do FUTURO lab

mutirão
Instituto Brasileiro de Políticas Digitais

felicilab
movimento

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

FUNDAÇÃO FASTEF

FUNDAÇÃO NACIONAL DE ARTES
funarte 50 ANOS

MINISTÉRIO DA CULTURA

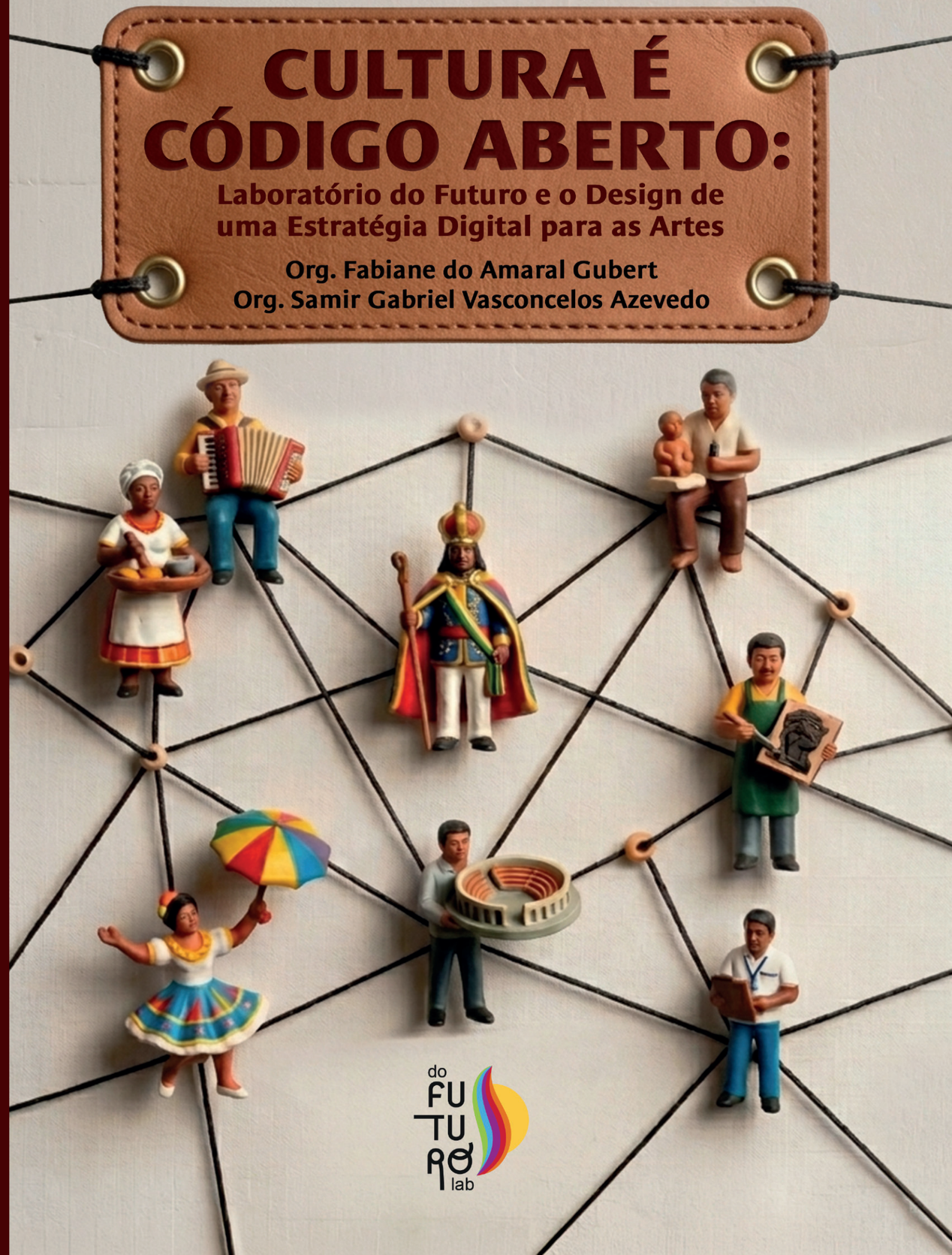
GOVERNO DO BRASIL
DO LADO DO POVO BRASILEIRO

CULTURA É CÓDIGO ABERTO: Laboratório do Futuro e o Design de uma Estratégia Digital para as Artes

CULTURA É CÓDIGO ABERTO:

Laboratório do Futuro e o Design de uma Estratégia Digital para as Artes

Org. Fabiane do Amaral Gubert
Org. Samir Gabriel Vasconcelos Azevedo



do FUTURO lab

Cultura é Código Aberto: Laboratório do Futuro e o Design de uma Estratégia Digital para as Artes

PRESIDENTE DA REPÚBLICA
Luiz Inácio Lula da Silva

MINISTRA DA CULTURA
Margareth Menezes

FUNDAÇÃO NACIONAL DE ARTES
FUNARTE

PRESIDENTE
Leonardo Lessa

DIRETOR EXECUTIVO
Marcos Teixeira

COORDENADOR-GERAL DE
PATRIMÔNIO E TECNOLOGIA
Paulo Henrique da Costa Barros

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
UFC

REITOR
Custódio Luís Silva de Almeida

VICE-REITORA
Diana Cristina Silva de Azevedo

PRÓ-REITOR DE CULTURA
Sandro Tomaz Gouveia

PRÓ-REITORA ADJUNTA DE CULTURA
Glícia Maria Pontes Bezerra

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Cultura é código aberto: Laboratório do Futuro e o design de uma estratégia digital para as artes [livro eletrônico] / Organizadores, Fabiane do Amaral Gubert e Samir Gabriel Vasconcelos Azevedo.– 1.ed.– Fortaleza, CE: Laboratório do Futuro, Universidade Federal do Ceará, 2026.
2.600 Kb.: il. Color.; PDF, 92 p.

Vários autores. ISBN: 978-65-02-16284-2

1. Políticas culturais – Brasil. 2. Cultura digital. 3. Gestão cultural. 4. Inovação aberta. 5. Design colaborativo. 6. Extensão universitária. I. Gubert, Fabiane do Amaral. II. Azevedo, Samir Gabriel Vasconcelos. III. Título.

CDD 306.470981

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
LABORATÓRIO DO FUTURO

Cultura é Código Aberto: Laboratório do Futuro e o Design de uma Estratégia Digital para as Artes

Organizadores:
Fabiane do Amaral Gubert
Samir Gabriel Vasconcelos Azevedo



Cultura é Código Aberto: Laboratório do Futuro e o Design de uma estratégia Digital para as artes.
Copyright © 2026 by Fabiane do Amaral Gubert e Samir Gabriel Vasconcelos Azevedo (Organizadores)
Todos os direitos reservados. Publicado no Brasil / Published in Brazil – Laboratório do Futuro/Universidade Federal do Ceará. Fortaleza-Ceará, Brasil

Revisão: **Clarisse de Castro Cavalcant**e
Projeto Gráfico: **Jorge Godoy e Diego Cavalcante**
Diagramação: **Jorge Godoy**

Agradecimentos: Ao **Ministério da Cultura**, por meio da **Fundação Nacional de Artes (Funarte)**, pela parceria institucional que viabilizou esta pesquisa, desenvolvida no âmbito do projeto "ReArte: Estratégias e Soluções Digitais para a Plataforma Rede das Artes" (TED nº 1/2024); à **Pró-Reitoria de Cultura da Universidade Federal do Ceará (PROCULT/UFC)** ao **Instituto Brasileiro de Políticas Digitais – Mutirão**; ao **Movimento FeliciLab**; e aos **artistas, fotógrafos e criadores** que disponibilizaram imagens sob licenças.

Angelo Roncalli Alencar Brayner
Coordenador Geral
Uirá Porã
Coordenador Executivo
Larissa Schmillevitch
Gestora de Projeto
Francisca Camila da Silva Nobre
Gestora de Projeto
Ranielder Fábio de Freitas
Gestor de Design
Fabiane do Amaral Gubert
Coordenadora de Pesquisa
Renato Mota Ruiz
Gestor de Produto
Lucas Pirola
Consultor técnico do Mapas
Josiane Santana Ribeiro
Designer Instrucional
Thainara Fernandes Neves
Designer da Informação
Victor Ferreira de Souza
Analista de Negócios
Danilo Brito da Silva
Designer de Experiência
Danilo Amorim Rabelo
Designer de Serviço
Samir Gabriel Vasconcelos Azevedo
Bolsista de Doutorado
Gustavo de Oliveira Moraes
Bolsista de Doutorado
Ivandro Claudino de Sá
Bolsista de Doutorado
Laura Maria Alencar Leal Petrola
Bolsista de Mestrado
Victor Misael Brito Fenelon Carneiro
Bolsista de Mestrado
Edson Coelho Rodrigues
Bolsista de Graduação
Davi Pontes Luciano
Bolsista de Graduação
Wanderson Soares da Silva
Bolsista de Graduação
Leonardo Monteiro Medeiros
Bolsista de Graduação
Guilherme Barbosa
Bolsista de Iniciação Científica
Dina Helem Silva Matias
Bolsista de Iniciação Científica
Érika Bezerra Meneses Pinho
Apoio técnico de Narrativas
Clarisse de Castro Cavalcante
Apoio técnico de Narrativas
Leuda Maria Sizino de Sousa
Assistente Administrativo

SUMÁRIO

8 **Prefácio**
Leonardo Lessa

10 **Apresentação**

13 **Autores**

16 **A vocação para as artes e a cultura na UFC: a tradição como trama da experimentação**
Sandro Thomaz Gouveia | Glícia Maria Pontes Bezerra | Eulália Emília Pinho Camurça | Érika Bezerra de Meneses Pinho | Jocastra Holanda Bezerra

24 **Laboratório do Futuro: inovação aberta e design colaborativo por meio da extensão universitária**
Fabiane do Amaral Gubert | Ângelo Roncalli Alencar Brayner | Uirá Porã | Clarisse Castro Cavalcante | Larissa Schmillevitch | Ranielder Fábio de Freitas

34 **Mapa Cultural do Ceará: exemplo de inovação na gestão pública**
Gecíola Fonseca Torres | Ângela Kerley Pereira Lima

56 **Design instrucional e as estratégias formativas para usuários da plataforma rede das artes**
Josiane Santana Ribeiro | Lenine Guevara Oliveira e Salvador | Samir Gabriel Vasconcelos Azevedo | Jôsi de Carvalho Silva

70 **O produto como palco da cultura: a construção de uma estratégia digital para as artes na Funarte**
Victor Ferreira de Souza | Larissa de Araujo | Renato Mota Ruiz

78 **Estratégia para sustentação da solução digital Rede das Artes**
Ranielder Fábio de Freitas | Paulo Henrique de Costa Barros | Uirá Porã | Thainara Fernandes Neves | Victor Ferreira de Souza

97 **Desenhando um futuro livre!**
Uirá Porã

PREFÁCIO

A Fundação Nacional de Artes (Funarte), entidade vinculada ao Ministério da Cultura do Governo Federal, vem desenvolvendo, desde 2023, um trabalho de recuperação e atualização institucional para o fortalecimento de seus programas e projetos voltados à implementação da Política Nacional das Artes (PNA). Esta atuação está diretamente articulada ao Sistema Nacional de Cultura, tendo a restituição da participação social como fundamento do processo qualificado de formulação e consolidação desta Política.

Para cumprir esta missão e afirmar a Funarte na vida pública do Brasil, uma presença ativa e soberana no ambiente digital se impõe como uma demanda de nossos tempos. Rumo a esta direção, foi firmada parceria com o Laboratório do Futuro, projeto de extensão ligado à Universidade Federal do Ceará (UFC), referência na formulação de soluções que ligam tecnologia e desenvolvimento social. Esta parceria integra um conjunto de cooperações com universidades públicas brasileiras ao longo desta gestão, em diferentes campos de atuação, reconhecendo a importância da produção científica deste país que reivindica por subsídios consolidados para a construção de políticas públicas culturais. Estas experiências vêm comprovando como as forças institucionais públicas podem se somar, com suas vocações e inteligências, para alcançar objetivos comuns da sociedade brasileira. Conhecimentos e responsabilidades em partilha.

Por meio da parceria com a UFC, a Funarte lançou, em agosto de 2025, a Rede das Artes: uma plataforma digital pública, gratuita e colaborativa que opera como ferramenta de gestão institucional e da implementação da Política Nacional das Artes, atribuição formalizada na Portaria Funarte 775/2026.

A Política Nacional das Artes foi uma competência firmada na Lei 14.600, que recriou o Ministério da Cultura em 2023, e uma das prioridades eleitas pela 4ª Conferência Nacional de Cultura, realizada em 2024. Em 31 de março de 2026, a PNA foi instituída pelo Decreto 12.916, assinado pelo presidente da República, Luiz Inácio Lula da Silva, e pela ministra da Cultura, Margareth Menezes: um marco inovador e inédito no Brasil que tem como finalidade ampliar o acesso e promover o direito da população brasileira às artes como parte do exercício dos direitos culturais de que trata a Constituição Federal. Uma política de Estado, que afirma o papel da União e dos entes federativos nesta responsabilidade e que assume que seus beneficiários são os diversos grupos sociais que compõem a população, em especial os agentes culturais, que são reconhecidos como os principais promotores do direito de fruição das artes junto ao povo brasileiro.

Para efetivar os princípios, diretrizes e objetivos da PNA, a construção de um mapeamento dinâmico de agentes das artes do Brasil fundamenta decisões. Por isso, a Rede das Artes, desenvolvida a partir do software livre Mapas Culturais, se volta à identificação, à articulação e à difusão das expressões artísticas em todo o país. Ela reúne o ecossistema das artes, seus coletivos, artistas, produtores, gestores e interessados em construir e estar em uma comunidade em torno dos setores e linguagens artísticas, promovendo mais visibilidade das redes artísticas que se estabelecem no país, com toda sua capilaridade territorial e diversidade.

Uma experiência que nasce reunindo perfis de agentes artísticos contemplados pelos programas da Funarte, como o Programa Funarte Aberta – de ocupação dos espaços culturais da Fundação –, as iniciativas fomentadas pelo Programa Funarte de Apoio a Ações Continuadas e os circuitos do Programa Funarte de Difusão Nacional, juntamente com os dados relacionados às programações artísticas espontaneamente cadastradas pelos usuários. Uma tecnologia de integração e interatividade entre artistas, programadores e públicos, alimentada pelos próprios realizadores, com possibilidade de trocas, conexões, partilhas culturais e artísticas. Um lugar de pesquisa, acesso e divulgação de oportunidades como chamadas e convocatórias, editais, oficinas, intercâmbios e residências artísticas, eventos e meios de trabalho nas artes. Uma interface disponível para que entes federativos integrem suas ações de difusão à rede nacional, criando possibilidades de aproximação e desdobramentos. Uma ação de nacionalização, conexão e conectividade entre as políticas para as artes, seus agentes e os públicos do país, que podem também acessar uma ampla agenda cultural.

É ainda na Rede das Artes que se instala o "Mapa das Artes", um conjunto de mapeamentos nacionais, com chamados para as diferentes linguagens e seus recortes prioritários, para revelar mais informações sobre como as artes brasileiras se organizam, estruturam, relacionam e movimentam, iniciado em março de 2026. Convocando a participação dos setores artísticos, a atuação da Funarte se compromete com suas realidades de forma mais assertiva.

Esta plataforma é, portanto, propulsora de invenções para qualificar a coleta, a organização e a disponibilização de dados, em constante atualização e aplicação de novas ferramentas para agregar, agora e no futuro, o que as novas tecnologias podem proporcionar à atuação da Funarte em seu compromisso com o Brasil das Artes.

A publicação "Cultura é Código Aberto: Laboratório do Futuro e o Design de uma Estratégia Digital para as Artes" sistematiza as experiências da construção da Rede das Artes, em todo esse contexto histórico. Reúne pesquisadores, professores, profissionais que atuaram no projeto, alunos e gestores públicos que participaram das diferentes etapas de concepção e desenvolvimento dessa estratégia, apresentando reflexões sobre o uso de tecnologias digitais, design colaborativo e soluções de código aberto aplicadas ao fortalecimento das políticas públicas culturais.

Desejamos que nossos aprendizados e conquistas aqui compartilhados possam motivar mais avanços à constante qualificação da gestão pública da cultura e das artes do Brasil. Agradecemos a todas as pessoas e instituições envolvidas e desejamos uma ótima leitura!

Leonardo Lessa
Presidente da FUNDAÇÃO NACIONAL DE ARTES – FUNARTE

APRESENTAÇÃO

A publicação *Cultura é Código Aberto: Laboratório do Futuro e o Design de uma Estratégia Digital para as Artes* surge como uma produção coletiva, orientada pelo propósito de tornar visível a experiência intelectual e metodológica acumulada ao longo do Projeto de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I), voltado à concepção e ao apoio à implementação de estratégias e soluções digitais para a Rede das Artes — programa de difusão nacional da Fundação Nacional de Artes (Funarte), iniciado em 2024.

Embora alguns participantes do projeto não tenham desenvolvido capítulos, suas atuações foram fundamentais para a construção do projeto, seja no desenvolvimento das soluções, reflexão conceitual, articulação institucional ou execução das ações que deram origem a esta obra. Assim, a obra nasce da convergência entre prática, pesquisa e compromisso público. Não se trata apenas de registrar uma experiência, mas sistematizar um processo coletivo de construção de soluções digitais no campo das artes, desenvolvido a partir da articulação entre a Universidade Federal do Ceará e Funarte. Ao longo de sua elaboração, tornou-se evidente que o que estava em curso extrapolava a dimensão de um projeto específico: tratava-se da materialização de uma estratégia mais ampla de enfrentamento às desigualdades de acesso, visibilidade e participação no ecossistema cultural brasileiro.

A obra busca estimular novas pesquisas e práticas fundamentadas nos princípios de código aberto, soberania e cidadania digital, bem como de inclusão cultural, ampliando os horizontes do debate contemporâneo sobre arte e tecnologia. Além disso, pretende fortalecer a dimensão formativa do projeto, transformando a experiência vivida em conteúdo acessível a profissionais, pesquisadores e gestores públicos do campo das artes e da cultura.

Este livro organiza as experiências a partir de múltiplas perspectivas. Os capítulos foram estruturados de modo a permitir ao leitor acompanhar, de forma progressiva, o percurso conceitual, metodológico e operativo do projeto. Inicialmente, são apresentados os contextos institucionais, bases conceituais que sustentam a proposta, inclusive apresentando o caso de sucesso do Ceará no uso da Plataforma. Em seguida, são discutidas algumas abordagens metodológicas adotadas, incluindo o uso do design como ferramenta de mediação entre diferentes campos de conhecimento e prática. Posteriormente, o leitor encontrará descrições e análises de alguns produtos desenvolvidos, com ênfase nas tecnologias educacionais que estão disponíveis em repositórios relevantes e na plataforma digital da Rede das Artes. Por fim, são discutidas as estratégias de governança, sustentabilidade e continuidade da iniciativa, apontando caminhos para sua consolidação.

A leitura dos capítulos pode ser realizada de forma linear, acompanhando o encadeamento proposto, ou de maneira seletiva, conforme o interesse do leitor em aspectos específicos sejam eles teóricos, metodológicos ou aplicados. No entanto, recomenda-se considerar o conjunto da obra como um sistema integrado, no qual cada parte contribui para a compreensão do todo.

Assim, mais do que um registro, este livro se configura como um convite: a pensar, projetar e implementar políticas e tecnologias que fortaleçam o campo cultural a partir de uma perspectiva pública, democrática e emancipada. Assim, mais do que sistematizar resultados, ele amplia a visibilidade das práticas desenvolvidas e reafirma o caráter colaborativo e inovador que marca as ações no campo das artes e da cultura digital, mas que tem potencial para replicação em diferentes contextos. Ao refletir sobre experiências bem-sucedidas e desafios, busca-se também estimular o diálogo e fortalecer a construção de ações coletivas voltadas à consolidação de uma política no campo das artes e da cultura digital, mais integrada e participativa.

Equipe Laboratório do Futuro
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AUTORES

| Ângela Kerley Pereira Lima

Geógrafa e Doutora em Arquitetura e Urbanismo. Professora do Programa de Especialização em Gestão Pública Universidade Federal do Cariri (UFCA)/ Universidade Aberta do Brasil (UAB).

| Ângelo Roncalli Alencar Brayner

Graduado em Ciência da Computação (UFC), Mestre em Ciência da Computação (UNICAMP), Doutorado em Ciência da Computação pela Universität Kaiserslautern, Alemanha. Professor da Universidade Federal do Ceará. Coordenador do Laboratório do Futuro e do Projeto de Desenvolvimento e Implementação da Estratégia Digital e da Plataforma Rede das Artes.

| Clarisse Castro Cavalcante

Doutora e Mestre em Informação e Comunicação em Saúde pela Fundação Oswaldo Cruz (RJ). Especialista em Teorias da Comunicação e da Imagem pela Universidade Federal do Ceará. Jornalista pela Universidade Federal do Piauí (UFPI).

| Eulália Emília Pinho Camurça

Doutora em Direito (UFC). Professora da Faculdade de Economia, Administração, Atuária e Contabilidade da UFC. Coordenadora de Projetos e Interações Interinstitucionais da Pró-reitoria de Cultura da UFC.

| Érika Bezerra de Meneses Pinho

Doutora em Antropologia Social (UFRS). Produtora Cultural na Pró-reitoria de Cultura da Universidade Federal do Ceará (Procult/UFC).

| Fabiane do Amaral Gubert

Doutora em Enfermagem. Docente dos Programas de Pós-Graduação em Saúde da Família e em Enfermagem da UFC. Pesquisadora Nível C do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ). Coordenadora do Time de Pesquisa do Projeto de Desenvolvimento e Implementação da Estratégia Digital e da Plataforma Rede das Artes.

| Gecíola Fonseca Torres

Comunicadora social e Especialista em Gestão Pública e em Audiovisual em Meios Eletrônicos. Secretária Executiva de Planejamento e Gestão Interna da Cultura do Estado do Ceará.

| Glícia Maria Pontes Bezerra

Doutora em Sociologia (UFPE). Professora Associada do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará (UFC). Pró-reitora Adjunta de Cultura da UFC.

| Jocastra Holanda Bezerra

Mestre em Políticas Públicas e Sociedade (MAPPS/UECE). Produtora Cultural na Pró-reitoria de Cultura da Universidade Federal do Ceará (Procult/UFC). Membro do Observatório da Diversidade Cultural (ODC).

| Jôsi de Carvalho Silva

Economista, licenciada em Educação e tecnóloga em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Mestra em Economia pela Universidade de Brasília (UnB) e pós-graduada em Tecnologias Educacionais. Servidora pública federal da UnB. Atuou, em requisição, no Ministério da Cultura, na elaboração do Edital dos Agentes Territoriais de Cultura e de sua metodologia formativa. Integra o projeto Rede das Artes (Funarte/UFC), desenvolvendo materiais formativos e estratégias digitais para as artes e a cultura.

| Josiane Santana Ribeiro

Doutoranda em Educação e Tecnologias (PPGE/UnB), mestre em Educação (PPGE/UnB) e pedagogia (FE/UnB). Professora do Instituto Federal de Brasília (IFB). Gestora de projetos e designer instrucional, com mais de 20 anos de experiência no desenho e na gestão de projetos no Ministério da Cultura, Ministério das Comunicações, OEI, ENAP e UnB, incluindo elaboração de programas e editais, desenvolvimento de metodologias e cursos.

| Larissa Schmillevitch

Graduada em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), especialista em Atenção Psicossocial. Atualmente, participa do projeto Rede das Artes (Funarte/UFC) como Gerente de Projetos e atua na Secretaria Nacional de Periferias (Ministério das Cidades) como Coordenadora de Desenvolvimento de Sistemas da Rede Nós Periféricos.

| Larissa de Araújo

Pedagoga, especialista em Alfabetização e Letramento e em Psicopedagogia. Atua na elaboração e revisão de textos técnicos e institucionais, com foco em clareza, coesão e adequação de linguagem em produções acadêmicas e culturais.

| Lenine Guevara Oliveira e Salvador

Coordenadora de Articulação e Participação da Funarte junto ao Gabinete da Presidência e está cedida pela Universidade Federal Rural da Amazônia em Belém onde atua como docente. Em sua formação é licenciada, mestre e doutora em Artes Cênicas com ênfase de investigação em corpo, performance, somática e prática como pesquisa, atuando ainda no campo de produção, gestão e visualidades.

| Paulo Henrique da Costa Barros

Historiador. Servidor da Fundação Nacional de Artes - Funarte, desde 2015. Especializado em Ensino de História e com MBA em Gestão de Pessoas. Atualmente responde pela Coordenação-Geral de Patrimônio e Tecnologia da Funarte e pela Coordenação do Projeto de Desenvolvimento e Implementação da Estratégia Digital e da Plataforma Rede das Artes, viabilizado através da parceria institucional entre a Funarte e a Universidade Federal do Ceará, por meio do Laboratório do Futuro.

| Ranielder Fábio de Freitas

Doutor em Design pela UFPE. Pós-doutorando do Projeto de Simulação Realística do Departamento de Enfermagem da UFC. Coordenador do Time de Design do Projeto de Desenvolvimento e Implementação da Estratégia Digital e da Plataforma Rede das Artes.

| Renato Mota Ruiz

Gestor de produtos digitais com experiência em tecnologia, inovação e impacto social, atuando nos setores privado, público e social. Conduziu projetos como o App Cataki e a Rede das Artes, liderando squads e garantindo a execução de estratégias digitais que conectam cultura, tecnologia e sociedade.

| Samir Gabriel Vasconcelos Azevedo

Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Enfermagem-UFC. Bolsista do Time de Pesquisa do Projeto de Desenvolvimento e Implementação da Estratégia Digital e da Plataforma Rede das Artes.

| Sandro Thomaz Gouveia

Doutor em Química (UFSC). Professor do Programa de Pós-Graduação em Gastronomia da Universidade Federal do Ceará (UFC). Pró-reitor de Cultura da UFC.

| Thainara Fernandes Neves

Graduada em design com ênfase em gráfico e produto pela Universidade de Brasília, com graduação sanduíche - Politécnico de Milão. Designer do Projeto de Desenvolvimento e Implementação da Estratégia Digital e da Plataforma Rede das Artes.

| Uirá Porã

Hacker, Pai e Gestor Público, atua com tecnologia, políticas públicas e mobilização social nos setores público e privado. Sócio-fundador do Instituto Brasileiro de Políticas Digitais - Mutirão, co-idealizador do Movimento FeliciLab e do Laboratório do Futuro da UFC. Coordenador executivo do Projeto de Desenvolvimento e Implementação da Estratégia Digital e da Plataforma Rede das Artes.

| Victor Ferreira de Souza

Analista de Sistemas e especialista em Gestão de Projetos e Marketing Digital. Atuou por quatro anos na Secretaria de Cultura do Estado de Goiás, responsável pela área de sistemas. Participou dos projetos Soluções Digitais para Mapeamento e Gestão Cultural (MinC/UFPR), Rede das Artes (Funarte/UFC) e Secretaria Nacional das Periferias (Ministério das Cidades), atuando no desenvolvimento de soluções digitais para políticas públicas.



A VOCAÇÃO PARA AS ARTES E A CULTURA NA UFC: A TRADIÇÃO COMO TRAMA DA EXPERIMENTAÇÃO

Sandro Thomaz Gouveia
Glícia Maria Pontes Bezerra
Eulália Emília Pinho Camurça
Érika Bezerra de Meneses Pinho
Jocastra Holanda Bezerra

Introdução

A Universidade Federal do Ceará ao longo dos seus 70 anos de existência contribuiu com a formação humana e profissional de milhares de pessoas em diversas áreas do conhecimento. A UFC protagonizou, por meio de seus equipamentos culturais e ações de cultura, experiências de formação e difusão, sendo pioneira na criação do primeiro museu do Estado dedicado às artes. No campo das artes cênicas, a fundação do Teatro Universitário Paschoal Carlos Magno foi fundamental para a formação na área teatral do Ceará, por meio do histórico Curso de Arte Dramática que mais recentemente deu lugar à licenciatura em Teatro na UFC. O audiovisual cearense também contou com forte contribuição da UFC, através das formações e práticas realizadas pela Casa Amarela Eusélio Oliveira.

Muitos artistas, em todos estes anos, encontraram na UFC espaços para o acolhimento e expressão de suas experimentações artísticas, seja por meio de exposições e shows, seja por meio da participação em cursos e ações formativas. Neste texto ressaltamos essa perspectiva histórica ao passo que refletimos sobre a universidade como um espaço criativo e repleto de potencialidades nos campos da arte e da cultura.

A universidade pública como espaço de produção cultural e artística

Uma profunda vocação para a cultura e as artes tem sido a marca da Universidade Federal do Ceará, desde sua criação, em 1954. Mais do que um espaço de ensino e pesquisa, a instituição se consolidou como um polo de iniciativas que transformaram o contexto artístico e cultural cearense. Desde suas primeiras décadas, a história da UFC se confunde com a própria formação do campo das artes no Estado, seja pela criação de equipamentos pioneiros como o Museu de Arte da UFC, seja pela formação de artistas, professores, pesquisadores e agentes culturais que se tornaram referência em âmbito nacional e internacional. Uma trajetória que revela como a universidade pública se estrutura enquanto espaço de produção cultural e cidadania, em que a cultura é entendida em seu sentido mais amplo, como vida e como rede.

Um marco decisivo nesse percurso foi a criação do Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (Mauc), inaugurado em 1961, o primeiro museu de arte do Estado. O Mauc nasceu do ideal do reitor Antônio Martins Filho, inspirado por suas experiências em museus europeus e movido pelo desejo de que a Universidade dispusesse de um espaço voltado à preservação e difusão da cultura artística. Desde o início, o museu assumiu uma missão singular: conectar o regional e o universal, integrando obras populares e eruditas em um mesmo acervo. Ainda em 1961, o Museu ganha repercussão nacional com a abertura solene da exposição do artista plástico Antônio Bandeira, com a presença em Fortaleza de uma comissão de intelectuais como Orlando Mota, Eneida de Morais, Augusto Rodrigues, Paulo Silveira, Mauritônio Meira, Aluísio Medeiros, Alcides Pinto, Goebel Weyne, Walmir Ayala e Fausto Cunha, vindos de outras regiões do país para prestigiar a mostra. Desde sua criação, a atuação do Mauc no campo das artes em nível nacional antecipava uma prática que hoje reconhecemos como fundamental: o diálogo entre diferentes linguagens, territórios e sensibilidades, mostrando que a cultura se alimenta tanto da tradição quanto da invenção, tanto da memória quanto da criação.

Ao museu coube reunir e valorizar produções locais, como a arte popular e a maior coleção de xilogravuras de cordel do país, mas também apresentar ao público cearense artistas de relevância internacional, criando um diálogo estético e educativo que aproximava a população da experiência museológica. Da relevância de suas coleções, é exemplo o Fundo Jean-Pierre Chabloz, conjunto de documentos pessoais referentes às atividades realizadas pelo artista na Europa e no Brasil, reconhecido em 2016 com o Selo Unesco Memória do Mundo. Além das coleções que abriga, o Mauc desenvolveu vocação formativa: ao lado de sua biblioteca especializada, de seu auditório e de seus laboratórios, constituiu-se como espaço de experimentação, que hoje acolhe estudantes, artistas e professores em atividades que unem ensino, pesquisa e extensão. Sua sede, inaugurada em 1965 e projetada pelo arquiteto Neudson Braga, reforçou o compromisso da Universidade em estruturar um museu moderno e integrado à vida acadêmica e cultural da cidade.

Vale lembrar que, mesmo antes da instalação oficial do Mauc, a UFC já acolhia experiências artísticas em seus espaços. Em 1958, por exemplo, o Salão Dourado da Reitoria sediou o XIV Salão de Abril, uma das mais tradicionais exposições de artes plásticas do Ceará, além de uma mostra do artista Nilo Firmeza, o Estrigas. Esses registros mostram que a universidade se constituía como polo de circulação cultural mesmo antes da institucionalização de seu museu.

A relevância cultural da UFC nesse período também pode ser percebida pelo fato de, em setembro de 1960, a Universidade ter recebido a visita de Simone de Beauvoir e Jean-Paul Sartre. O episódio evidencia que, já em seus primórdios, a UFC era reconhecida como centro de efervescência intelectual e cultural capaz de atrair figuras centrais do pensamento do século XX.

Se o Mauc foi pioneiro nas artes visuais, outro equipamento fundamental para a consolidação da vocação cultural da UFC foi o Teatro Universitário Paschoal Carlos Magno (Tupa). Criado em 1961, o teatro desempenhou papel central na formação artística e intelectual de gerações de atores, diretores e dramaturgos cearenses. Inicialmente vinculado ao histórico Curso de Arte Dramática (CAD), o Tupa se tornou o espaço em que a prática teatral encontrou ambiente institucional para florescer, promovendo não apenas espetáculos, mas também debates, oficinas e experiências de vanguarda que marcaram a cena cultural da cidade.

O CAD, embrião do atual curso de graduação em Teatro da UFC, abriu caminho para que o ensino das artes cênicas fosse reconhecido como área de conhecimento e formação profissional dentro da Universidade. Ao longo de sua trajetória, o Tupa consolidou-se como espaço de difusão cultural, acolhendo festivais, montagens experimentais e produções de grupos universitários e independentes, revelando-se laboratório permanente de criação e reflexão sobre as artes cênicas no Ceará.

Na mesma década de 1960, outro marco pioneiro ampliou ainda mais o alcance cultural da Universidade: a criação da Casa Amarela Eusélio Oliveira (CAEO), inaugurada em 1968. Voltada à formação em cinema e audiovisual, a Casa Amarela foi responsável por um dos mais importantes processos de institucionalização do audiovisual no Estado. A iniciativa surgiu em diálogo com o crescimento do cinema nacional e a necessidade de formar profissionais capacitados para atuar em diferentes etapas da cadeia produtiva.

Ao longo dos anos, a CAEO ofereceu cursos livres, oficinas, cineclubes e, mais tarde, formou a base para a consolidação dos cursos de graduação e pós-graduação em Cinema e Audiovisual da UFC. Além do ensino, a Casa Amarela constituiu acervo de relevância, preservando registros da história do cinema brasileiro e tornando-se referência para pesquisadores, cineastas e estudantes. Muitos nomes que hoje se destacam no cenário audiovisual cearense tiveram na Casa Amarela seu primeiro contato com a prática cinematográfica, o que reforça seu papel como espaço de formação e difusão.

A reunião desses três equipamentos — Mauc, Tupa e Casa Amarela — simboliza o pioneirismo da UFC no campo cultural cearense. Cada um deles, em sua área específica, ofereceu não apenas estruturas físicas, mas também ambientes férteis de criação, circulação e experimentação artística.

O museu, o teatro e a casa de cinema se tornaram, desde suas origens, mais do que espaços institucionais: foram lugares de encontro, de produção de sentidos e de construção de memória. As histórias desses equipamentos, atravessadas por nomes de artistas, gestores e intelectuais, revelam a presença ativa da Universidade na promoção de uma cultura plural, que dialoga com tradições populares e expressões contemporâneas, valorizando tanto os mestres da arte popular quanto os jovens artistas em formação.

Esse protagonismo inicial pavimentou o caminho para a posterior institucionalização da política cultural da UFC, com a criação do Instituto de Cultura e Arte (2003), da Secretaria de Cultura Artística (2012), do Programa de Promoção da Cultura Artística (2013) e, mais recentemente, da Pró-Reitoria de Cultura (2023). O que aprendemos ao revisitar essa trajetória é que a cultura sempre foi um eixo estruturante da universidade e que, ao mesmo tempo em que preserva e difunde acervos e memória, a UFC fomenta inovação e cidadania cultural.

Trata-se de uma compreensão viva de cultura — não restrita às artes, mas entendida como trama de vida, identidade e invenção coletiva. Uma forma de viver a cultura que marcou de modo decisivo a consolidação do campo artístico no Ceará e que, ainda hoje, nos convoca, como comunidade acadêmica, à criação compartilhada, à experimentação e à inovação.

A arte como potencial formativo de reflexão e transformação social

O olhar panorâmico para o passado mostra como a arte sempre ocupou um lugar fundante na missão acadêmica da UFC. Esse compromisso histórico projeta-se até o presente, com a expansão da Universidade em seus campi, unidades acadêmicas e administrativas, equipamentos culturais, cursos de graduação e pós-graduação, projetos de extensão, reafirmando-a como instrumento de reflexão crítica e como linguagem que mobiliza afetos, saberes e sentidos de ser e estar no mundo.

Nesse contexto, cabe ressaltar a relação indissociável entre ensino, pesquisa e extensão, que ganhou mais um aspecto importante: a cultura, que atravessa a vida universitária e amplia a compreensão de educação e seu papel de transformação social da universidade.

No panorama da estruturação da formação artístico-cultural da UFC, o Instituto de Cultura e Arte, criado em 2003 como unidade acadêmica e transformado em unidade acadêmica em 2008, assumiu papel central na construção de uma formação artística de nível superior no Estado do Ceará. A unidade surgiu no contexto do Programa Reuni (Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais), durante o governo de Luiz Inácio Lula da Silva, para expandir o acesso e a qualidade do ensino superior público.

Hoje o ICA reúne cursos de licenciatura e bacharelado (Cinema e Audiovisual, Dança, Design–Moda, Filosofia, Gastronomia, Jornalismo, Música, Publicidade e Propaganda, Teatro), mestrados e doutorados (Filosofia, Comunicação, Gastronomia e em Artes). O que demonstra a força da iniciativa da UFC para mudar o paradigma do Nordeste brasileiro, que sempre se destacou pelas questões relacionadas às desigualdades sociais e estruturais para uma região criativa e um importante polo de formação artística e docente em artes.

Assim, a formação artística na UFC reafirma a potência criadora existente fora do eixo sul-sudeste, e alinha-se ao pioneirismo cultural do Ceará nos campos da gestão cultural, das políticas públicas de cultura e também da produção estética, pensamento crítico e da formação artística. O Estado foi o primeiro a criar uma Secretaria de Cultura, em 1966.

Foi também no Ceará onde se constituiu a primeira Organização Social (OS) de Cultura do Brasil, o Instituto Dragão do Mar (IDM) em 1998, que hoje reúne a maior rede de equipamentos culturais do país, gerindo 16 espaços públicos, sendo referência nacional em gestão pública da cultura.

No âmbito das políticas públicas de cultura, em 2006, o Estado instituiu o Registro dos "Tesouros Vivos da Cultura", lei pioneira que reconhece mestres e saberes tradicionais como parte essencial da formação e da diversidade cultural, e que foi multiplicada em todo o Brasil, inspirando ainda resoluções de Notório Saber em Cultura Popular nas universidades brasileiras — inclusive na própria UFC.

Há também uma trajetória de projetos e espaços formativos importantes, como programas formativos técnicos em arte, formação de plateia e mediação cultural do Dragão do Mar desde sua criação, nos anos 2000, a Escola Porto Iracema das Artes, criada em 2013, entre outras experiências municipais no Estado.

O conjunto dessas iniciativas reafirma o Ceará como território criativo, inovador e de referência no cenário cultural brasileiro.

No campo universitário, em 2013, foi criada a Pró-reitoria de Cultura da Universidade Federal do Cariri. Dez anos depois, a UFC assumiu o mesmo gesto político e simbólico de grande relevância ao criar, em 2023, a Pró-Reitoria de Cultura (Procult UFC), tornando-se a quarta instituição federal de ensino superior do Brasil a instituir uma Pró-Reitoria desta natureza. A criação da Pró-Reitoria é resultado de um longo processo em que a cultura passa a ocupar uma posição estratégica no organograma administrativo da universidade.

Ao longo de cinco décadas, parte dos equipamentos culturais, nomeados como órgãos suplementares, estiveram vinculados ao Gabinete do Reitor, à Pró-Reitoria de Extensão, a departamentos de ensino e, mais recentemente, ao Instituto de Cultura e Arte, em 2003, e continuado com a Secretaria de Cultura Artística, em 2012 (depois nomeada Secretaria de Cultura, em 2021). É importante lembrar que o lugar da cultura na UFC e nas universidades em geral esteve historicamente articulada entre o tripé "pesquisa, ensino e extensão", sendo este último, a extensão, o seu domínio por excelência.

Portanto, a criação de uma Pró-reitoria específica de cultura é uma inovação e uma ousadia criativa que equipara a cultura às demais áreas consideradas centrais na Universidade: ensino, pesquisa e extensão. Com isso, a cultura passa a ser compreendida não apenas como uma dimensão administrativa central, mas também como uma relevante dimensão política, ao integrar os eixos fundamentais da formação integral, transversal e cidadã dos sujeitos no ensino superior.

Atualmente, a Pró-Reitoria de Cultura amplia o alcance da formação em artes, partindo de uma compreensão antropológica de cultura para além das linguagens artísticas e da cultura-artística, e entendendo que a cultura deve perpassar todas as áreas do conhecimento científico, configurando-se como elemento transversal que estrutura a vida cotidiana da universidade e ampliando suas interações com a sociedade.

Com essa visão, a Procult UFC atua de forma ampliada junto aos Projetos de Promoção da Cultura Artística (atualmente 77 projetos) e aos 9 equipamentos culturais da UFC — Casa Amarela Eusélio Oliveira (1968), Casa de José de Alencar (1966), Centro de Convivência, Concha Acústica, Memorial UFC (2007), Museu de Arte da UFC (1961), Rádio Universitária FM (1981), Seara da Ciência (1999) e Espaço Cultural Bergson Gurjão Farias (2024) — na formação cidadã, crítica, sensível e estética dos diversos sujeitos que integram a comunidade acadêmica. Reconhecendo, assim, a potência transformadora da cultura em suas múltiplas expressões como componente indissociável da missão educativa da universidade.

Considerações finais

O campo cultural da Universidade Federal do Ceará, aqui entendido não somente como o espaço da formação, produção, pesquisa e difusão em artes, mas abarcando uma dimensão ampla de Cultura, converge, assim, para uma necessária definição e implementação de uma política cultural que possa articular e potencializar as diversas iniciativas no seu campo artístico-cultural.

A Procult UFC também tem se consolidado na construção participativa da política cultural da Universidade, conectada tanto às demandas internas da comunidade acadêmica quanto aos marcos institucionais das políticas públicas nacionais. Com esse propósito, a Pró-reitoria tem realizado desde 2024 seminários com discussões abertas, coletivas e participativas com a comunidade acadêmica e sociedade civil para a elaboração do seu Plano de Cultura, que também é um processo de formação política desses sujeitos no âmbito da compreensão e promoção dos direitos culturais.

Esse aspecto formativo dos agentes culturais na Universidade também passa pelo compartilhamento de informações de acesso às políticas públicas de cultura. Nesse sentido, a Procult UFC compartilha semanalmente um boletim de oportunidades da cultura, com editais, chamadas públicas, prêmios e bolsas, além de formações no campo, por meio das redes sociais, site e mais recentemente uma newsletter. Encontros de tira-dúvidas e assessoramento para escrita de projetos culturais também são realizados com gestores e equipes dos equipamentos culturais.

Além disso, esse processo dialoga diretamente com as diretrizes do Plano Nacional de Cultura (PNC) e a Política Nacional das Artes (PNA), inscrevendo a Universidade em um movimento mais amplo de democratização do acesso à cultura e de valorização da pluralidade cultural, reconhecendo a cultura como direito e como exercício de cidadania.

Na perspectiva do Plano Nacional de Cultura, a Procult segue os princípios fundamentais, como liberdade de expressão, criação e fruição; diversidade cultural; respeito aos direitos humanos; direito de todos à arte e à cultura; direito à informação, à comunicação e à crítica cultural; direito à memória e às tradições. Segue ainda os objetivos de reconhecer e valorizar a diversidade cultural, étnica e regional brasileira; proteger e promover o patrimônio histórico e artístico, material e imaterial; valorizar e difundir as criações artísticas e os bens culturais; promover o direito à memória por meio dos museus, arquivos e coleções; universalizar o acesso à arte e à cultura; estimular a presença da arte e da cultura no ambiente educacional.

As premissas da Procult se articulam ainda com as do Plano Nacional das Artes (PNA) ao também valorizar a cidadania cultural como fundamental para a política de que promove o direito às artes, considerando que tanto a cultura quanto a arte constitui um espaço não apenas coletivo, mas também participativo com potência para promover mudanças nas dinâmicas socioculturais integrando diversas dimensões humanas.

Estes aspectos formam uma ambiência para estimular o caráter experimental e crítico das artes como algo que vai ao encontro da vocação da Universidade Federal do Ceará. É a partir desse acúmulo histórico e institucional que se insere a proposta deste livro. Ao recuperar o papel da universidade como agente ativo na produção e difusão cultural, este capítulo estabelece as bases para compreender como essa vocação se desdobra, no contexto contemporâneo, na construção de estratégias digitais para as artes, por exemplo. Assim, a experiência da UFC no campo cultural não apenas contextualiza, mas fundamenta as iniciativas voltadas para as artes.

Referências

BEZERRA, Jocastra; CAMURÇA, Eulália; ESCÓSSIA; Carla; BEZERRA, Glícia; GOUVEIA, Sandro. **Un appel à la démocratie de la culture**. MONDIACULT Digital Library, 2025. Disponível em *https://mondiacult2025.com/wp-content/uploads/2025/09/Francais_MUNDIACULT-Template-M25_FR-1.pdf* Acesso em: 9 out. 2025.

BRASIL. **Plano Nacional de Cultura**. Brasília: Ministério da Cultura, 2024. Disponível em: *https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/plano-nacional-de-cultura/novopplanonacionaldecultura/conheca-o-plano-nacional-de-cultura* Acesso em: 9 out. 2025.

CAMURÇA, Eulália Emília Pinho; BEZERRA, Glícia Maria Pontes; BEZERRA, Jocastra Holanda; GOUVEIA, Sandro Thomaz. **Financiamento e fomento à cultura na universidade: Desafios da Pró-reitoria de cultura da Universidade Federal do Ceará.** In: XIV Seminário Internacional de Políticas Culturais, Fundação Casa de Rui Barbosa, Rio de Janeiro, 2025.

CAMURÇA, E. E. P.; BEZERRA, G. M. P. ; GOUVEIA, S. T. . **A criação da Pró-Reitoria de Cultura da Universidade Federal do Ceará: institucionalização, integração e plano de cultura**. In: XIII Seminário Internacional de Políticas Culturais, 2024, Rio de Janeiro. Anais do XII Seminário Internacional de Políticas Culturais. Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2024. p. 1584-1594.

FUNARTE; Presidência da República; Ministério da Cultura. **Brasil das Artes: uma Política Nacional**. Brasília: FUNARTE, 2025. Disponível em: *https://www.gov.br/funarte/pt-br/assuntos/201cbrasil-das-artes-uma-politica-nacional201d-texto-base/textobasebrasildasartesumapoliticanacionaljun2025.pdf* Acesso em: 8 out. 2025.

OLIVEIRA, Lady Dayana Silva de; CAMURÇA, Eulália Emília Pinho; BEZERRA, Glícia Maria Pontes; GOUVEIA, Sandro Thomaz. **Relato de experiência: construindo o Plano de Cultura da Universidade Federal do Ceará**. In: XIV Seminário Internacional de Políticas Culturais, Fundação Casa de Rui Barbosa, Rio de Janeiro, 2025.

OPINIÃO CE. **OS mais antiga do Brasil, Instituto Dragão do Mar completa 27 anos de atuação no Ceará.** Disponível em *https://www.opiniaoce.com.br/os-mais-antiga-do-brasil-instituto-dragao-do-mar-completa-27-anos-de-atuacao-no-ceara/* Acesso em: 8 out. 2025.


BRASIL
DAS
ARTES
Uma Política Nacional
Texto-Base do Grupo de Trabalho do Ministério da Cultura para formulação e implementação da Política Nacional das Artes
BRASIL, JUNHO DE 2025.
FUNDAÇÃO NACIONAL DE ARTES
funarte 50
MINISTÉRIO DA CULTURA
GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

Laboratório do Futuro: inovação aberta e design colaborativo por meio da extensão universitária

Fabiane do Amaral Gubert
Ângelo Roncalli Alencar Brayner
Uirá Porã
Clarisse Castro Cavalcante
Larissa Schmillevitch
Ranielder Fábio de Freitas

Introdução

Este capítulo tem como objetivo apresentar o Laboratório do Futuro (Lab do Futuro) e contextualizar suas principais realizações ao longo da implementação do Projeto de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I) para concepção e apoio à implementação de estratégias e soluções digitais para a Rede das Artes, programa de difusão nacional da Fundação das Artes, Funarte, iniciado em 2024.

O Lab do Futuro é um projeto de Extensão e Pesquisa da Universidade Federal do Ceará (UFC) que tem foco na experimentação e desenvolvimento de soluções digitais de código aberto, alinhado aos princípios de liberdade, colaboração, transparência e interatividade, assumindo como missão central a transferência de conhecimento e entrega de ferramentas tecnológicas que valorizam o uso compartilhado, a adoção de licenças permissivas e ampliação do acesso das pessoas às infraestruturas digitais.

A gênese do Lab remonta a experiências inovadoras no estado do Ceará, como Instituto Brasileiro de Políticas Digitais- Mutirão e Movimento FeliciLab, iniciativas que, desde 2010, apresentam soluções digitais com foco em modelos de governança colaborativa e conexões interinstitucionais no estado.

Cabe destacar que o Mutirão teve início a partir do encontro de profissionais de diversas áreas durante o processo de produção da Teia Brasil 2010. A partir dessa experiência fundadora, alguns atores chaves que mais tarde vieram a compor o Lab, passaram a se organizar em torno de um objetivo comum: promover a apropriação das tecnologias como instrumento de emancipação humana e de cuidado com a natureza, por meio da colaboração em rede e do livre acesso ao conhecimento, valorizando as ancestralidades, os vínculos afetivos e a felicidade das crianças e de todos os seres (MUTIRÃO, 2025).

Já o Felicilab, Laboratório de Inovação no SUS do Ceará, foi criado em fevereiro de 2020, inspirado pela emergência da Transformação Digital, pelo potencial de transformação da Governança Colaborativa e pelo objetivo de proporcionar a Felicidade. Como parte da estrutura da Escola de Saúde Pública do Ceará (ESP-CE), e em parceria com a Diretoria de Inovação e Tecnologia (DITEC), o Felicilab desenvolveu soluções digitais e criou processos inovadores para resolução de problemas que afetam o SUS no Ceará, seja na gestão e qualificação de sua força de trabalho, seja no relacionamento com as pessoas usuárias do SUS.



Figura - Participantes do Movimento FeliciLab em registro realizado durante o período em que as atividades do movimento eram desenvolvidas na Escola de Saúde Pública do Ceará (ESP/CE).

Fonte: *Acervo do Movimento FeliciLab (2022).*

Estas experiências se consolidaram com a institucionalização com a integração ao grupo de pesquisa ARiDa (Advanced Research in Database) em 2023, e , no mesmo período com o Departamento de Enfermagem da UFC, por meio da aplicação de metodologias de Design Thinking para levantamento de problemas junto à populações em situação de vulnerabilidade social.

A partir do amadurecimento dessas trajetórias e do estabelecimento de parcerias estratégicas, ocorreu, em 2024, uma aproximação institucional com a Fundação Nacional de Artes (Funarte), vinculada ao Ministério da Cultura (MinC). Essa parceria não se limitou à formalização de um instrumento administrativo, mas deu origem a uma verdadeira plataforma de experimentação política e metodológica, na qual o design, a inovação aberta e a cultura digital passaram a ser aplicados de forma estruturada no campo das artes. O objetivo central desse processo é o desenvolvimento da Estratégia Digital Rede das Artes, orientada ao fortalecimento das políticas públicas culturais por meio de soluções digitais livres, como a Plataforma Funarte Rede das Artes, promovendo interoperabilidade, ampliação do acesso e fortalecimento do protagonismo dos agentes artísticos em todo o território nacional.

Nesse contexto, o Lab do Futuro se insere de forma orgânica no tripé acadêmico Ensino–Pesquisa–Extensão, constituindo-se como um espaço transdisciplinar no qual o conhecimento produzido na UFC dialoga diretamente com demandas sociais, culturais e políticas mais amplas. Em consonância com outros laboratórios experimentais em atividade no país, o Lab articula Estado, sociedade e universidades federais, mobilizando metodologias inovadoras para a construção de pontes entre diferentes áreas do conhecimento. Este capítulo concentra-se na trajetória recente e particular-

mente significativa do laboratório, com ênfase em sua atuação no campo das artes em parceria com a Funarte, discutindo seus princípios orientadores, metodologias de trabalho e contribuições para a consolidação de uma universidade pública comprometida com a cultura e a justiça social.

Fundamentos Teórico-Metodológicos: Design Social, Sistêmico e Contracolonial

A práxis do Laboratório do Futuro é permeada por um arcabouço teórico-metodológico que articula contribuições do Design Sistêmico (RIZARDI; METELLO, 2022), do Design Social (BONSIEPE, 2011; 2020) e das abordagens contracoloniais (CASSIANO; ALVES, 2021), em diálogo com reflexões críticas sobre a cultura digital contemporânea (LEMOS, 2020). Neste enquadramento, o design é compreendido não apenas como uma prática técnica ou estética, mas como uma ação social e política, capaz de mediar relações complexas entre indivíduos, artefatos, territórios e contextos institucionais (BONSIEPE, 2011).

Essa compreensão desloca o design de uma lógica instrumental para uma perspectiva estratégica, permitindo que o Laboratório do Futuro o adote como ferramenta de emancipação social. O design passa a operar como mediador de processos coletivos, orientando a construção de soluções que dialogam com realidades concretas e com a ampliação do acesso a direitos, especialmente no âmbito das políticas públicas culturais. Nesse sentido, o design contracolonial (CASSIANO; ALVES, 2021) aprofunda essa abordagem ao priorizar a escuta ativa, a valorização dos territórios periféricos e o reconhecimento desses espaços como locais legítimos de criação, saberes e transformação social. As soluções projetuais deixam, assim, de ser impostas externamente e passam a emergir das próprias comunidades, fortalecendo sua pertinência contextual e sustentabilidade social.

É nesse cenário que se inserem a ciência e a inteligência de dados como conhecimentos estratégicos para a atuação do Lab. Esses campos sustentam as práticas metodológicas adotadas, sobretudo no desenvolvimento, na manutenção e na governança de plataformas digitais abertas. O caso da Plataforma Funarte Rede das Artes é exemplar: sua concepção exige uma gestão de dados rigorosa, que assegure integridade, consistência e segurança das informações, conforme a literatura especializada (SILBERSCHATZ; KORTH; SUDARSHAN, 2020), ao mesmo tempo em que reconheça e valorize os saberes, as memórias e as expressões culturais das comunidades artísticas distribuídas pelo território nacional.

Ao articular design, tecnologia e ciência de dados, o Laboratório do Futuro reafirma seu compromisso com a criação de sistemas que ultrapassam a mera função de gerenciamento informacional. Trata-se da construção de infraestruturas digitais que promovem a valorização das comunidades, de seus saberes e de suas práticas culturais, especialmente no campo das políticas públicas para as artes. A inclusão ativa de territórios periféricos como protagonistas nos processos de concepção tecnológica dialoga diretamente com a crítica contracolonial, reposicionando sujeitos historicamente marginalizados como agentes centrais na produção de suas próprias narrativas, dados e estratégias de desenvolvimento (CASSIANO; ALVES, 2021).

Essa orientação teórica encontra expressão direta na própria configuração institucional do Lab do Futuro, que se contrapõe de forma explícita à concepção tra-

dicional de laboratório técnico, neutro e descontextualizado. O Lab emerge como um espaço acadêmico-político, no qual o design é mobilizado como estratégia de fortalecimento das comunidades — especialmente periféricas — na construção de futuros socialmente desejáveis. Sua estrutura organiza-se como uma rede interdisciplinar em permanente movimento, articulando Ensino, Pesquisa e Extensão em torno de agendas de transformação social e da produção de tecnologias emancipatórias.

A fluidez entre saberes acadêmicos, práticas sociais e territórios é representada em seu diagrama conceitual (CARMO; OLIVEIRA; FREITAS, 2022), no qual se destacam núcleos voltados à soberania digital e ao uso de tecnologias abertas como instrumentos de autonomia, resistência e produção coletiva de conhecimento, em consonância com a crítica de Bonsiepe (2011). Nesse arranjo, o design sistêmico (RIZARDI; METELLO, 2022) atua como eixo estruturante, permitindo visualizar e operar sobre as inter-relações complexas entre atores, instituições, fluxos de informação e contextos sociopolíticos.

A adoção de uma abordagem transdisciplinar garante que as soluções desenvolvidas pelo Lab transitem de forma integrada entre o conhecimento acadêmico, os saberes locais e as tecnologias abertas, conforme proposto por Nicolescu (2002). Metodologicamente, o Lab opera a partir de um processo projetual de retroalimentação contínua, no qual conceitos como predição, inteligência, inovação, validação e resultados não se organizam de forma linear, mas em ciclos iterativos. Essa lógica se alinha à noção de inovação social difusa de Manzini (2015), segundo a qual as soluções emergem de maneira contextualizada, a partir das próprias comunidades envolvidas.

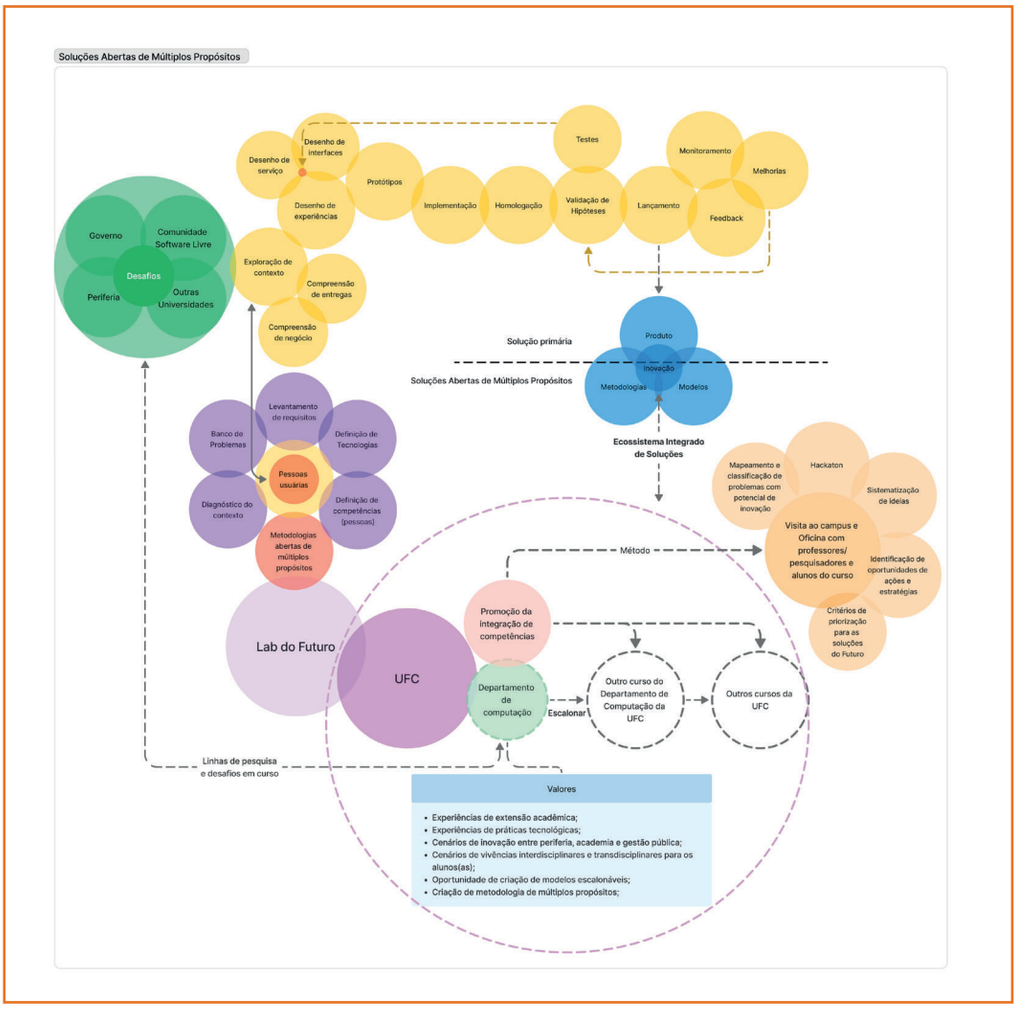
Os cenários de atuação do Laboratório do Futuro priorizam as periferias, compreendidas não como margens do sistema, mas como centros de criação, produção de saberes e resistência cultural. A interdisciplinaridade do Lab possibilita a articulação de diferentes áreas e cursos da UFC, produzindo impactos simultaneamente sociais e acadêmicos, ao mesmo tempo em que amplia a capacidade de resposta a problemas complexos e intersetoriais.

Entre seus objetivos centrais, o Lab do Futuro busca institucionalizar uma cultura colaborativa e aberta, orientada ao desenvolvimento de soluções inovadoras, sustentáveis e socialmente enraizadas. Seu portfólio de projetos é assumidamente aberto, sustentado por uma governança colaborativa que envolve pesquisadores, gestores públicos, empresas, movimentos sociais e comunidades periféricas. Essa configuração reforça o entendimento do laboratório como um dispositivo de mediação entre universidade, Estado e sociedade, comprometido com a construção de políticas públicas mais democráticas, inclusivas e culturalmente situadas.

Soluções Abertas de Múltiplos Propósitos (SAMP): A Inovação Metodológica

A partir de influências teóricas e metodológicas, o grupo concebeu o conceito de Soluções Abertas de Múltiplos Propósitos (SAMP), uma formulação original que integra princípios do Design da Informação, Design de Serviços e Design de Experiência do Usuário. As SAMP funcionam como um referencial estruturado, flexível e cíclico, adaptável a diversos cenários. Elas podem se manifestar como um produto, um método ou um instrumento metodológico, atuando em níveis estratégico, tático ou operacional, e evoluindo continuamente (MANZINI, 2015). O modelo conceitual das SAMP foi desenvolvido por Freitas (2023), a partir da sistematização do conhecimento elaborado pelo grupo.

A evolução do conceito de SAMP é marcada pelas experimentações do Laboratório de Inovação no SUS do Ceará – FeliciLab, especialmente durante a pandemia de Covid-19. Vivências como oficinas colaborativas de Design de Serviços Públicos, apoiadas em ferramentas como a Árvore de Problemas e a Matriz GUT (Gravidade, Urgência e Tendência), priorizaram a participação de gestores e trabalhadores da saúde na formulação de soluções colaborativas (ESCOLA DE SAÚDE PÚBLICA DO CEARÁ PAULO MARCELO MARTINS RODRIGUES, 2021).



O histórico dessas iniciativas e das soluções digitais desenvolvidas pode ser consultado no website do FeliciLab (*https://felicilab.org.br*), mantido como ambiente de memória institucional. Entre as principais soluções desenvolvidas, destacam-se:

Mapa da Saúde	iSUS	idSaúde	CORONA VÍRUS CEARÁ	ELMO CAPACETE DE RESPIRAÇÃO ASSISTIDA
Voltado ao geor-referenciamento de dados;	Aplicativo que centralizava em 2020 informações e serviços para estudantes, profissionais e gestores da saúde no Estado;	Destinado à automação de cadastros	Primeira plataforma no Ceará com informações qualificadas sobre o manejo clínico da Covid-19	Estratégias de divulgação e ferramentas de educação permanente, como o QualiQuiz

Essa expertise foi expandida para projetos federais, como o Mapa das Periferias e a Rede de Soberania, e culminou em importantes colaborações com o Ministério da Cultura (MinC) e o Ministério da Saúde (MS). Em 2023, o Lab colaborou com a Universidade Federal do Paraná (UFPR) e o MinC em uma Oficina de Design de Soluções Digitais para Fomento à Cultura, estruturando um Banco de Problemas para a Política Nacional Aldir Blanc (PNAB). No mesmo ano, em parceria com a Universidade de Brasília (UNB) e órgãos federais, contribuiu para a concepção da Plataforma Brasil Participativo, customizando o software livre Decidim para a elaboração do Plano Plurianual 2024-2027, um dos maiores exercícios de participação digital do mundo.

Além disso, o Lab criou o Laboratório de Design da Atenção Primária à Saúde (APS) em parceria com o Ministério da Saúde, implementando metodologias ágeis e promovendo a participação democrática na transformação digital do SUS, com foco no aplicativo e-SUS APS (CARMO et al., 2025).

Laboratório do Futuro e parceria com a Funarte

A parceria com a Funarte em 2024, por meio de um Termo de Execução Descentralizada (TED), para criar a Estratégia Digital da Rede das Artes, é um exemplo concreto do design comprometido com a vida e a justiça social. A iniciativa visa fortalecer as políticas culturais brasileiras por meio de soluções digitais livres e interoperáveis.

O projeto estruturou-se em fases que envolveram: Formalização e Planejamento: Definição de metas, competências e fluxos estratégicos em conjunto com a Funarte; Desenvolvimento Tecnológico e Formação: especificação da Estratégia Digital e desenvolvimento da Plataforma Funarte Rede das Artes, utilizando o software livre Mapa Cultural como base; Promoção da Cultura Digital e elaboração de guias e cursos EaD para qualificar a gestão colaborativa da plataforma e capacitar agentes artísticos e gestores.

A Plataforma Funarte Rede das Artes adotou princípios do código aberto e da descentralização, permitindo a criação de espaços artísticos, divulgação de circui-

tos, oportunidades e editais, fortalecendo a fruição artística no país. A solução segue a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e é acompanhada por relatórios técnicos, reforçando o papel do Lab como articulador entre cultura, tecnologia e políticas públicas. Esse modelo operacional dinâmico e de pesquisa-ação favorece a expansão da Rede das Artes, fortalecendo o diálogo contínuo entre academia, governo, mercado e sociedade civil.

No conjunto de atividades realizadas ao longo dos 12 meses discutidas ao longo deste livro, destaca-se a realização de um ciclo de debates como estratégia de articulação pública e qualificação crítica do campo, iniciado após o lançamento oficial da plataforma digital pública Rede das Artes (rededasartes.cultura.gov.br). O primeiro ciclo ocorreu em setembro de 2025 e foi intitulado "Estratégias Digitais para Políticas Públicas no Brasil", realizado no Auditório da Reitoria da UFC, em Fortaleza (CE). Este momento de debate contou com participantes da Funarte: o diretor-executivo Leonardo Lessa, a diretora do Centro de Teatro, Aline Vila Real, e o coordenador-geral de Patrimônio e Tecnologia, Paulo Barros.

O ciclo teve como objetivo estimular um diálogo sobre como as tecnologias moldam decisões coletivas e organizam processos que vão desde a distribuição de recursos até o monitoramento de políticas públicas. Entre os temas abordados, destacam-se soberania digital, transparência governamental, escolhas entre tecnologias livres e proprietárias, letramento digital e design estratégico.



Figura - Equipe do projeto, docentes da Universidade Federal do Ceará (UFC), representantes da Fundação Nacional das Artes (Funarte) e da Pró-Reitoria de Cultura da UFC durante encontro realizado no âmbito das atividades do projeto.
Fonte: *Acervo do projeto (2025).*

A abertura do evento contou com a presença do pró-reitor de Cultura da Universidade Federal do Ceará (UFC), Sandro Gouveia, e do coordenador do Laboratório do Futuro, professor Ângelo Brayner, Participaram, ainda, a secretária de Economia Criativa do Ministério da Cultura, Cláudia Leitão; a secretária da Cultura do Estado do Ceará, Luísa Cela; a secretária da Cultura de Fortaleza, Helena Barbosa; e o artista e deputado estadual do Ceará, Léo Suricate e o idealizador do Projeto Uirá Porã. Também estiveram presentes docentes e discentes dos cursos de Computação e Enfermagem da UFC, além de membros da comunidade.

A mesa de abertura, transmitida ao vivo, evidenciou o caráter intersetorial da Estratégia Digital, ao articular diferentes esferas institucionais e campos de atuação, promovendo a convergência entre formulação de políticas, práticas culturais e debate público. O ciclo de debates teve continuidade até novembro de 2025, contemplando a apresentação de temas relevantes para as discussões no âmbito da cultura, da academia e da soberania digital.

Considerações finais

A partir de sua trajetória, o Laboratório do Futuro da Universidade Federal do Ceará consolida-se como uma articulação potente entre universidade pública, cultura digital e políticas de emancipação social, revelando, ao mesmo tempo, um campo fértil para a ampliação de horizontes teóricos, metodológicos e políticos. Sua experiência demonstra que a universidade pode assumir um papel ativo como espaço de escuta, mediação e colaboração com a sociedade, especialmente com territórios e grupos historicamente marginalizados, reafirmando sua função pública e seu compromisso com a redução das desigualdades.

As metodologias abertas e baseadas em tecnologias livres desenvolvidas pelo Lab respondem a demandas concretas e imediatas, mas também operam em uma dimensão propositiva, ao tensionar modelos tradicionais de inovação e ao sugerir novas formas de conceber o design como prática social, política e situada. Nessa perspectiva, o design deixa de ser compreendido apenas como solução técnica ou instrumento estético, passando a constituir-se como uma prática de construção coletiva, capaz de articular diagnóstico crítico, planejamento estratégico e ação transformadora.

A parceria com a Funarte e a construção da Estratégia Digital da Rede das Artes representam um marco nesse percurso, ao consolidar o Laboratório do Futuro como catalisador da inovação pública no campo cultural. Essa atuação contribui para a ampliação do acesso à cultura, para a valorização dos agentes artísticos e para o fortalecimento de redes colaborativas que conectam academia, gestão pública, territórios criativos e sociedade civil. O Lab afirma-se, assim, como agente de transformação cultural, técnica e política, ancorado em processos participativos e em formas de governança mais abertas e democráticas.

O Laboratório do Futuro projeta-se no tempo presente não como promessa distante ou experimento isolado, mas como prática concreta, necessária e replicável. Parte-se da compreensão de que o design possui a capacidade não apenas de diagnosticar e planejar, mas também de cuidar de pessoas, territórios, políticas e saberes. É nesse entrelaçamento de conhecimento científico, práticas colaborativas e afetos que o Lab se consolida, não apenas como um espaço de inovação, mas como um dispositivo de emancipação nos campos das artes, da cultura, da saúde e das tecnologias, em diálogo permanente com a ciência e com os desafios contemporâneos da vida coletiva.

Referências

BONSIEPE, G. Design, democracia e emancipação. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2020.

BONSIEPE, G. Design, cultura e sociedade: fundamentos da cultura projetual. São Paulo: Blucher, 2011.

CARMO, U. P. M.; OLIVEIRA, J. G.; FREITAS, R. F. Felicilab: acerca do design que nos cerca. O Povo, Fortaleza, 20 dez. 2022. Disponível em: *https://www.opovo.com.br/noticias/tecnologia/opovotecnologia/2022/12/20/felicilab-acerca-do-design-que-nos-cerca.html.* Acesso em: 22 jul. 2025.

CARMO, U. P. M. et al. (org.). Design Lab CGIAD: inovação em saúde com metodologias colaborativas. Fortaleza: Lab do Futuro/UFC, 2025. 45 p.

CASSIANO, M.; ALVES, M. H. Design decolonial: epistemologias insurgentes na prática projetual. Revista Brasileira de Estudos Urbanos e Regionais, v. 23, n. 2, p. 360–377, 2021.

ESCOLA DE SAÚDE PÚBLICA DO CEARÁ PAULO MARCELO MARTINS RODRIGUES. Oficina design de serviços públicos: 11 a 13 de agosto de 2021. Fortaleza: Escola de Saúde Pública do Ceará; Laboratório de Inovação Felicilab, 2021. 48 p.

FREITAS, R.F. Metodologia de Soluções Abertas de Múltiplos Propósitos (SAMP). Movimento Felicilab, 2023. Documento técnico.

LEMOS, R. Tecnobrega, cultura livre e o futuro da música. São Paulo: Editora FGV, 2020.

MANZINI, E. Design, quando todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social. São Paulo: Blucher, 2015.

MUTIRÃO. Mutirão – tecnologia, cultura e colaboração em rede. Disponível em: *https://mutirao.org.br.* Acesso em: 12 dez. 2025.

NICOLESCU, B. O manifesto da transdisciplinaridade. São Paulo: Triom, 2002.

RIZARDI, B.; METELLO, D. Design sistêmico: abraçando a complexidade no setor público. Brasília: GNova, Enap, 2022.

SILBERSCHATZ, A.; KORTH, H. F.; SUDARSHAN, S. Sistemas de banco de dados. 7. ed. São Paulo: AMGH, 2020.


Precisa de ajuda?
Eventos
Espaços
Agentes
Projetos
Oportunidades
Entrar
Selecione os tipos
Acessibil
resultados verificados
Itapipoca
Fortaleza
Maracanaú
Região Geográfica Intermediária de Quixadá
Região Geográfica Intermediária
Caucaia
Caucaia
Triunfo
Sousa
Cajazeiras
Caicó
Curso: Criatividade e Novas Tecnologias no
mooc38.escolavirtual.gov.br/course/view.p

MAPA CULTURAL DO CEARÁ: EXEMPLO DE INOVAÇÃO NA GESTÃO PÚBLICA

Gecíola Fonseca Torres
Ângela Kerley Pereira Lima

Introdução

Os avanços nas tecnologias digitais nas últimas décadas transformaram a maneira como os governos formulam, planejam e executam políticas públicas. No setor cultural, essa tendência aumentou as oportunidades de acesso a informações sobre as instituições, participação da sociedade nos processos de tomada de decisão e de melhorias no fomento à diversidade cultural. No Brasil, os governos estaduais e municipais inovam por meio do desenvolvimento de experiências que, ao incorporar plataformas digitais, visam estreitar o vínculo entre o governo e a sociedade civil, democratizar o acesso da população às políticas públicas e multiplicar a escuta e a presença de diversos sujeitos culturais nos processos de decisão.

O Estado do Ceará destaca-se entre os entes federativos brasileiros pelo investimento consistente em políticas públicas digitais para a cultura. A adoção da plataforma Mapas Culturais como ferramenta oficial de gestão representa um avanço significativo na organização das informações culturais, na ampliação da transparência e na descentralização das ações. Mais do que um sistema de cadastro, o Mapa Cultural do Ceará configura-se como uma infraestrutura digital que possibilita mapear, visibilizar e articular agentes, espaços e iniciativas culturais em escala territorial.

Essa experiência adquire relevância não apenas por seu caráter técnico, mas também por sua dimensão política. Fundamentada em software livre e orientada por princípios de abertura e colaboração, a plataforma contribui para fortalecer a relação entre Estado e sociedade civil, ampliando os mecanismos de escuta, participação e reconhecimento das diversidades culturais. Além disso, sua arquitetura e lógica de funcionamento permitem sua replicação e adaptação por outros entes federativos, reforçando seu potencial como modelo de inovação pública no campo cultural.

Diante desse cenário, este capítulo tem como objetivo analisar o Mapa Cultural do Ceará como uma iniciativa de inovação na gestão pública cultural. Especificamente, busca-se compreender de que maneira a plataforma contribui para a democratização do acesso à cultura e o fortalecimento das expressões culturais locais, bem como avaliar seus impactos na gestão pública, especialmente no que se refere à transparência, eficiência administrativa e articulação interinstitucional.

Tecnologia e gestão pública cultural

A utilização de tecnologias digitais na gestão pública da cultura vem sendo fortalecida no Brasil a partir da institucionalização do Sistema Nacional de Cultura (SNC), previsto na Constituição Federal. Um de seus pilares estruturantes é o Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC), considerado instrumento essencial para subsidiar a formulação, monitoramento e avaliação das políticas culturais em todas as esferas federativas — municípios, estados e União. A partir dessa diretriz, o SNIIC passa a integrar uma lógica de organização sistêmica das informações culturais, concebido como um conjunto de ferramentas de coleta, análise e disseminação de dados sobre a realidade cultural brasileira.

O Plano Nacional de Cultura (2010–2020), que faz parte do SNC, vinculou o mapeamento cultural a objetivos como identificação, registro, salvaguarda e difusão da diversidade cultural. A meta 3 estabelece o desenvolvimento de uma cartografia da diversidade das expressões culturais realizada em todo o território brasileiro, contemplando manifestações artísticas, patrimônio material e imaterial, além de grupos sociais tradicionais (quilombolas, povos indígenas, mestres tradicionais etc.), com o objetivo de promover visibilidade, diversidade e democratização cultural.

Entretanto, a realidade da gestão cultural no Brasil ainda é marcada por dificuldades significativas na produção e sistematização de informações sobre os atores, dinâmicas e práticas culturais existentes nos territórios (Souza, 2003). Superar essa lacuna exige ferramentas que articulem coleta de dados, visibilização e acesso público de informações de forma colaborativa.

No Ceará, o Plano Estadual de Cultura (2016–2026) também instituiu a meta 3, que determina: "mapear, cadastrar e atualizar, até 2017, 100 % das informações culturais do Estado do Ceará no Sistema de Informações e Indicadores Culturais da Secretaria da Cultura do Estado". Como parte dessa meta, estão previstas ações como reformulação e atualização do Sistema de Informações da Secult, mapeamento do patrimônio cultural e da diversidade das expressões artísticas realizadas em todo território cearense, diagnóstico que identifique os artistas e as cadeias produtivas locais, além de parcerias com instituições de ensino e pesquisa, realização de seminários, oficinas e palestras sobre as informações levantadas, entre outras.

A Lei Orgânica da Cultura do Estado do Ceará (Lei 18.012/2022) institui o Sistema Estadual da Cultura e o Sistema Estadual de Informações e Indicadores Culturais (Siscult). Pelo Art. 35, o Siscult "constitui sistema integrado de produção, elaboração, sistematização e publicização de informações para o monitoramento e avaliação das políticas culturais". Ele utiliza o Mapa Cultural como principal ferramenta de mapeamento, armazenamento, gestão e fornecimento de indicadores culturais e serve de base para fomento, criação, difusão, preservação, memória e formação, baseado nos valores da transparência, publicidade, legalidade, eficiência e governança digital.

Dessa forma, o Mapa Cultural do Ceará destaca-se como instrumento estratégico que opera na intersecção jurídica, política e tecnológica. Trata-se de uma plataforma de código aberto, fruto de parcerias nacionais e estaduais, adotada pela Secult desde 2015 como parte da política de cultura digital, com o objetivo de organizar os dados culturais do estado, integrar municípios ao sistema, facilitar cadastro e participação, além de servir como base para análise de dados e construção de políticas. A relevância do Mapa é reforçada pelo destaque que recebe tanto no Plano Estadual quanto na legislação que estrutura o Siscult, validando-o como elemento central para

se avaliar a inovação, a democratização e a participação cidadã na gestão cultural pública do Ceará.

A adoção do Mapa Cultural do Ceará pode ser compreendida como parte de um processo de modernização institucional que se insere nas transformações da gestão pública contemporânea, conforme discutem Osborne & Gaebler (1994) ao proporem a metáfora do "governo empreendedor". Dentre os princípios centrais dessa abordagem estão a descentralização das decisões, o foco em resultados e a responsabilização das instituições públicas diante dos cidadãos compreendidos não apenas como usuários, mas como coprodutores das políticas públicas.

Nesse sentido, o Mapa Cultural do Ceará representa uma questão importante: ao se valer de uma plataforma digital colaborativa e de código aberto, construída em diálogo com iniciativas da sociedade civil e com metodologias de inovação social, a Secretaria da Cultura do Estado adota uma lógica mais permeável à participação, à transparência e à responsividade. A ferramenta permite não apenas a gestão mais eficiente de políticas, programas e editais, mas também a construção de uma base de dados públicos que pode ser acessada, utilizada e alimentada por agentes culturais de todo o território.

Trata-se, portanto, de um exemplo concreto da convergência entre inovação tecnológica e inovação institucional, onde a tecnologia digital — longe de ser apenas um instrumento neutro — é apropriada como infraestrutura pública e como vetor de uma nova cultura de gestão, mais distribuída, aberta e orientada por dados. Ao se alinhar a esses princípios, o Mapa Cultural do Ceará incorpora aspectos centrais da modernização da administração pública, mas também aponta para caminhos alternativos aos modelos meramente gerencialistas, valorizando a inteligência coletiva dos territórios e a cultura como dimensão estratégica da democracia.

A plataforma também materializa princípios do chamado governo eletrônico, como o uso intensivo de tecnologias digitais para modernizar a administração pública, aumentar a eficiência e fortalecer a relação Estado–sociedade (CGI.br, 2020)[1]. No caso da cultura, essa transformação é ainda mais significativa, pois envolve dinâmicas simbólicas, expressivas e territoriais que nem sempre são contempladas por sistemas convencionais de gestão.

Pressupostos teóricos: território, saberes locais e cidadania

Ao longo da implementação da cartografia digital cultural no Ceará, observa-se a convergência de correntes de pensamento e práticas inovadoras que influenciaram diretamente. Em especial, destacam-se: Milton Santos, geógrafo cujas ideias sobre território, técnica e cidadania fornecem base conceitual; Cleodon Silva, ativista e de-

1 A pesquisa "TIC Governo Eletrônico" do CGI.br (Comitê Gestor da Internet no Brasil) analisa o uso de tecnologias de informação e comunicação na administração pública brasileira. O estudo busca entender como as TIC são utilizadas pelos órgãos públicos e como os cidadãos interagem com esses serviços online. A pesquisa é realizada pelo Cetic.br, um centro de estudos ligado ao CGI.br, e fornece dados relevantes para a formulação de políticas públicas sobre governo eletrônico.

senvolvedor de mapeamentos participativos e software livre, cuja atuação política inspirou metodologias; e Gui Bonsiepe, que defende a autonomia tecnológica e vê a interface como território político, oferecendo uma crítica fundamental ao papel do design e da tecnologia na América Latina. A seguir, analisa-se como cada uma dessas abordagens reflete-se na cartografia digital do Mapa Cultural do Ceará, e como elas foram apropriadas nas políticas públicas e metodologias do projeto.

Milton Santos (1996) foi um dos principais geógrafos brasileiros e seu pensamento fornece uma estrutura teórica crucial para entender iniciativas de mapeamento cultural participativo. Santos propôs o conceito de "território usado" – o território como um espaço vivido e apropriado pela sociedade, resultado das relações e usos cotidianos, em contraposição à visão puramente técnica ou burocrática do espaço. Segundo ele, o território usado, com seus conteúdos e processos diversos, é "como um campo de forças, como o lugar do exercício, de dialéticas e contradições entre o vertical e o horizontal, entre o Estado e o mercado, entre o uso econômico e o uso social dos recursos" (SANTOS, 1999, p. 19), onde a política pode (e deve) ser elaborada de baixo para cima, incorporando as necessidades locais. Nessa perspectiva, Milton Santos enfatiza que o saber local – o conhecimento produzido pelas comunidades em seus lugares – deve ser devidamente considerado na formulação das políticas e nos discursos do cotidiano. Em outras palavras, a construção da cidadania territorial passa por reconhecer e valorizar as experiências e conhecimentos das populações em seus lugares.

Essa influência é nítida no Mapa Cultural do Ceará, cujo propósito não é apenas registrar dados culturais, mas empoderar comunidades e dar visibilidade às identidades locais. Como observa Dalvit G. de Paula (2015), mapas culturais não devem se limitar a inventários burocráticos; eles devem se tornar "possibilidades de conhecimento e reconhecimento de territórios e identidades, exercício de poder, roteiro de vida de indivíduos e grupos, exercício de memória e de democracia" (PAULA, 2015, p. 1), capazes de redefinir espaços e valorizar as culturas locais, tornando visíveis todos os seus cidadãos. Esse entendimento reflete diretamente as ideias de Milton Santos: a cartografia cultural digital cearense procura retratar o território usado – mapeando onde a cultura acontece de fato, nos bairros, comunidades e espaços do cotidiano – e incorporando os saberes locais de artistas, mestres da cultura tradicional, coletivos e pontos de cultura.

Do ponto de vista político, a plataforma viabiliza a elaboração de políticas culturais participativas. O Plano Nacional de Cultura, por exemplo, já em 2012, destacava o desafio de mapear a diversidade cultural em um país continental e apontava que, para alcançar esse objetivo, seria preciso mobilizar gestores públicos e toda a sociedade para colaborar com informações no SNIIC. O Mapa Cultural do Ceará concretiza essa mobilização: cidadãos e agentes culturais do Estado alimentam a plataforma com seus próprios cadastros e iniciativas, fornecendo dados de base comunitária que orientam editais, investimentos e programas de cultura. Assim, há uma conexão clara com a visão de Santos de que a política territorial deve emergir dos usos e vozes locais (SANTOS, 1996).

Além disso, Milton Santos discorreu sobre a técnica e a cidadania, mostrando que a difusão das técnicas (como as tecnologias de informação) poderia criar condições para uma cidadania mais informada e ativa, desde que apropriadas localmente. No Ceará, a adoção de uma plataforma digital livre e aberta para gestão cultural democratiza o acesso à informação territorial: qualquer cidadão pode navegar no Mapa Cultural para descobrir equipamentos culturais próximos, eventos em sua região ou oportunidades de fomento, bem como acompanhar a distribuição de recursos cultu-

rais pelo Estado. Essa transparência e acesso público aos dados contribuem para o exercício da cidadania cultural, alinhada ao que Santos chamaria de construção do "espaço do cidadão" - mais do que um local físico, uma instância social enraizada na cultura, onde a cidadania se manifesta e se constrói (SANTOS, 2007). Em resumo, a influência de Milton Santos se revela no fundamento territorial e participativo do Mapa Cultural do Ceará – uma cartografia digital que privilegia a ótica "de baixo para cima", enraizada nos lugares e nas pessoas, conciliando técnica moderna com saberes locais e direitos de cidadania.

Mapeamento participativo, software livre e gestão democrática do território

A trajetória de Cleodon Silva (1949–2011) fornece um elo prático entre a teoria e a implementação de mapas colaborativos no Brasil. Ex-metalúrgico, sindicalista e posteriormente um ativista da cultura livre e do software livre, Cleodon dedicou as duas últimas décadas de sua vida a projetos de democratização da informação territorial para empoderar comunidades. Ele fundou e presidiu o Instituto Lidas (São Paulo) com o objetivo de "fornecer informação e ferramentas aos cidadãos para auxiliá-los em sua participação na vida cívica" (Wikipédia, 2025).

Já no final dos anos 1980, Cleodon vislumbrava integrar dados oficiais com o conhecimento das comunidades: o Instituto Lidas surgiu em 1988 justamente para "mapear os conhecimentos existentes nas cidades ao coletar e agregar informações e indicadores científicos e oficiais e contrastá-los com os saberes produzidos pelas comunidades locais" (Wikipédia, 2025). Essa iniciativa gerou uma concepção inédita de divisão territorial – as Unidades de Planejamento Participativo (UPPs) – subunidades urbanas definidas não pela burocracia tradicional (bairros ou distritos oficiais), mas de acordo com os critérios de pertencimento e de uso dos espaços pelos próprios cidadãos. Em outras palavras, Cleodon propôs redesenhar o mapa da cidade a partir das áreas de vivência reais, entendendo que a divisão administrativa convencional muitas vezes não refletia a apropriação popular do território.

Essa visão levou Cleodon a desenvolver, em 1992, um dos primeiros sistemas de geoprocessamento comunitário, cruzando dados oficiais das cidades com os conhecimentos locais coletados nas comunidades. Posteriormente, já na era da Internet, ele abraçou o software livre como ferramenta de luta: via na tecnologia aberta uma forma de "efetivação da tecnologia por qualquer indivíduo", em prol da autonomia e da conferência permanente dos direitos do cidadão. Seu projeto culminante foi a Base Comum de Conhecimento do Cidadão (BCCC) – uma plataforma on-line georreferenciada construída sobre software livre que agregava múltiplos dados sobre cada UPP e os apresentava de forma visualmente acessível. Crucialmente, a BCCC era colaborativa: "Qualquer um pode adicionar, editar e compartilhar informação que possa ser relevante para suas comunidades ou para a cidade como um todo" (Wikipédia, 2025). Cleodon treinou jovens para usar essa ferramenta e mostrou, na prática, como o mapeamento participativo pode fortalecer a sociedade civil (um exemplo foi a criação de uma cooperativa de logística urbana a partir dos dados mapeados, a Cooplurb). "É na BCCC que estaria, na prática, a articulação da "área de vivência", proposta por Milton Santos, com os sistemas de informação públicas (IBGE, prefeitura, estado etc.) e com o acréscimo de dados locais e de geoprocessamento realizado pela Casa dos Meninos" (PACIORNIK, 2013).

O legado de Cleodon Silva é diretamente perceptível no Mapa Cultural do Ceará. Primeiro, pela filosofia do software livre e do código aberto: a plataforma Mapas Culturais, sobre a qual o Mapa do Ceará opera, foi desenvolvida como software livre, mantendo a premissa da construção coletiva e das alianças intersetoriais. Isso reflete a crença de Cleodon de que a tecnologia deve ser aberta e de domínio público, evitando dependências e permitindo que comunidades locais a modifiquem conforme suas necessidades. Segundo, pela ênfase no mapeamento colaborativo: assim como a BCCC, o Mapa Cultural permite que os próprios agentes culturais alimentem o sistema. Artistas, produtores, mestres de cultura tradicional e gestores municipais podem se cadastrar e inserir informações sobre seus projetos e espaços, num processo contínuo de atualização colaborativa e descentralizada. Temos aqui uma gestão democrática do território cultural – os atores culturais tornam-se co-responsáveis por representar o panorama cultural de suas localidades. Essa prática dá voz a iniciativas de base (como grupos tradicionais, coletivos de periferia, pontos de cultura), evitando que apenas dados "oficiais" determinem o cenário. A metodologia lembra o contraste entre dados oficiais e saberes comunitários preconizado por Cleodon, pois combina registros governamentais (por exemplo, equipamentos públicos de cultura) com inscrições autônomas feitas pela sociedade civil.

Do ponto de vista da cidadania cultural, o Mapa se destaca por promover a apropriação tecnológica por parte da sociedade civil. Sérgio Amadeu (2008) ressalta que as tecnologias livres e as plataformas abertas criam condições para uma cultura digital participativa, em que os próprios cidadãos tornam-se produtores e curadores de informação. A possibilidade de cadastro direto por parte de agentes culturais exemplifica esse modelo descentralizado, favorecendo uma gestão mais colaborativa da política cultural.

Em 2024, o Ministério da Cultura instituiu o Prêmio "Cleodon Silva" de Soluções Digitais Livres, justamente para fomentar inovações tecnológicas na gestão cultural e homenagear esse pioneiro. Essa ação evidencia que a luta de Cleodon pela cultura livre – incluindo mapeamentos participativos e plataformas abertas – passou a ser reconhecida institucionalmente como parte da estratégia nacional de cultura digital. No Ceará, essa influência já vinha de antes; inclusive, iniciativas precursoras ocorreram no Estado: em Fortaleza, antes de 2015, houve o desenvolvimento de um "Mapa da Cultura de Fortaleza" (2012) em parceria com coletivos de cultura digital e hackers locais – uma experiência piloto sintonizada com a onda de mapeamentos colaborativos impulsionada por figuras como Cleodon.

Em suma, a prática de Cleodon Silva contribuiu para moldar a metodologia e a política por trás do Mapa Cultural do Ceará. Os princípios de participação popular, uso de software livre e gestão territorial compartilhada transparecem na plataforma cearense, que opera como uma espécie de "BCCC" adaptada ao contexto cultural: uma base comum de conhecimento cultural, construída por todos e a serviço de todos. Essa convergência demonstra como a visão de um ativista pode se traduzir em política pública perene – hoje, mapeamentos colaborativos e ferramentas de código aberto são considerados instrumentos essenciais de gestão cultural em rede, exatamente como Cleodon preconizou décadas atrás.

Plataforma Mapas Culturais: trajetória, fundamentos e articulações federativas

A plataforma Mapas Culturais é hoje reconhecida como uma das principais experiências brasileiras de gestão digital da cultura baseada em software livre. Utilizada por estados, municípios e pelo próprio Ministério da Cultura, a ferramenta tem como objetivo principal viabilizar o mapeamento colaborativo de agentes, espaços, eventos e iniciativas culturais, funcionando como base de dados pública e plataforma de participação cidadã. Sua origem, no entanto, está profundamente enraizada em processos políticos e sociais que antecedem sua criação formal, em 2013, e que envolvem uma articulação entre políticas públicas, redes da sociedade civil e investimentos do setor privado.

A construção da plataforma está diretamente associada ao ciclo de inovação iniciado no Ministério da Cultura durante a gestão de Gilberto Gil (2003–2008), sucedida por Juca Ferreira (2008–2010). Esse período marcou a consolidação da chamada Cultura Digital Brasileira, que promoveu a incorporação das tecnologias livres como instrumentos de política pública cultural.

Esse movimento culminou na elaboração participativa do Plano Nacional de Cultura (PNC), instituído em 2010 pela Lei nº 12.343. O PNC estabeleceu 53 metas estratégicas, com horizonte até 2020, entre as quais se destacam aquelas voltadas à estruturação de dados e sistemas de informação cultural.

Paralelamente ao avanço das políticas públicas, desde os anos 1990 a sociedade civil brasileira vinha construindo experimentações com tecnologias livres, cultura colaborativa e plataformas digitais de mapeamento. Essa trajetória inclui projetos como o Mapsys, desenvolvido em 2004 para georreferenciamento dos Pontos de Cultura, posteriormente reformulado como Mapas da Rede (RIGOLON, 2016).

A partir de 2010, outras experiências fortaleceram esse ecossistema: o portal CulturaEduca, do Instituto Lidas; a agenda do Programa VAI (SP); o projeto Arte Fora do Museu; e a plataforma Mapas de Vista, usada em diversas políticas públicas como o Mapa da Cultura de Fortaleza (2012). Essas iniciativas demonstraram que o mapeamento cultural, quando aberto e colaborativo, pode articular agentes diversos e gerar dados vivos sobre a cultura nos territórios.

Investimento social e desenvolvimento da plataforma

Em 2013, a partir de diálogos entre representantes do poder público e da sociedade civil, identificou-se a oportunidade de consolidar uma plataforma que superasse os desafios enfrentados pelas experiências anteriores, como a escalabilidade, a sustentabilidade e a ausência de governança em rede. Foi nesse contexto que nasceu o projeto Mapas Culturais, financiado pela Secretaria da Cultura do município de São Paulo e desenvolvido pelo Instituto Tim. Ele baseou-se em três eixos estratégicos: investimento na criação e manutenção do software livre por tempo suficiente para consolidar uma rede; articulação entre atores públicos e comunitários para implantação e governança; estímulo à autonomia técnica e à gestão colaborativa do sistema (RIGOLON, 2016).

A Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, então sob gestão de Juca Ferreira, foi a primeira instituição a adotar o sistema. Após um ano de trabalho conjunto, a plataforma foi lançada em 2014 com o nome SP Cultura. A partir de então, o sistema foi implantado em diversos estados e municípios — como Ceará, Tocantins, Rio Grande do Sul, São Paulo, Mato Grosso, Distrito Federal, João Pessoa, Sobral, Blu-

menau, Santo André, São José dos Campos e Belo Horizonte — em alguns casos com customizações e instalações totalmente autônomas.

Em 2015, o Ministério da Cultura incorporou o Mapas Culturais ao Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC) e passou a oferecer a plataforma a todos os entes federados interessados. Foram criados, ainda, sistemas internos baseados na tecnologia da plataforma, como o Mapa dos Museus, o Mapa das Bibliotecas e a Rede Cultura Viva.

Com base em metodologias de desenvolvimento ágil, a plataforma funcionava com ciclos curtos de atualização, com ampla participação de usuários na definição de prioridades e na evolução da ferramenta. Os encontros da Rede Mapas Culturais, realizados regularmente no início, permitiam a articulação de gestores, desenvolvedores e produtores culturais que compunham a rede nacional da plataforma.

Exemplos de contribuições locais demonstram a força desse modelo: no Ceará, funcionalidades específicas foram desenvolvidas para o site do Festival Maloca Dragão (evento que comemorava o aniversário do Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura), com apoio do Hacklab (empresa desenvolvedora do Mapas) e do Instituto Mutirão (organização da sociedade civil que apoia a implementação do Mapa Cultural do Ceará); em São Paulo, o site Férias nos Museus integrou dados da plataforma estadual; no Distrito Federal, um novo tema visual foi desenvolvido e compartilhado com a rede.

Histórico e adoção da plataforma Mapas Culturais no Ceará

O Mapa Cultural do Ceará é uma plataforma digital colaborativa de mapeamento e gestão cultural, lançada em 2015 pelo Governo do Ceará, que tornou-se referência nacional em governança digital para a cultura. Construída como software livre e parte da iniciativa Mapas Culturais, a plataforma permite o cadastramento de agentes culturais, espaços, eventos, projetos e oportunidades em todo o território cearense. Conta, hoje, com mais de 130 mil agentes culturais registrados, sendo o canal mais populoso do país (entre os Mapas ainda ativos) para informações culturais. Trata-se de uma ferramenta aberta e colaborativa, alinhada ao Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC) e integrada à Rede Mapas – uma rede nacional de plataformas de cultura digital retomada em 2023 com o retorno do Ministério da Cultura (após ser extinto em 2019).

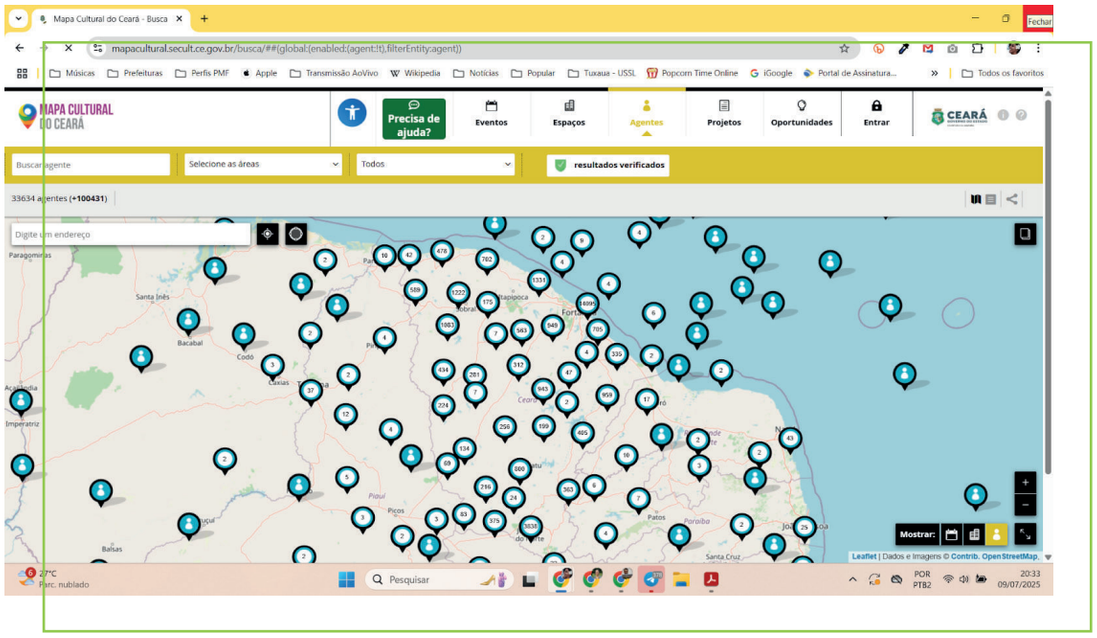


Figura - Mapa Cultural do Ceará

Fonte: *mapacultural.secult.ce.gov.br*

Quando a plataforma Mapas Culturais foi desenvolvida em 2013, a proposta era criar uma base de dados colaborativa, acessível e interoperável para cadastro de agentes culturais, espaços, eventos, projetos e oportunidades, conectando governo e sociedade civil em torno da produção, da circulação e da gestão da cultura. Com rápida adesão de outros municípios e estados, a plataforma tornou-se referência nacional em inovação para a política cultural digital, sendo posteriormente incorporada como ferramenta oficial do Ministério da Cultura e adotada em diversas experiências federativas.

No Ceará, o processo de implantação do Mapa Cultural teve início em 2015, por meio de um acordo de cooperação técnica entre a Secretaria da Cultura do Estado (Secult-CE), o Instituto Tim e o Instituto Dragão do Mar. A adoção da plataforma foi impulsionada por três fatores principais: (1) a necessidade de consolidar uma base única e confiável de dados culturais no estado, (2) o avanço das diretrizes do Plano Estadual de Cultura, que estabelecia metas relacionadas ao mapeamento cultural e à criação do Sistema Estadual de Informações e Indicadores Culturais, e (3) a crescente demanda por mecanismos digitais que ampliassem o acesso e a participação nas políticas públicas culturais.

A implementação passou por diferentes fases. A primeira delas, entre 2015 e 2016, envolveu a adaptação da plataforma ao contexto cearense, com a customização da identidade visual, dos cadastros e das estruturas de dados conforme as especificidades da política cultural estadual. Foi também nesse momento que se iniciou o processo de capacitação técnica da equipe da Secult Ceará e de sensibilização dos agentes culturais para a importância da nova ferramenta.

A segunda fase, entre 2017 e 2019, consolidou o uso da plataforma como sistema oficial de inscrição em editais culturais. A integração com o Sistema Estadual de Fomento à Cultura e a articulação com os municípios ganharam destaque, com estímulo à adesão de cidades cearenses ao Mapas Culturais como ferramenta de gestão local.

A terceira fase, iniciada a partir de 2020 e intensificada no contexto da pandemia de covid-19, foi marcada por uma ampliação expressiva do uso da plataforma. Com a necessidade de execução das leis emergenciais de apoio à cultura durante e depois da pandemia - Lei Aldir Blanc (Lei nº 14.017/2020) e Lei Paulo Gustavo (Lei Complementar nº 195/2022), o Mapa Cultural do Ceará tornou-se o principal instrumento

digital para operacionalização dos auxílios emergenciais, mapeamento de agentes impactados, gestão de editais e prestação de contas. Essa etapa também foi caracterizada por um esforço de consolidação do ecossistema digital da cultura no Estado, com maior integração entre a plataforma e os sistemas internos da Secult.

Atualmente, o Mapa Cultural do Ceará encontra-se em fase de consolidação e expansão, com investimentos voltados à sua interoperabilidade com outros sistemas do Estado do Ceará, à melhoria da experiência dos usuários e à ampliação de funcionalidades que dêem conta do processo completo do Sistema de Fomento. A plataforma também vem sendo discutida em instâncias nacionais como uma infraestrutura estratégica para a Política Nacional Aldir Blanc (PNAB), que prevê o fortalecimento de sistemas públicos digitais em rede e o reconhecimento das iniciativas tecnológicas desenvolvidas pelos entes federados.

Essa trajetória evidencia que o Mapa Cultural do Ceará não é apenas uma solução tecnológica, mas uma política pública em si, construída ao longo de quase uma década com envolvimento de diversos atores, disputas institucionais, aprendizados e reconfigurações. A análise sobre ele permite compreender como a gestão pública cultural pode se articular com o desenvolvimento tecnológico para promover inovação, participação e valorização da diversidade cultural nos territórios.

A consolidação do Mapa como base de dados da cultura no estado também deve ser analisada à luz do debate sobre a infraestrutura pública de informação cultural. Uma política cultural consistente no século XXI exige que os dados sobre o campo cultural estejam organizados de forma estruturada, acessível e interoperável, possibilitando o planejamento e a avaliação contínua das ações públicas. Lemos (2007), ao longo de sua atuação na regulação de tecnologias no Brasil, destaca a importância de dados abertos e do uso de padrões técnicos que evitem a captura corporativa das informações públicas. Ele reúne estudos jurídicos sobre o uso de software de código aberto no governo e defende o uso de padrões técnicos abertos pelo Estado como forma de evitar dependência corporativa e promover a interoperabilidade e transparência na gestão pública. É uma contribuição importante na discussão de políticas públicas digitais voltadas à infraestrutura informacional livre de monopólios.

A capacidade de organizar, atualizar e tornar públicos os dados sobre a cultura também é fundamental para uma política pública transparente e orientada por evidências, como defendem Teixeira Coelho (2004) e João Roberto Peixe (2001). Teixeira Coelho, ao refletir sobre a gestão cultural no Brasil, argumenta que o Estado deve assumir um papel indutor, não apenas regulador, capaz de oferecer condições para a livre expressão da cultura e garantir sua pluralidade. Isso implica ter clareza sobre os sujeitos envolvidos, as práticas em curso e os recursos disponíveis, o que só é possível por meio de sistemas de informação sólidos.

> *De um ponto de vista imediatamente utilitarista, a existência de dados sobre a cultura justifica-se na medida em que possa contribuir para a identificação de áreas estratégicas do desenvolvimento nacional e dos setores que possam conduzir ao desenvolvimento do próprio sistema da cultura entendido como um dos motores do desenvolvimento maior. E o que esses dados deverão permitir é a formulação de políticas culturais e políticas socioculturais que, na expressão de Néstor Canclini, promovam o avanço tecnológico e a expressão multicultural de nossas sociedades, centradas no crescimento da participação democrática de seus cidadãos. (Coelho, 2003, p. 221)*

João Roberto Peixe, com sua experiência no desenho e execução de políticas culturais no Ministério da Cultura, reforça que a construção de um sistema público de cultura depende de planejamento, financiamento, monitoramento e participação social, sendo o mapeamento cultural um dos eixos centrais desse processo.

> *Outra dificuldade é a compreensão distorcida da estrutura e do funcionamento do SNC, quando trata os seus componentes como elementos isolados e não um conjunto integrado, que constitui um único organismo onde as partes interagem e funcionam como um todo. (...) Para que o Sistema Nacional de Cultura cumpra o seu papel e funcione plenamente é imprescindível que todos os seus nove componentes atuem harmonicamente e interajam permanentemente no âmbito interno de cada governo e entre os diversos níveis de governo (Peixe, 2016, p. 236).*

Design, tecnologia e autonomia na interface como território político

O designer Gui Bonsiepe (2011) traz uma perspectiva crítica sobre o papel do design e da tecnologia nos países periféricos (como os da América Latina), que ajuda a interpretar o Mapa Cultural do Ceará enquanto interface digital de política pública. Bonsiepe argumenta que o design deve ser orientado para a autonomia dos povos periféricos, em contraposição à dependência de soluções importadas ou à simples reprodução de modelos impostos pelo centro dominante: "*Tecnología e innovación representan una nueva forma de dominio que reemplaza las formas tradicionales. El concepto de diseño como "objeto" y no como práctica social es insuficiente si se trata de crear las condiciones del entorno para una estrategia de accionar eficaz" (*BONSIEPE, 1999, p. 108). Ele chega a definir democracia em termos de design como a redução da heteronomia (subordinação a uma ordem imposta por agentes externos) em qualquer esfera – econômica, política, educacional ou cultural (BONSIEPE, 2011). Assim, para Bonsiepe, promover autonomia local significa dar às pessoas ferramentas e competências para criarem suas próprias soluções tecnológicas e comunicacionais, em vez de serem meras consumidoras passivas de tecnologias projetadas externamente.

Um dos conceitos centrais de Bonsiepe é o entendimento de que toda tecnologia mediadora, sobretudo as interfaces, constituem um território político. É na interface – o ponto de contato entre o usuário (cidadão) e o sistema – que se materializa a relação de poder ou autonomia: uma interface inclusiva, aberta e usável empodera o usuário; já uma interface opaca ou proprietária pode alienálo ou subordiná-lo. *"Se debe tener en cuenta que la interfase no es un objeto, sino un espacio en el que el usuario, la herramienta o artefacto comunicativo y el objeto de acción pueden interactuar."* (BONSIEPE, 1999, p. 17).

Bonsiepe afirmou que todo design é essencialmente design de interface, pois é na interação usuário-ferramenta que ocorrem as ações significativas. Ele também analisou as diferenças políticas entre centro e periferia no design, enfatizando que países como o Brasil precisavam desenvolver suas próprias soluções adequadas à realidade local, valorizando o conhecimento local e a participação do usuário no processo de projeto.

> *O design tem uma função imprescindível que consiste em integrar a ciência e a tecnologia na vida cotidiana de uma sociedade, com foco na interseção entre o usuário e o produto ou informação – o que é chamado ‹design de interface›. Assim, o design contribui – na formulação do poeta Bertolt Brecht na literatura – para fazer «mais habitável o mundo» dos artefatos materiais e simbólicos. (Bonsiepe, 2012, p. 24)*

No contexto do Mapa Cultural do Ceará, vemos a influência de Bonsiepe refletida em dois aspectos: na escolha de uma solução tecnológica autônoma e aberta e no cuidado com a interface como instrumento de participação cidadã. Em primeiro lugar, a plataforma Mapas Culturais não é um software proprietário imposto por alguma corporação multinacional; ao contrário, foi criada no Brasil, por um consórcio intersetorial envolvendo governo, sociedade civil (ativistas de cultura digital) e investimento social. Essa plataforma de código aberto permite customização local (o Ceará, por exemplo, pôde adaptar e desenvolver funcionalidades de acordo com suas políticas específicas) e não deixa os gestores reféns de licenças onerosas ou de caixas-pretas tecnológicas. O resultado é alinhado à "autonomia" pregada por Bonsiepe: o Ceará domina a sua ferramenta de gestão cultural, podendo integrá-la a sistemas nacionais, melhorá-la com apoio da comunidade de desenvolvedores e inclusive compartilhá-la com outros estados (gestão em rede). O próprio objetivo do projeto Mapas Culturais era estimular a autonomia, de forma que todos os envolvidos pudessem, a médio prazo, contribuir para melhorar o sistema. Essa orientação participativa no desenvolvimento da ferramenta – com hackers, designers e gestores públicos colaborando – ecoa a ideia de Bonsiepe de abrir espaço para um projeto próprio local.

Em segundo lugar, a interface do Mapa Cultural do Ceará foi concebida para ser amigável e inclusiva, convidando à participação. A plataforma disponibiliza na web um ambiente onde qualquer cidadão pode navegar por mapas, listas e perfis de agentes culturais. A usabilidade do sistema foi objeto de estudos e redesigns para aprimorar a experiência do usuário e potencializar o caráter colaborativo da interface. Isso é crucial, pois de nada adiantaria um sistema participativo se a interface fosse complexa a ponto de afastar usuários leigos. Nesse sentido, podemos dizer que a interface do Mapa Cultural é tratada como um espaço público digital – um território onde ocorre a interação sócio-estatal.

Os Estados transferiram boa parte de suas funções de governança aos territórios digitais. Este deslocamento significou o nascimento de um novo tipo de cidadania e uma nova relação entre essas entidades sociais. Em outras palavras, portais como o Mapa Cultural do Ceará são novos territórios digitais de cidadania, onde se exercem direitos (inscrição em editais, acesso a recursos), deveres (prestação de contas, transparência) e diálogos entre Estado e sociedade. Bonsiepe antecipou essa importância política do design de interfaces: se a interface é onde o cidadão "encontra" o Estado no meio digital, ela deve ser projetada de maneira democrática. No caso do Mapa Cultural, o design privilegia transparência (todas as informações culturais do estado estão disponíveis para consulta), acessibilidade (qualquer pessoa com Internet pode acessar, e o código aberto permite evoluções para inclusão) e interação (mecanismos de busca, filtros por território etc, que facilitam o usuário encontrar o que precisa).

Adicionalmente, a característica de autonomia tecnológica se reflete na criação de uma comunidade em torno da plataforma. Eventos como os encontros da Rede Mapas Culturais mostram que há um esforço de capacitar gestores e desenvolvedores localmente, para que eles próprios aprimorem a ferramenta. Essa prática condiz com a

visão de Bonsiepe de que designers e usuários locais devem apropriar-se do processo – no limite, a plataforma torna-se um produto cultural local, e não um mero aplicativo estrangeiro. A interface digital cultural é hoje entendida como infraestrutura política: um meio pelo qual direitos culturais são acessados e garantidos no território (ainda que território digital).

Em resumo, a influência de Gui Bonsiepe no Mapa Cultural do Ceará se traduz na opção por uma solução de design participativo, local e emancipadora. A plataforma é um exemplo de design orientado para a autonomia, onde a interface não é neutra: ela é desenhada para maximizar o engajamento cidadão e minimizar barreiras – um verdadeiro território político digital em que a cultura é negociada e vivida. Esse alinhamento conceitual se expressa tanto na filosofia do projeto (cultura livre, código aberto, redução da heteronomia tecnológica) quanto na sua implementação prática (rede colaborativa de melhoria contínua da interface, foco na experiência do usuário e no acesso aberto à informação cultural).

Resultados e discussões

A cartografia digital do Mapa Cultural do Ceará, entre 2015 e 2025, materializa a convergência das abordagens de Milton Santos, Cleodon Silva e Gui Bonsiepe em uma política pública inovadora. Essa convergência não foi espontânea, mas resultado de evoluções históricas: a gestão Gilberto Gil/Juca Ferreira no MinC (2003–2010) introduziu agendas de diversidade cultural, cultura digital e democratização, fomentando Pontos de Cultura e mapeamentos experimentais; coletivos e ONGs (como Instituto Lidas, Casa de Cultura Digital) desenvolveram protótipos de mapas colaborativos na década de 2000; e investidoras sociais (p.ex. Instituto TIM) uniram esforços públicos e civis para criar ferramentas em 2013. Em 2015, quando o Ceará lança seu Mapa Cultural, já existia um arcabouço conceitual e tecnológico maduro que uniu território, participação e design democrático em favor da cultura.

O Mapa Cultural do Ceará não é apenas uma base de dados cultural, mas um projeto sociotécnico imbuído de valores políticos e conceituais. Na prática, a convergência dessas influências aparece, por exemplo, na implementação de políticas públicas culturais recentes. Durante a pandemia de Covid-19, a execução da Lei Aldir Blanc (2020) – que destinou auxílio emergencial a trabalhadores da cultura – foi potencializada pela plataforma: o Ceará pôde mapear e cadastrar rapidamente milhares de artistas e espaços culturais para viabilizar o repasse dos recursos de forma transparente e descentralizada, algo reconhecido pelo próprio governo estadual. O mesmo se deu com a nova Lei Paulo Gustavo (2023) de fomento cultural – o Mapa Cultural foi considerado "ferramenta ideal" para assegurar que o socorro chegasse a diversos agentes, graças à capilaridade do cadastro colaborativo e à possibilidade de acompanhamento público dos resultados. Esses casos ilustram como a combinação de território, participação e boa interface gera eficiência e inclusão na política cultural: mapeando onde estão os fazedores de cultura (no interior e na capital), identificando quem precisa de apoio, tudo isso mediado por uma plataforma acessível.

Outro reflexo importante é a criação de uma comunidade e de práticas continuadas em torno do Mapa. O Ceará sediou encontros e oficinas de formação sobre o uso do Mapa Cultural, envolvendo gestores, coletivos e desenvolvedores. A Rede Mapas nacional, retomada em 2023, possui forte participação cearense e se apoia na experiência do Ceará como caso de sucesso. Essa rede emula a ideia de "gestão em

rede" prevista no design original do Mapas Culturais – várias instâncias autônomas colaborando – e potencializa a autonomia local dentro de uma cooperação mais ampla. Em nível local, a Secult Ceará, em parcerias com a universidade, também assegura que a plataforma continue evoluindo conforme as demandas dos usuários, mantendo o caráter permanentemente dialogado e democrático da cartografia cultural.

A análise da experiência do Mapa Cultural do Ceará, enquanto política pública digital implantada de forma contínua desde 2015, permite identificar avanços importantes no campo da gestão cultural pública e da participação cidadã. A plataforma passou a integrar, de forma estruturante, os processos de planejamento, fomento, transparência e articulação institucional da Secretaria da Cultura do Estado, contribuindo diretamente para a efetivação das diretrizes estabelecidas no Plano Estadual de Cultura e na Lei Orgânica da Cultura do Ceará.

Contribuições para a gestão pública cultural

A primeira contribuição significativa do Mapa Cultural do Ceará diz respeito à organização e unificação da base de dados sobre agentes, iniciativas, espaços e eventos culturais no estado. A plataforma viabilizou a consolidação de um cadastro único, que serve como referência para a formulação de editais, programas de fomento e ações de política pública. Com isso, a Secult-CE ampliou sua capacidade de planejamento estratégico e de tomada de decisão baseada em dados, alinhando-se aos princípios da gestão pública orientada por evidências.

Outro aspecto relevante é o papel do Mapa como sistema oficial de inscrição e gestão de editais, o que trouxe maior padronização, agilidade e rastreabilidade aos processos de seleção pública. A digitalização desses fluxos, por meio da plataforma, permitiu maior controle interno, facilidade de comunicação com proponentes e um ganho expressivo em transparência institucional.

Além disso, o uso da ferramenta contribuiu para a descentralização da política cultural, ao permitir a adesão de municípios ao sistema e a gestão compartilhada das informações culturais. Diversas prefeituras passaram a utilizar o Mapa como ambiente oficial de cadastro, mapeamento e oportunidades, promovendo uma maior capilaridade das ações culturais e ampliando o reconhecimento da diversidade existente nos territórios.

Impactos na participação cidadã e na política cultural

Um dos principais impactos observados é o fortalecimento da participação cidadã na gestão cultural, tanto por meio do cadastro direto de agentes culturais quanto pela visibilidade pública das informações inseridas na plataforma. O Mapa possibilita que artistas, coletivos, mestres da cultura e organizações sociais registrem suas práticas, espaços e eventos, criando uma base de dados construída de forma colaborativa, a partir do protagonismo dos próprios sujeitos culturais.

Esse processo favorece a democratização do acesso às políticas públicas, ao reduzir barreiras institucionais e técnicas para o ingresso em programas de fomento, como o Mecenato Estadual, os editais da Lei Aldir Blanc e da Lei Paulo Gustavo, além dos programas de formação e difusão cultural. Ao mesmo tempo, a transparência dos dados disponibilizados na plataforma promove maior controle social e visibilidade das ações do poder público, especialmente no que diz respeito à aplicação dos recursos públicos.

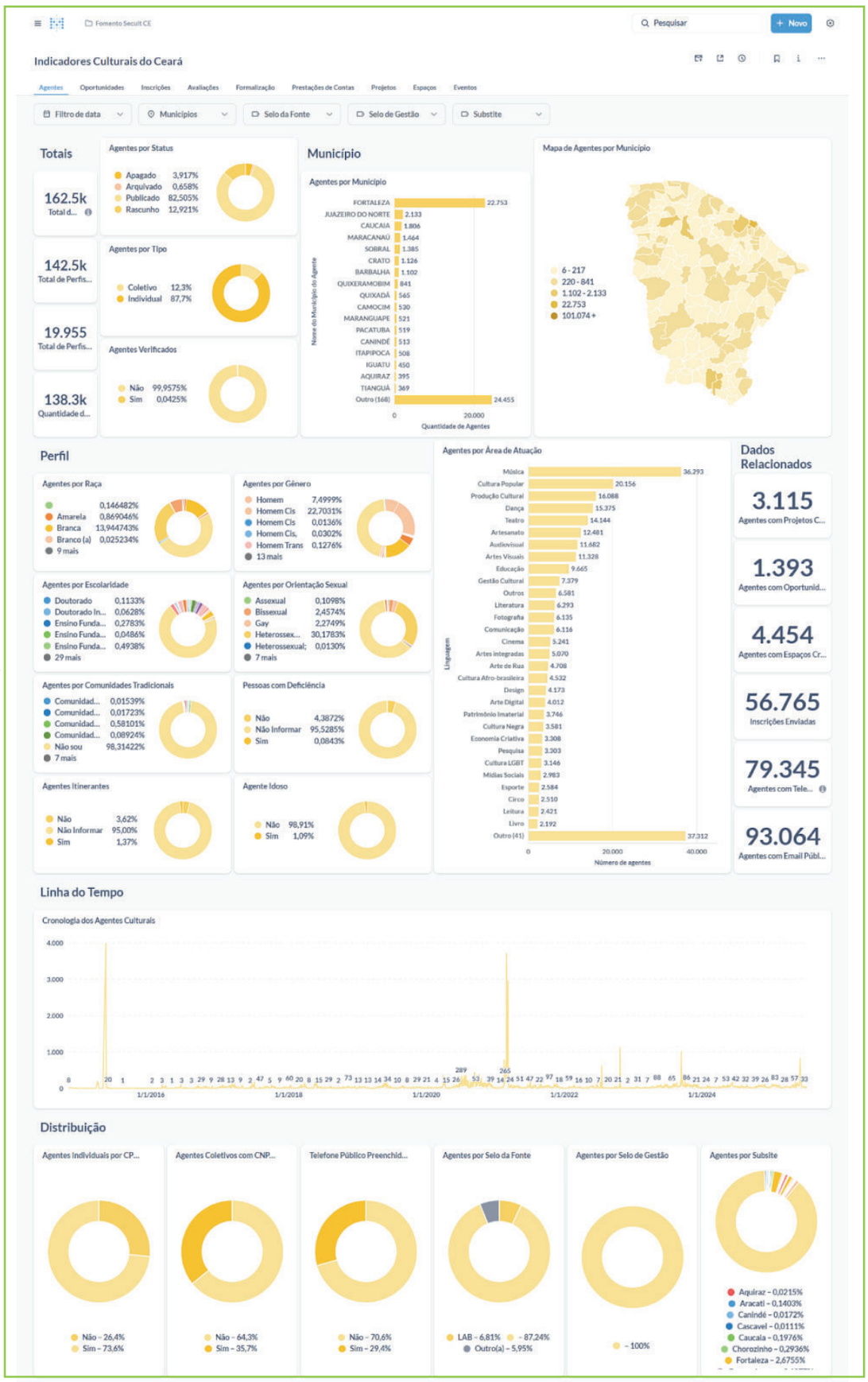


Figura - Trecho do Painel Geral de Dados do Mapa Cultural do Ceará.
Fonte: Secult Ceará

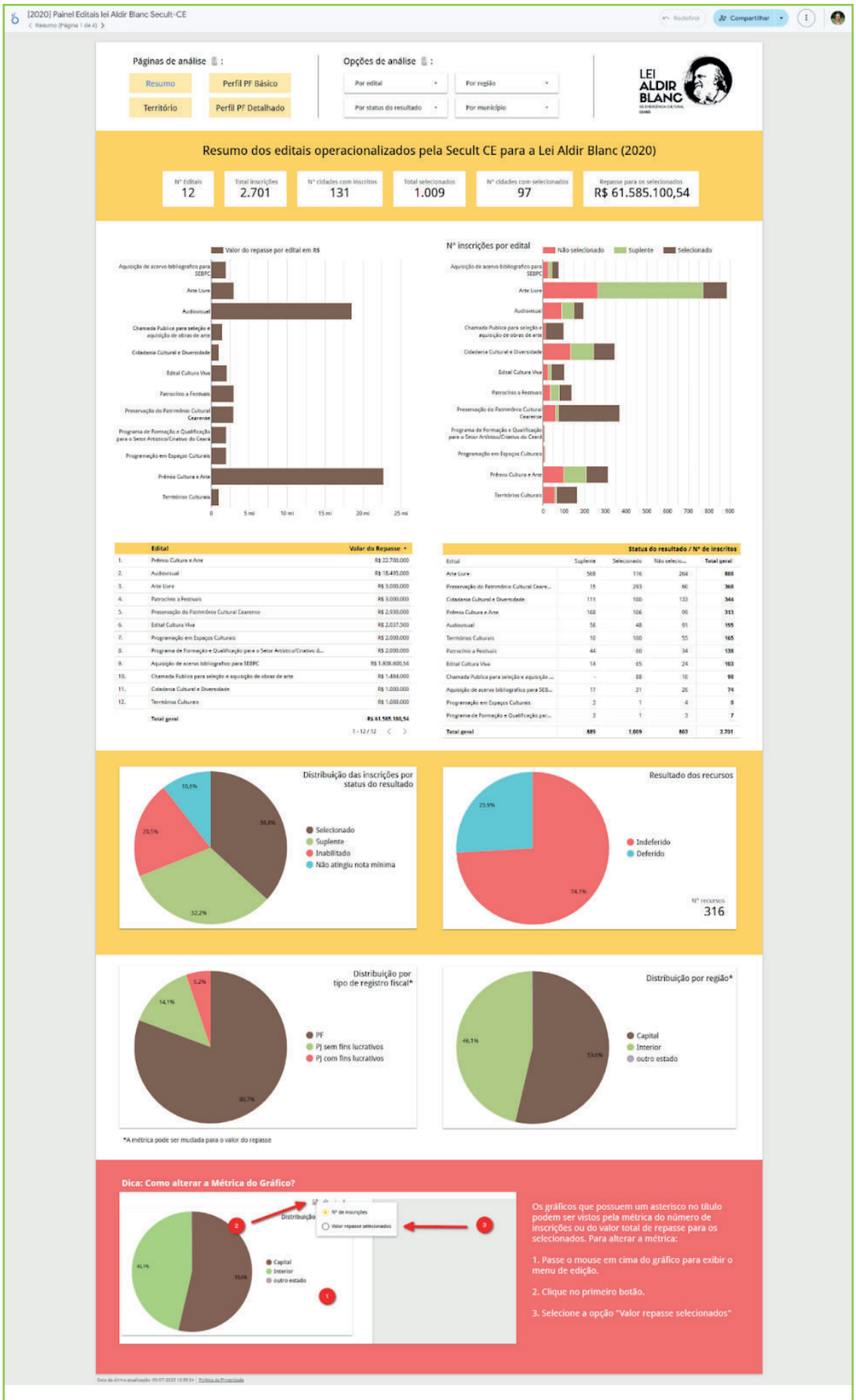


Figura - Painel de Execução da Lei Aldir Blanc. *Fonte: Secult Ceará*

A ferramenta também contribuiu para a valorização das expressões culturais locais e o reconhecimento da diversidade cultural do Ceará, ao incluir categorias específicas para manifestações populares, mestres e mestras da cultura, territórios tradicionais, entre outras formas de produção simbólica frequentemente invisibilizadas por sistemas burocráticos convencionais.

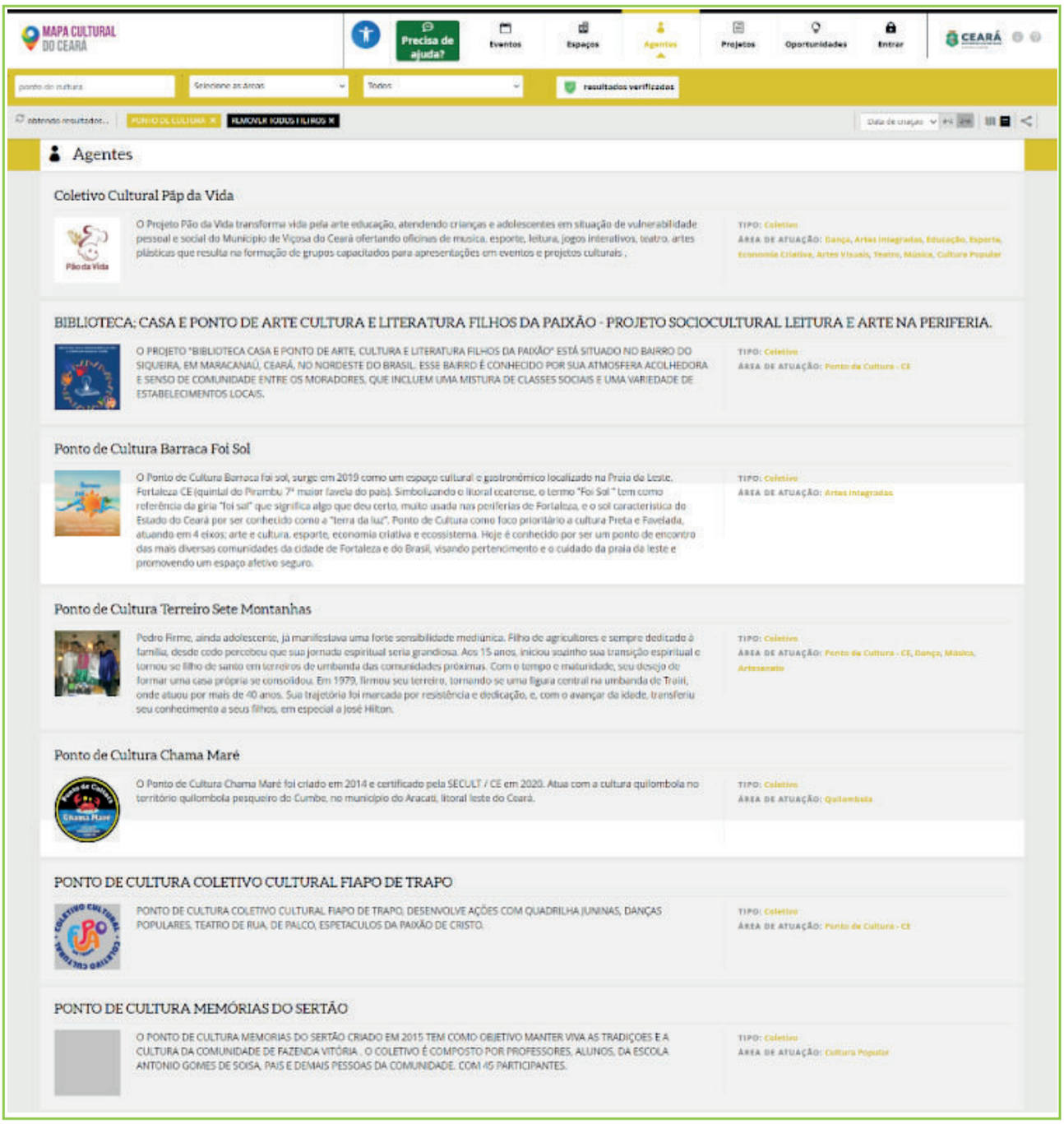


Figura - Lista de alguns agentes culturais cadastrados no Mapa Cultura do Ceará
Fonte: mapacultural.secult.ce.gov.br

Desafios enfrentados

Apesar dos avanços, a experiência do Mapa Cultural do Ceará ainda enfrenta desafios relevantes. O primeiro deles é a infraestrutura tecnológica desigual entre os municípios, o que limita a capacidade de algumas gestões locais em aderir plenamente ao sistema ou utilizá-lo de forma eficiente. Essa desigualdade é também observada entre os agentes culturais, especialmente os que têm menor familiaridade com ferramentas digitais, o que demanda políticas públicas de formação e letramento digital.

Outro desafio diz respeito à manutenção e atualização constante da plataforma, que depende de equipe técnica qualificada, investimento continuado e articulação com desenvolvedores da comunidade Mapas Culturais. A sustentabilidade tecnológica e financeira do sistema é uma preocupação constante, sobretudo em contextos de mudanças de gestão ou de descontinuidade de políticas públicas.

A interoperabilidade com outros sistemas — tanto dentro da própria Secult quanto com plataformas estaduais e federais — também segue como um desafio, embora importantes avanços tenham sido alcançados.

Apesar dos avanços, os desafios enfrentados pelo Mapa Cultural do Ceará reforçam a análise de Castells (1999) sobre a desigualdade de acesso e a fragmentação da sociedade em rede. Os limites de conectividade e de letramento digital ainda excluem parte significativa da população cearense da participação plena nas políticas culturais digitais. Além disso, a manutenção técnica da plataforma, a sua atualização constante e a capacidade de gerar indicadores relevantes dependem de recursos financeiros, equipe especializada e articulação federativa permanente.

Considerações finais

A Cartografia Digital do Mapa Cultural do Ceará demonstra, entre 2015 e 2025, uma notável síntese de pensamento crítico e prática transformadora. Os conceitos de Milton Santos forneceram o arcabouço para entender o território cultural de forma inclusiva e dinâmica; a atuação de Cleodon Silva pavimentou os métodos de participação cidadã e uso de tecnologias livres; e a abordagem de Gui Bonsiepe lembrou que o design da interface e a autonomia tecnológica são partes integrantes da política.

O resultado é uma ferramenta que dialoga com o território (no sentido geográfico e humano), empodera comunidades locais a se verem e se organizarem no mapa, e reinventa a gestão pública em sintonia com a era digital. Em última instância, o Mapa Cultural do Ceará mostra como um "território digital" pode ser efetivamente um território político de construção de cidadania cultural, concretizando na esfera pública muitos ideais antes restritos à academia ou aos movimentos sociais. Trata-se de um estudo de caso bem-sucedido de apropriação de abordagens críticas nas políticas públicas, cuja experiência serve de referência para outras unidades federativas e até para outros setores além da cultura.

Assim, a convergência das visões de Santos, Cleodon e Bonsiepe no Ceará reafirma que mapas não são neutros – eles carregam projetos de sociedade – e, quando concebidos democraticamente, podem ser poderosos instrumentos de inclusão, memória e transformação social no século XXI.

Referências Bibliográficas

AMADEU, Sérgio. Convergência digital, diversidade cultural e esfera pública. In: **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder.** Salvador: Edufba, 2008.

BONSIEPE, Gui. **Del objeto a la interfase**: mutaciones del diseño. Buenos Aires: Infinito,1999.

BONSIEPE, Gui. **Design: como prática de projeto**. São Paulo: Blucher, 2012.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BRASIL, Ministério da Cultura. Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais. Disponível em: *http://sniic.cultura.gov.br/*. Acesso em: 5 jul. 2025.

BRASIL, Ministério da Cultura. Plano Nacional de Cultura. Lei Nº 12.343, de 02 de dezembro de 2010.

CALABRE, Lia. **Políticas públicas e indicadores culturais: algumas questões.** In: V ENECULT, 2009, Salvador.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CEARÁ, Secretaria da Cultura. Lei Orgânica da Cultura. Lei Nº 18.012, de 01 de abril de 2022.

CEARÁ, Secretaria da Cultura. Plano Estadual da Cultura. Lei Nº 16.026, de 01 de junho de 2016.

CLEODON SILVA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: *https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cleodon_Silva&oldid=65385894*. Acesso em: 27 fev. 2023.

COELHO, Teixeira. Banco de dados: do inerte cultural à cultura da vida. In: **Políticas Culturais para o Desenvolvimento.** Brasília: Unesco, 2003.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL (CGI.br). **TIC Governo Eletrônico: pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação na administração pública brasileira.** São Paulo: CGI.br, 2020.

FALCÃO, Joaquim; LEMOS, Ronaldo; FERRAZ JUNIOR, Tercio Sampaio. (coords.). **Direito do Software Livre e a Administração Pública**, 1ª edição, Río de Janeiro, Editora Lumen Juris, 2007.

OSBORNE, David; GAEBLER, Ted. **Reinventando o governo: como o espírito empreendedor está transformando o setor público.** Brasília: MH, 1994.

PACIORNIK, Guilherme F. **Movimentos sociais e as novas tecnologias da informação e comunicação: um estudo de caso na zona sul da cidade de São Paulo, a Casa dos Meninos.** Dissertação de Mestrado. Campinas: Programa de Pós-Graduação em Sociologia do IFCH/Unicamp, 2013. Disponível em: https://repositorio.unicamp.br/Busca/Download?codigoArquivo=497837&tipoMidia=0. Acesso em: 15 jun. 2025.

PAULA, Dalvit Greiner de. O mapa cultural: um exercício de memória e demarcação de territórios. **Revista Ensaios**, Niterói, v. 8, jan./jun. 2015.

PEREIRA, Diamantino Alves; SILVA, Cleodon; SOUZA, Gustavo de Oliveira C. O território e o lugar na vida cotidiana metropolitana. Scripta Nova. **Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales** vol. XI, n.245 (25), 2007. Disponível em: http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-24525.htm. Acesso em: 15 jun. 2025.

RIGOLON, Thaís; ASCAVA, Lívia; MAZZONETTO, Caroline; MAIA DO CARMO, Uirá Porã; GONDIM DE CASTRO, Miguel; GERMANI, Leonardo; CABRAL, Felipe; FAGUNDES, Luis. **Mapas Culturais**. In: ÁRTICA (Org.). Mesa 1: Gestión cultural para la producción de cultura libre. Santiago: Ártica, 2016. Disponível em: https://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2016/09/Gcultural2016-Mesa1-Mapas-Culturais.pdf. Acesso em: 15 jun. 2025.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção.** São Paulo: Hucitec/Edusp, 1996.

SANTOS, Milton. O espaço do cidadão. São Paulo: Edusp, 2007.

SANTOS, Milton. O retorno do território. **OSAL: Observatorio Social de América Latina**. Buenos Aires: CLACSO, 2005. Ano 6, nº 16,p. 251-261, jun. 2005. Disponível em: http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/osal/osal16/D16Santos.pdf. Acesso em: 15 jun. 2025.

SANTOS, Milton. O território e o saber local: algumas categorias de análise. **Cadernos IPPUR/UFRJ**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 2, p. 15–26, ago.–dez. 1999. Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/ippur/issue/downlo%20ad/277/86. Acesso em: 15 jun. 2025.

SOUZA, Valmir de. **Mapear a Cultura Local**. In: Dicas do Instituto Pólis – Idéias para a Ação Municipal, nº 201, 2003.



Figura – Reitoria da Universidade Federal do Ceará (UFC), sede da Administração Superior da instituição.
Fonte: Arquivo do projeto (2025).


arte

Design Instrucional e as estratégias formativas para usuários da Plataforma Rede das Artes

Josiane Santana Ribeiro,
Lenine Guevara Oliveira e Salvador,
Samir Gabriel Vasconcelos Azevedo
Jôsi de Carvalho Silva

Introdução

A transformação digital reconfigurou a paisagem cultural e social, impondo a necessidade de novas abordagens formativas que articulem conteúdo, tecnologia e metodologias de aprendizagem alinhadas às demandas contemporâneas (BRASIL, 2026). No Brasil, o campo das artes e da cultura tem testemunhado a ampliação do uso de plataformas digitais como instrumentos de acesso e difusão de eventos e informações culturais, ao mesmo tempo em que emergem desafios relacionados à acessibilidade e à inclusão nesses ambientes digitais (AZEVEDO et al., 2025).

A Plataforma Rede das Artes, fruto da colaboração entre a Fundação Nacional das Artes (Funarte) e o Laboratório do Futuro da Universidade Federal do Ceará (UFC), insere-se nesse contexto como um ecossistema de cultura digital pública. Sua proposta vai além do aspecto tecnológico, configurando-se como um "organismo vivo" em contínuo aperfeiçoamento, que integra metodologias participativas, fluxos de governança e mecanismos de mapeamento para ampliar a visibilidade e a articulação das políticas culturais.

Destaca-se que a produção de materiais está alinhada a uma das metas prioritárias da 4ª Conferência Nacional de Cultura (4CNC), na qual a Funarte desenvolveu a Rede das Artes uma implementação do software livre Mapas, voltada ao mapeamento, articulação e difusão das artes e da cultura brasileira. A Plataforma Rede das Artes visa fortalecer os circuitos de difusão artística em todo o país, conectando uma ampla rede de espaços culturais, artistas, produtores, técnicos, curadores, críticos e o público. Integrada ao Sistema Nacional de Cultura (SNC), à Política Nacional das Artes (PNA) e ao Plano Nacional de Cultura (PNC). A plataforma contribui para ampliar o acesso, a visibilidade e a articulação das ações culturais em nível nacional.

Alinha-se também ao Plano Estratégico Institucional da Funarte (2024–2027), especialmente vinculado ao macroprocesso de resultados de Criação e Acesso, ao fortalecer, reconhecer, valorizar e promover as redes das artes e a diversidade das expressões artísticas, em diferentes regiões em todo o território nacional, por meio do fomento à circuitos e ações artísticas continuadas e ampliar, promover e democratizar o acesso às artes e às diversas expressões e criações artísticas no Brasil e no exterior.

Contudo, a simples existência de uma plataforma não garante sua apropriação crítica e criativa. É nesse ponto que a dimensão formativa se torna crucial. O projeto Rede das Artes propôs uma frente complementar de desenvolvimento de cursos, tutoriais e materiais didáticos, com o objetivo de formar agentes artísticos, gestores e

produtores para o uso qualificado da plataforma, cultivando vínculos e expandindo o alcance das políticas culturais (ADAMS; KING, 2025).

O presente capítulo tem por objetivo apresentar o processo de concepção e desenvolvimento desses materiais instrucionais, destacando a relevância do Design Instrucional (DI), notadamente o modelo ADDIE (Análise, Design, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação), como referência estruturante e estratégia de sustentação formativa para a cultura digital pública. Além disso, discute a articulação metodológica entre o rigor do DI e a visão emancipatória da Pedagogia de Paulo Freire, que defende a educação como prática de liberdade e construção coletiva do conhecimento (FREIRE, 1996).

O Design Instrucional e o Modelo ADDIE como referencial Metodológico

O Design Instrucional é compreendido como uma abordagem metodológica sistemática para o planejamento, desenvolvimento, implementação e avaliação de materiais educativos (REIGELUTH, 1999). Essa perspectiva é fundamental para garantir a coerência, a efetividade e a replicabilidade das ações formativas, especialmente em contextos de Educação a Distância (EAD) e no uso de tecnologias digitais.

A EAD, no Brasil, consolidou-se como uma estratégia democrática de acesso ao conhecimento, superando desigualdades territoriais e tecnológicas (SILVA; PAIVA, 2023). No campo cultural, ela representa uma oportunidade concreta de inclusão e qualificação de agentes que historicamente se encontram afastados dos centros tradicionais de formação (LITTO; FORMIGA, 2009).

Para a elaboração das atividades formativas da Rede das Artes, o modelo ADDIE foi adotado como arcabouço metodológico central. Reconhecido por sua flexibilidade e adaptabilidade em diversos contextos educacionais (GONZÁLEZ, 2022), o ADDIE estrutura o processo de design em cinco fases interligadas:

Quadro. Representação etapas Modelo ADDIE aplicadas ao projeto.

Fase	Descrição	Aplicação na Rede das Artes
Análise	Identificação das necessidades, do público-alvo, dos objetivos de aprendizagem e dos recursos disponíveis.	Análise das demandas dos agentes artísticos, gestores públicos e técnicos para o uso da plataforma.
Design	Definição da arquitetura pedagógica, dos objetivos específicos, das estratégias didáticas e da avaliação.	Planejamento pedagógico das trilhas formativas, privilegiando a construção compartilhada do conhecimento.
Desenvolvimento	Produção dos materiais didáticos (cursos, tutoriais, guias) e seleção das tecnologias.	Criação dos materiais em formatos EAD e híbrido, como os cursos "Rede das Artes" e "Gestão Mapas".
Implementação	Execução dos materiais em ambiente virtual de aprendizagem (AVA) e acompanhamento dos participantes.	Oferta dos cursos e tutoriais, com foco no engajamento e na apropriação crítica da ferramenta.
Avaliação	Coleta e análise de dados para medir a eficácia e promover o aperfeiçoamento contínuo do processo.	Uso do feedback dos usuários para ajustes constantes, alinhado à natureza de "organismo vivo" da plataforma.

Fonte: Elaborado pelos autores (2026), com base em (GONZÁLEZ, 2022).

A aplicação do ADDIE em plataformas digitais colaborativas, como a Rede das Artes, é particularmente potente, pois orienta a personalização de conteúdos e a valorização das experiências prévias dos usuários (GAVA; NOBRE; SONDERMANN, 2014). Além disso, o modelo favorece a aprendizagem significativa, que ocorre quando há interação entre a pessoa e os novos conteúdos, conforme a teoria de Ausubel (AGRA et al., 2019).

Estratégias Pedagógicas e materiais desenvolvidos

Apesar de ser estruturado metodologicamente pelo rigor do Design Instrucional, o projeto Rede das Artes buscou ir além da dimensão técnica, promovendo um diálogo com a pedagogia libertadora de Paulo Freire (FREIRE, 1996). Freire defende a educação como uma prática de liberdade, baseada na problematização, no diálogo e na construção coletiva do conhecimento (FREIRE, 1970). Ao alinhar o DI a essa visão emancipatória, o projeto garantiu que os materiais formativos não se limitassem a um manual de uso, mas favorecessem o uso crítico da tecnologia, a valorização dos saberes prévios dos participantes e a criação de redes de aprendizagem colaborativa.

Essa articulação é crucial para o público-alvo do capítulo (acadêmicos, gestores culturais e profissionais de tecnologia), pois demonstra que a eficácia do Design Instrucional pode ser potencializada quando alinhada a princípios de justiça social e inclusão (VANBUSKIRK, 2025). O objetivo não é apenas ensinar como usar a plataforma, mas por que e para que usá-la, fomentando a cidadania digital no campo da cultura.

A frente formativa da Rede das Artes foi estruturada em múltiplos formatos e níveis de complexidade, visando responder às diferentes necessidades dos públicos envolvidos, desde técnicos da área de TI até agentes artísticos e gestores públicos. Essas estratégias pedagógicas foram concebidas com base na valorização das práticas locais e da diversidade de linguagens artísticas, privilegiando a construção compartilhada do conhecimento e incorporando recursos inclusivos e espaços de troca (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2013).

Tutorial Rede das Artes

O tutorial foi desenvolvido com a finalidade de apoiar a comunidade cultural na utilização da Plataforma Rede das Artes . A Plataforma Rede das Artes trata-se de uma ação estratégica voltada à difusão da política das artes, promoção da cultura digital e à ampliação da participação social na formulação e divulgação de políticas artísticas nos territórios. O objetivo geral dos tutoriais desenvolvidos foi oferecer suporte direto a gestores públicos, proponentes e agentes artísticos para que utilizem de maneira qualificada a Rede das Artes.

Ao facilitar o registro, a atualização e a articulação de informações artístico-culturais, o tutorial busca potencializar o uso da plataforma como instrumento de fortalecimento das redes artísticas e de promoção da governança colaborativa. O público-alvo desta ação inclui gestores culturais, dirigentes e usuários da Plataforma Rede das Artes, com ênfase especial em agentes artísticos.

A proposta busca atender tanto os usuários iniciantes quanto aqueles com maior familiaridade com ambientes digitais, promovendo uma formação acessível, escalável e adaptável aos diferentes contextos de atuação.

O conteúdo foi organizado em dois módulos complementares: Módulo 1: voltado a agentes artísticos, com foco no conhecimento das funcionalidades da plataforma e no acesso às oportunidades disponíveis na Rede das Artes. Módulo 2: direcio-

nado à gestão de oportunidades, com orientações práticas sobre como criar, gerenciar e acompanhar uma oportunidade dentro da Rede das Artes.

Os módulos foram organizados em diálogo direto com as áreas e seções da plataforma, fundamentado em princípios de design instrucional. A estrutura foi pensada para garantir clareza, progressividade e autonomia, permitindo que cada usuário avance conforme seu nível de familiaridade com a ferramenta.

O Módulo 1, voltado a agentes artísticos, inicia com uma introdução conceitual - apresenta a Rede das Artes, seus objetivos e benefícios, além das formas de participação. Na sequência, o usuário encontra instruções práticas sobre como navegar pela home, criar e atualizar uma conta, utilizar filtros e explorar oportunidades. Também são abordadas as seções específicas da plataforma, como Agentes (individuais e coletivos), Agenda, Espaços e Circuitos, sempre acompanhadas de exemplos e orientações passo a passo para uso das funcionalidades. O módulo encerra com uma seção de dúvidas frequentes e instruções sobre como contribuir ativamente com a comunidade Mapas, reforçando o caráter colaborativo da plataforma.

Já o Módulo 2, destinado à gestão de oportunidades, aprofunda-se no processo de criação, configuração e acompanhamento de chamadas públicas. O tutorial orienta desde o cadastro inicial até o gerenciamento detalhado das fases de inscrição, avaliação, coleta de dados e publicação de resultados. A explicação segue a mesma lógica progressiva: apresenta a organização da área de oportunidades (abas, seções e campos), exemplifica cada etapa e mostra as possibilidades de personalização, como definição de categorias, tipos de proponente, faixas de recurso e configuração de formulários. Ao final, o módulo também reúne orientações práticas em uma seção de dúvidas frequentes, além de instruir como reportar problemas e contribuir para o aperfeiçoamento da Rede das Artes.

Essa iniciativa visa não apenas à qualificação técnica dos usuários, mas também à ampliação da capacidade institucional de articulação entre atores artísticos, fortalecendo o uso da Estratégia Digital Rede das Artes como infraestrutura pública digital a serviço das políticas artístico-culturais brasileiras. A organização em tópicos específicos e acionáveis visou promover maior engajamento dos usuários e autonomia no uso da plataforma. Além disso, os conteúdos foram pensados para dialogar com diferentes níveis de familiaridade digital do público-alvo Essa estrutura modular está alinhada à lógica do design instrucional centrado no usuário, permitindo não apenas uma sequência linear de aprendizagem, mas também percursos personalizados conforme o interesse e às necessidades de cada participante.

Curso Rede das Artes



Figura -Interface do curso Rede das Artes na plataforma Escult

Fonte: captura de tela do curso na plataforma Escult.

O curso Rede das Artes foi desenvolvido com o objetivo de fornecer formação aos agentes artístico-culturais para o uso autônomo da Plataforma Rede das Artes, infraestrutura pública digital voltada ao mapeamento, articulação e difusão das artes no Brasil. Com carga horária de 40h e modalidade EaD assíncrona, o curso será ofertado na Plataforma Solano Trindade como curso livre, com certificação, acessível e gratuito.

A organização pedagógica seguiu os princípios do design instrucional (modelo ADDIE), garantindo clareza metodológica, progressividade no aprendizado e adequação ao perfil diverso dos participantes. O curso foi estruturado em dois módulos complementares, subdivididos em oito tópicos formativos, que combinam teoria e prática.



Figura - Tabela de conteúdo do Curso Rede das Artes, com organização em módulos e tópicos.
Fonte: captura de tela do curso na plataforma Escult.

O Módulo 1 introduz a Rede das Artes e suas funcionalidades principais. Nele, os participantes exploram desde os fundamentos da plataforma, sua relação com a cultura digital e o software livre Mapas, até a navegação básica, criação de conta e painel de controle. Também são apresentadas as seções Agentes e Espaços Artísticos, além das abas Agenda e Circuitos, que permitem mapear, articular e dar visibilidade a ações culturais nos territórios.



Figura - Exemplo de conteúdo introdutório do curso Rede das Artes, apresentando o Módulo 1 (Tópico 1) na plataforma Escult.
Fonte: captura de tela do curso na plataforma Escult.

O Módulo 2 é dedicado à Gestão de Oportunidades, capacitando gestores e agentes para compreender, criar e acompanhar chamadas públicas. Os conteúdos abordam o conceito de oportunidades, a inscrição em editais, a configuração de fases de inscrição e avaliação (incluindo critérios técnicos e políticas afirmativas), bem como o acompanhamento de inscrições, relatórios e resultados.

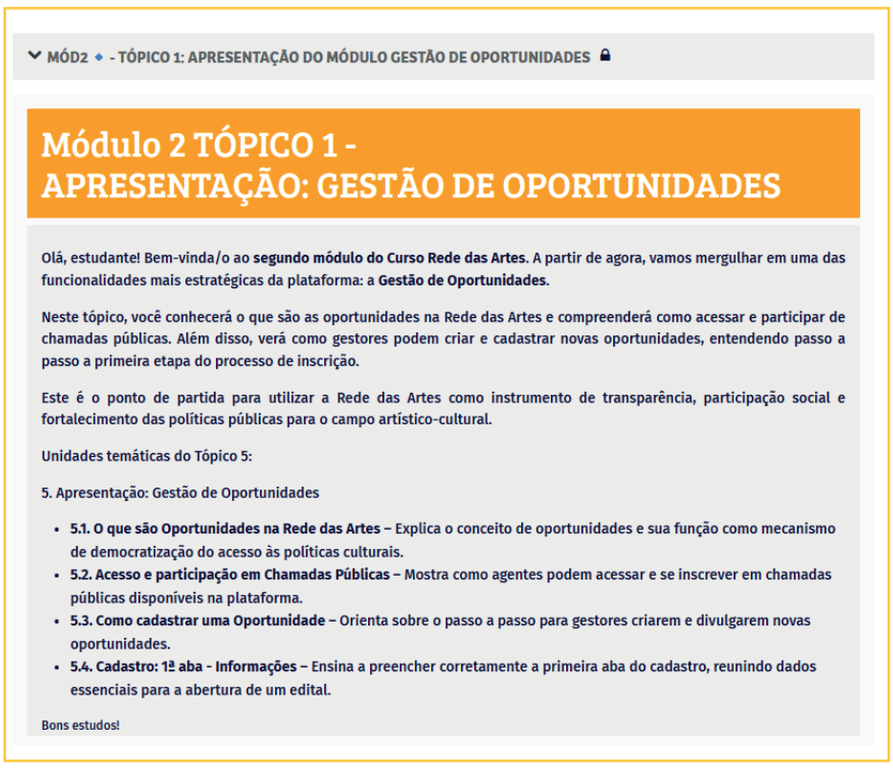


Figura - Exemplo de conteúdo introdutório do curso Rede das Artes, apresentando o Módulo 2 (Tópico 1) na plataforma Escult. *Fonte: captura de tela do curso na plataforma Escult.*

O desenvolvimento do Curso Rede das Artes evidenciou a efetividade da aplicação do design instrucional na organização de um percurso formativo voltado para a compreensão prática e crítica das ferramentas digitais de políticas artísticas. Os objetivos do curso foram definidos em três níveis: geral, específicos e estruturantes.

No que se refere-se ao geral, este objetivo foi direcionado na formação dos agentes artísticos, gestores e proponentes artísticos-culturais para explorar e interagir com a Rede das Artes, fortalecendo sua apropriação social e institucional Já os objetivos específicos apontam para:

1	Apresentar os fundamentos históricos, conceituais, técnicos, políticos e estratégicos da Rede das Artes
2	Formar usuários para o uso das seções e funcionalidades da Plataforma
3	Qualificar agentes e gestores para a gestão de oportunidades, com foco em criação de chamadas públicas com detalhamento de informações sobre inscrições, comissões de seleção e relatórios
4	estimular a Rede das Artes como ferramenta de políticas públicas artística-culturais descentralizadas
5	promover o uso acessível, gratuito e federado da plataforma em diálogo com o Sistema Nacional de Cultura e a Política Nacional das Artes.

Estruturado como curso livre com certificação, a metodologia foi baseada em vídeo tutoriais curtos, objetivos e sequenciais, complementados por materiais de estudo, proposta de atividades práticas e atividades avaliativas em cada tópico formativo.



Figura - Exemplo de atividade avaliativa por tópico no Curso Rede das Artes
Fonte: captura de tela do curso na plataforma Escult.

O conteúdo foi disponibilizado por meio de tópicos, com linguagem acessível e foco na usabilidade da plataforma. Essa escolha metodológica teve como base os princípios do design centrado no usuário, reconhecendo que muitos dos participantes têm perfis diversos quanto ao domínio de tecnologias digitais.

A oferta de certificação foi outro aspecto relevante no desenvolvimento, uma vez que agrega valor simbólico à participação no curso e incentiva o envolvimento dos agentes culturais, sobretudo em territórios onde a formação continuada é limitada. Além da produção técnica, o curso foi articulado com discussões sobre colaboração interinstitucional, validação comunitária e transparência dos dados culturais, sendo concebido não apenas como instrumento de aprendizagem, mas como estratégia de fortalecimento da governança digital das artes.

Os desafios enfrentados durante o processo incluíram o gerenciamento de prazos, a necessidade de validação pedagógica e as limitações de infraestrutura para testagens sistemáticas. Ainda assim, a equipe reconhece que o uso do modelo ADDIE e o engajamento contínuo entre designer instrucional, equipe gestora e usuários contribuiu para a coerência metodológica do curso e para a criação de uma trilha formativa sólida e com potencial de impacto. Do ponto de vista metodológico, o curso foi estruturado como um Massive Open Online Course (MOOC), disponibilizado em formato assíncrono na Plataforma Solano Trindade.

Os conteúdos ficarão acessíveis ao longo de todo o período de oferta, promovendo flexibilidade para os participantes. A escolha por vídeos tutoriais curtos e objetivos, aliados a recursos textuais complementares, contribui para a clareza do processo formativo e para a autonomia dos usuários no uso da plataforma. O uso do design instrucional, especialmente do modelo ADDIE, permite uma organização clara

das etapas de análise do público, planejamento de estratégias, desenvolvimento dos materiais e implementação inicial do curso.

A ausência de uma etapa final formal de avaliação, ainda não executada, se dá pelo término do tempo do projeto, podendo ser em momento futuro continuado em uma proposta aditiva. Fica a recomendação para implementação de encontros de validação, rodas de conversa com a equipe e análise das interações em oficinas técnicas. Por fim, o curso se mostra promissor como ferramenta de formação cidadã e técnica no contexto das políticas artístico-culturais digitais, não apenas por oferecer um conteúdo aplicável, mas também por fortalecer a autonomia dos sujeitos na apropriação de plataformas públicas e no uso estratégico de dados culturais. Seu potencial de replicabilidade em outros territórios e políticas públicas evidencia sua relevância como modelo formativo.

Curso Práticas Colaborativas para as Artes

O Curso Práticas Colaborativas para as Artes foi concebido como uma proposta formativa voltada para técnicos, gestores, articuladores artísticos, conselheiros de cultura, agentes comunitários, e demais pessoas interessadas na implementação de estratégias digitais e práticas colaborativas para o campo das artes. Com carga horária de 60h e modalidade EaD formato assíncrono, o curso também será ofertado na Escola de Cultura (Escult) Solano Trindade como curso livre para todas as pessoas interessadas.

O curso tem como objetivo geral fornecer formação aos gestores e agentes artístico-culturais em políticas e estratégias digitais, bem como no uso de ferramentas colaborativas, visando aprimorar a gestão das políticas e ações para o campo das artes. O curso busca fortalecer a construção de práticas artístico-culturais participativas, descentralizadas, acessíveis e digitalmente soberanas.

Os objetivos específicos do curso buscam articular uma formação crítica e aplicada capaz de responder aos desafios contemporâneos das artes diante da transformação digital. Pretende-se, de um lado, compreender a evolução das políticas digitais no campo artístico-cultural, situando seus marcos históricos, legais e institucionais e refletindo sobre os riscos da descontinuidade; de outro, aprofundar a reflexão sobre soberania digital, evidenciando os impactos da dependência de grandes corporações no armazenamento e gestão de dados e apontando alternativas éticas e colaborativas.

O curso também se propõe a ampliar o letramento digital de gestores e agentes artísticos, estimulando práticas de resistência, proteção de direitos culturais e uso consciente das tecnologias, ao mesmo tempo em que promove uma análise crítica dos algoritmos e da plataformização da vida, considerando questões como manipulação de comportamento, adultização, racismo algorítmico, colonialismo de dados e ansiedade digital.

Complementarmente, serão apresentadas plataformas e ferramentas digitais seguras, acessíveis e descentralizadas, com destaque para a Rede das Artes, e exploradas metodologias de design aplicadas à inovação digital — tais como escuta ativa, co-criação, visão sistêmica e práticas ágeis — voltadas ao fortalecimento da participação social. Ao capacitar os participantes na elaboração de estratégias digitais integradas e no uso de diagnósticos sociotécnicos, planos de conteúdo e indicadores de monitoramento, o curso pretende ainda desenvolver competências de gestão colaborativa e governança participativa, estimulando a articulação em rede de coletivos, comunidades e agentes artísticos. Por fim, a apresentação de boas práticas e estu-

dos de caso de inovação digital e ciência aberta oferecerá referências concretas sobre como diferentes territórios têm construído estratégias colaborativas e sustentáveis para a preservação e difusão das artes.

Para alcançar seus objetivos, o curso foi organizado em dois módulos complementares que se articulam de forma integrada:

O Módulo 1 - Soberania Digital para o Campo das Artes: apresenta os fundamentos da cultura digital e da soberania digital, discutindo os principais desafios contemporâneos que impactam as artes e explorando estratégias e ferramentas digitais capazes de ampliar a autonomia, a difusão e a preservação artística.

O Módulo 2 - Práticas Artístico-Culturais Colaborativas, aprofunda os princípios da colaboração e da governança participativa, introduzindo metodologias ágeis, ferramentas digitais e experiências de co-criação aplicadas à gestão das artes e ao fortalecimento das políticas públicas artístico-culturais.

As práticas desenvolvidas consolidam um modelo replicável para formação em políticas artístico-culturais digitais, com equilíbrio entre teoria crítica, aplicação prática e protagonismo dos territórios.

A estrutura modular, com vídeos curtos e textos de apoio, favorece a introdução progressiva dos temas e o aprofundamento reflexivo sobre os desafios contemporâneos da cultura digital pública. Os principais desafios enfrentados incluíram a conciliação entre prazos institucionais e as etapas ideais do design instrucional, bem como a ausência de uma avaliação formal de resultados com os usuários. No entanto, as validações parciais e os feedbacks institucionais indicam a efetividade dos materiais como instrumentos de formação aplicáveis e replicáveis.

Manual Rede das Artes

Recurso pedagógico aberto e digital, direcionado a agentes artísticos, gestores e instituições, o Manual Rede das Artes sistematiza, em linguagem acessível, desde a apresentação da própria plataforma até a explicação do Mapas (software livre de mapeamento e gestão de políticas públicas), incluindo seus objetivos e benefícios. O manual oferece informações práticas sobre como criar, divulgar e gerenciar editais, sempre com foco no fortalecimento, na circulação e na difusão das artes no Brasil. Além de orientar processos de cadastro, mapeamento, publicação de eventos, circuitos e gestão de oportunidades, o material também integra princípios de acessibilidade e governança de dados, assegurando que a ferramenta seja inclusiva e transparente. O manual pode ser acesso em https://manual.mapas.tec.br/.

Mantido em repositório colaborativo e alinhado ao ciclo de versões da plataforma, o manual constitui uma verdadeira infraestrutura pedagógica da política cultural digital. Sua organização está estruturada em três módulos complementares:

- **Agentes** - voltado às pessoas que queiram participar, divulgar agenda e seus circuitos artísticos, eventos. Orienta sobre a criação e atualização de perfis de agentes e espaços, bem como sobre a publicação e acompanhamento das atividades e eventos e circuitos;

- **Gestão de Oportunidades** - voltado à gestão de oportunidades, reúne instruções detalhadas sobre inscrição, divulgação e gerenciamento de chamadas públicas, fortalecendo processos de fomento participativos e transparentes;

- **Desenvolvedores** - direciona-se a equipes técnicas responsáveis pela manutenção da infraestrutura da Rede das Artes. Aborda a curadoria de informações, a qualidade dos dados e as orientações para suporte e atualização contínua da ferramenta.

O manual foi desenvolvido com instruções passo a passo, seção de perguntas frequentes e links de apoio, buscando favorecer a aprendizagem autônoma e a personalização dos percursos formativos, consolidando-se como instrumento estratégico para a consolidação da Rede das Artes como política pública digital e participativa.

Conclusão: Implicações para a Cidadania Digital e Políticas Públicas na área das artes.

A experiência da Rede das Artes demonstra a eficácia do design centrado no usuário e o potencial de replicabilidade de práticas formativas que unem o rigor metodológico do Design Instrucional à visão crítica da Pedagogia.

A articulação entre tecnologias digitais livres e práticas pedagógicas fundamentadas contribui empiricamente para o debate sobre políticas públicas de formação digital, fornecendo subsídios para a replicação em outros contextos, respeitando as singularidades dos territórios, dos sujeitos e das linguagens artísticas.

O sucesso do projeto reside na capacidade de transformar uma solução tecnológica estratégica em um verdadeiro espaço de encontro, diálogo e criação compartilhada, fortalecendo as redes que sustentam as políticas artísticas e promovendo a cidadania digital no campo da cultura.

Referências

ADAMS, V.; KING, E. Reimagining digital inclusion through platform economies in Brazil. Media, Culture & Society, v. 47, n. 6, p. 1194-1211, 2025. DOI: 10.1177/01634437251331866.

AGRA, G. et al. Análise do conceito de aprendizagem significativa à luz da Teoria de Ausubel. Revista Brasileira de Enfermagem, v. 72, n. 1, p. 248-255, 2019. DOI: 10.1590/0034-7167-2017-0691.

AZEVEDO, Samir Gabriel Vasconcelos; GUBERT, Fabiane; RABÊLO, Danilo Amorim; FREITAS, Ranielder Fábio de; PORÃ, Uirá; SCHMILLEVITCH, Larissa. Eventos culturais no Brasil: análise da acessibilidade de plataformas digitais. In: CONGRESSO BRASILEIRO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA, 6., 2025. Anais do Congresso Brasileiro Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia. 2025.

BRASIL. Decreto nº 12.916, de 30 de março de 2026. Institui a Política Nacional das Artes. Diário Oficial da União: Brasília, DF, 31 mar. 2026.

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

AGRA, G. et al. Análise do conceito de aprendizagem significativa à luz da Teoria de Ausubel. Revista Brasileira de Enfermagem, v. 72, n. 1, p. 248-255, 2019. DOI: 10.1590/0034-7167-2017-0691.

LITTO, Fredric M.; FORMIGA, Marcos (org.). Educação a distância: o estado da arte. São Paulo: Pearson Education, 2009.

MORALES GONZÁLEZ, Berenice. Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. Apertura, v. 14, n. 1, p. 80-95, 2022. DOI: 10.32870/ap.v14n1.2160.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013

REIGELUTH, C. M. Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1999.

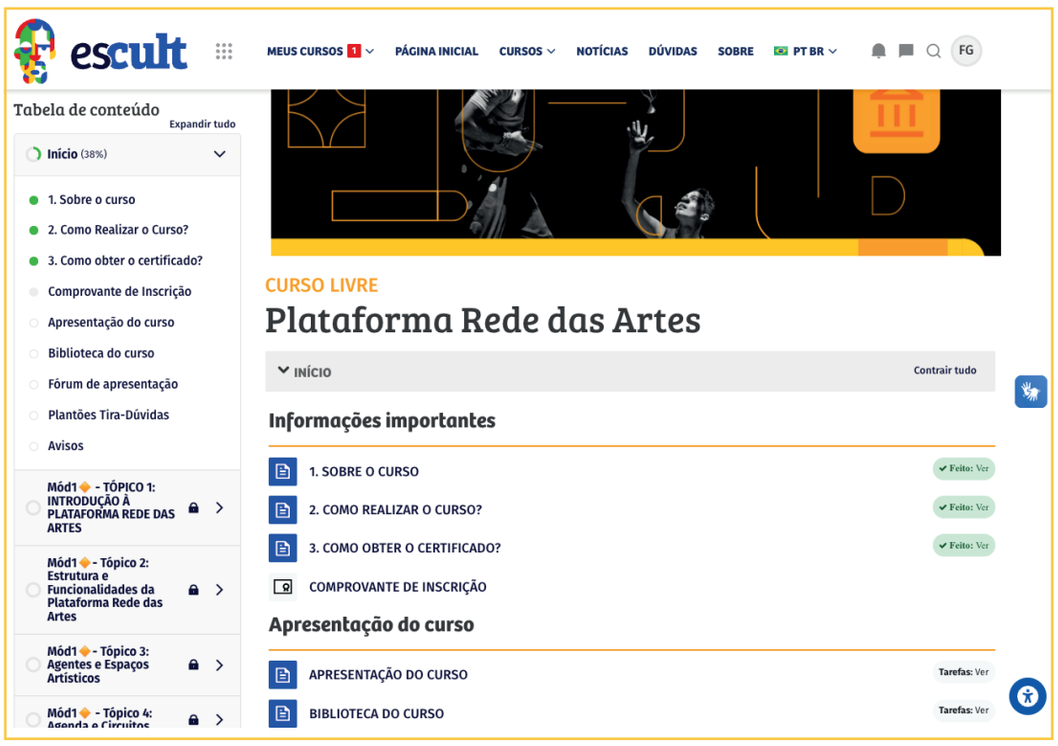
SILVA, Raissa Araujo; PAIVA, Maria Cristina Leandro. A organização do ambiente virtual de aprendizagem na EaD: o ponto de vista dos estudantes. Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior, Campinas, v. 28, e023021, 2023. DOI: 10.1590/S1414-40772023000100032.

VANBUSKIRK, Megan; MEDEIROS, Roxanna. Evaluating a Holistic and Social Justice-Oriented Instructional Design Model for Learner Transformation. American Journal of Distance Education, 2025. DOI: 10.1080/08923647.2025.2510009.



Figura – Material didático produzido para o curso Práticas Colaborativas para as Artes, disponibilizado na plataforma Escola Solano Trindade de Formação e Qualificação Artística, Técnica e Cultural (Escult).
Fonte: https://escult.cultura.gov.br/

Figura: Ambiente virtual de aprendizagem da Escola Solano Trindade de Formação e Qualificação Artística, Técnica e Cultural (Escult), utilizado para a oferta do curso "Plataforma Rede das Artes".
Fonte: https://escult.cultura.gov.br/





O produto como palco da cultura: a construção de uma estratégia digital para as artes na Funarte

Victor Ferreira de Souza,
Larissa de Araujo,
Renato Mota Ruiz

Introdução

O avanço das tecnologias digitais nas políticas públicas de cultura tem redefinido a forma como o Estado se relaciona com artistas, gestores e cidadãos. Mais do que ferramentas operacionais, as plataformas digitais tornaram-se estruturas estratégicas de governança cultural, permitindo integrar dados, dar visibilidade à produção artística e ampliar a participação social. Nesse horizonte, a cultura digital configura novas práticas de colaboração e pertencimento: como lembra Pierre Lévy, a circulação em rede ativa inteligências coletivas; e, na sociedade em rede descrita por Manuel Castells, o valor público emerge de conexões horizontais e fluxos informacionais contínuos. Assim, plataformas culturais operam não só como sistemas técnicos, mas também como infraestruturas de sentido, arenas simbólicas onde se produzem participação, memória e políticas do comum.

Nesse cenário, a Fundação Nacional de Artes (Funarte), vinculada à Política Nacional das Artes, assumiu o desafio de consolidar uma estratégia digital própria, orientada pelos princípios de código aberto, soberania tecnológica e inclusão cultural. A iniciativa ganhou corpo no projeto Rede das Artes, desenvolvido em parceria com a Universidade Federal do Ceará (UFC), no âmbito do Laboratório do Futuro.

A proposta do projeto foi fortalecer a atuação digital da Funarte, criando um ecossistema que unisse mapeamento, fomento e difusão artística em uma mesma base tecnológica. Nesse contexto, a plataforma Mapas Culturais — software livre, colaborativo e reconhecido nacionalmente como política pública digital — tornou-se o eixo estruturante dessa transformação, materializando uma governança digital participativa e orientada a dados abertos.

Desenvolvido originalmente pelo Ministério da Cultura e mantido por uma rede de instituições públicas e organizações da sociedade civil, o Mapas Culturais consolidou-se como instrumento de gestão e participação social, permitindo que estados, municípios e instituições culturais mapeiem agentes, espaços, eventos e projetos em seus territórios. A Rede Mapas, articulada em torno dessa tecnologia, vem promovendo a integração entre diferentes instâncias federativas e ampliando o uso da plataforma como base comum de dados e interoperabilidade cultural no Brasil , um bem comum digital que evolui de forma colaborativa.

Assim o conceito de produto digital assume papel central. Mais do que um artefato tecnológico, o produto deve ser compreendido como espaço de mediação en-

tre política pública e experiência do usuário, um ambiente onde diretrizes institucionais, fluxos operacionais e práticas culturais se traduzem em interfaces, interações e percursos de uso. Assim, o produto digital não apenas operacionaliza políticas, mas as materializa, tornando-se um verdadeiro palco no qual a cultura se apresenta, circula e se organiza.

É a partir dessa base que o projeto Rede das Artes propõe uma ampliação metodológica: integrar as ações da Funarte e os programas da Política Nacional das Artes a um ambiente digital unificado, orientado por dados e sustentado por comunidades de prática. Este capítulo analisa esse processo, evidenciando como a construção do produto digital da Funarte se dá como tradução concreta dessas diretrizes em estratégia, metodologia e inovação para o campo das artes no Brasil.

Caminho da experiência

A atuação no projeto Rede das Artes partiu da experiência dos autores no uso da plataforma Mapas Culturais em diversos contextos de gestão pública, desde secretarias estaduais até projetos nacionais. Essa trajetória foi essencial para compreender as demandas da Funarte e traduzi-las em soluções práticas e escaláveis. A consolidação desse percurso revela também a maturidade de um campo emergente, o da governança digital da cultura, em que práticas tecnológicas e políticas se entrelaçam para criar novas formas de mediação entre Estado e sociedade.

No âmbito do projeto, a chamada "frente de negócios" assumiu o papel de mediação entre a dimensão tecnológica e as dinâmicas institucionais e culturais da Funarte, atuando na tradução das necessidades da política pública em requisitos para o desenvolvimento do produto digital . Isso exigiu um trabalho conjunto e constante entre áreas distintas: o time de design, responsável pela experiência do usuário, pela identidade da solução e também pela definição da estratégia digital; a equipe de tecnologia, encarregada do desenvolvimento e da integração dos módulos; e o grupo de banco de dados, responsável por estruturar as informações e realizar a migração de dados de outras ferramentas para a nova solução da Funarte.

Essa colaboração foi conduzida a partir de metodologias abertas e iterativas, típicas de processos de inovação digital. Inspirada em princípios de design colaborativo e inteligência coletiva, a dinâmica de trabalho buscou integrar o saber técnico ao conhecimento cultural, compreendendo o produto não apenas como ferramenta, mas como ambiente de criação compartilhada. O desafio era transformar as necessidades da Fundação em requisitos técnicos claros e aplicáveis, sem perder de vista o contexto institucional e a missão de difusão nacional das artes.

O aprendizado acumulado ao longo de quatro anos de uso da plataforma Mapas Culturais — especialmente nas políticas de fomento, como a Lei Aldir Blanc, a Lei Paulo Gustavo (LPG) e a Política Nacional Aldir Blanc (PNAB) — serviu como referência prática para a construção da nova estrutura. Essas experiências mostraram que o desenvolvimento de soluções digitais para a cultura requer mais do que codificação: exige a tradução simbólica de políticas públicas em fluxos, formulários e interações significativas.

Entre as contribuições diretas do projeto, destaca-se a padronização de formulários, proposta com o objetivo de aprimorar os processos internos da Funarte, garantindo maior eficiência e consistência na coleta e análise de dados. Essa padronização favoreceu a interoperabilidade entre diferentes áreas e sistemas, permitindo uma

visão integrada da atuação institucional e fortalecendo a construção de uma política de dados públicos culturais, base fundamental para a transparência e a sustentabilidade das ações no campo das artes.

Resultados e contribuições

O trabalho desenvolvido no âmbito da Rede das Artes resultou em uma proposta estruturante de ferramenta digital própria para a Funarte, capaz de unificar as ações de mapeamento, fomento e difusão artística. Essa ferramenta possibilita à instituição:

- Mapear agentes, espaços e projetos artísticos de forma integrada, ampliando a compreensão do ecossistema cultural brasileiro;

- Gerir editais e processos de fomento dentro de um ambiente unificado, com maior transparência e rastreabilidade;

- Difundir ações institucionais, tornando pública a produção apoiada pela Funarte e fortalecendo a comunicação com a sociedade;

- Promover autonomia tecnológica, reduzindo dependências de soluções proprietárias e fortalecendo a política de soberania digital.

Esses resultados não se restringem à dimensão técnica. Eles representam um salto institucional: a Funarte passa a dispor de uma base tecnológica sólida para sustentar a Política Nacional das Artes e dar continuidade às ações mesmo após o encerramento do projeto. Trata-se de uma transição do modelo informacional para um modelo ecossistêmico de governança digital, em que a tecnologia não apenas apoia, mas constitui a própria política cultural — articulando dados, agentes e territórios sob uma lógica de interconectividade e colaboração.

Além dos ganhos diretos, o projeto também fortaleceu o diálogo entre universidade e Estado, mostrando como o conhecimento técnico e acadêmico pode se traduzir em soluções públicas concretas. Essa aproximação, baseada no princípio de que o saber científico é um bem comum, evidencia o potencial de uma inteligência coletiva aplicada à cultura, na qual a coautoria entre design, engenharia e gestão pública gera inovação orientada por valores públicos.

A integração entre equipes multidisciplinares — tecnologia, design, banco de dados e gestão — demonstrou que a inovação digital na cultura só é possível quando há colaboração genuína entre áreas diversas. Essa articulação reflete o que Lévy (1999) denomina inteligência distribuída: uma rede de competências que aprende continuamente e se transforma a partir da interação entre seus participantes. No contexto da Funarte, isso significou o fortalecimento de uma nova institucionalidade digital, em que a tecnologia se torna meio e linguagem de política pública, sustentando a construção de um ambiente digital comum para as artes no Brasil.

Fluxo de transformação digital da Funarte no projeto Rede das Artes



Fonte: os autores (2026)

Discussão

A experiência na Rede das Artes reafirma o papel do Mapas Culturais e do software livre como pilares de uma política digital para a cultura. Por meio de uma arquitetura aberta e colaborativa, a plataforma permite não apenas o desenvolvimento de soluções adaptáveis, mas também o compartilhamento de conhecimento entre diferentes entes federativos. Essa lógica coletiva é o que transforma a tecnologia em infraestrutura pública — um bem comum que evolui com o uso, e não contra ele.

Essa perspectiva converge com o que Manuel Castells (2003) denomina *sociedade em rede*, na qual o poder e a inovação emergem da circulação descentralizada de informações e da capacidade de cooperação entre atores distintos. Na mesma direção, Pierre Lévy (1999) aponta que a *inteligência coletiva* constitui o principal motor de transformação social na era digital — uma inteligência que se manifesta, neste caso, na apropriação pública da tecnologia e na sua tradução em política cultural.

O projeto da Funarte exemplifica como a adoção de princípios de código aberto e design colaborativo pode reconfigurar as práticas de gestão cultural. O processo de tradução das demandas institucionais em soluções técnicas evidenciou que, mais do que informatizar rotinas, trata-se de repensar fluxos, papéis e formas de participação social à luz da cultura digital. Isso envolve desde a reestruturação dos processos internos até a revisão das relações entre Estado e sociedade, criando um campo de governança mais horizontal, transparente e distribuído.

Essa abordagem está em consonância com o que Boaventura de Sousa Santos (2000) define como *democratização do conhecimento*: a superação da lógica hierárquica e excludente pela valorização do saber compartilhado e da coprodução de

políticas públicas. No contexto da Rede das Artes, essa democratização se materializa na abertura do código, na interoperabilidade entre plataformas e na criação de redes colaborativas entre instituições culturais.

Ao adotar a plataforma como base, a Funarte reforça seu papel como agente articulador das artes no Brasil. A nova estrutura digital oferece um ambiente em que dados, agentes e políticas se encontram, criando um verdadeiro palco de práticas culturais, onde a informação se transforma em visibilidade e a gestão em mediação. Como afirmam autores como Coutinho (2019) e Penteado et al. (2020), o ambiente digital é também um campo simbólico, no qual se produzem sentidos e se constroem formas de participação e pertencimento. Nesse sentido, o produto digital não é apenas um instrumento administrativo, mas um território de criação política e estética, no qual o Estado se reinventa como mediador de redes e promotor do comum.

Conclusão

A experiência da Rede das Artes demonstra que o produto digital pode ser compreendido não apenas como "palco", mas como expressão concreta e estruturante da política pública. Mais do que sustentar a cena cultural, o produto a organiza, a torna visível e a torna acessível, configurando-se como um espaço ativo de mediação, onde a cultura se apresenta, circula e se constitui como prática social. O desenvolvimento de uma infraestrutura digital própria, orientada por princípios de abertura, colaboração e software livre, representa não apenas uma inovação tecnológica, mas também uma afirmação de soberania digital e de compromisso com a democratização das artes.

Ao longo da experiência, ficou evidente que as soluções abertas têm potencial para integrar e sustentar políticas culturais em escala nacional, aproximando Estado, artistas e sociedade civil. Essa visão dialoga com o conceito de *bem comum digital*, segundo o qual o conhecimento, o código e os dados são recursos coletivos que se fortalecem pelo uso e pela partilha. Como observa O'Reilly (2007), a inovação pública nasce quando o Estado atua como plataforma um ambiente que habilita a criação de valor social por meio da colaboração entre múltiplos agentes.

A consolidação da Rede das Artes como infraestrutura pública de cultura digital reforça a compreensão de que a tecnologia, quando guiada por valores públicos e colaborativos, pode se tornar um palco simbólico e prático da cultura, um espaço onde a arte, a gestão e a cidadania se encontram e se reinventam mutuamente. Essa integração traduz uma mudança paradigmática: da informatização de processos à ecologia de dados, sentidos e participação, na qual a cultura digital é reconhecida como dimensão constitutiva das políticas culturais contemporâneas.

Mais do que um legado técnico, o projeto deixa um método, um modo de pensar e fazer políticas culturais com base em princípios de abertura, colaboração e ética pública. A Rede das Artes demonstra que a transformação digital, quando enraizada em valores culturais, é também uma transformação institucional e simbólica: um convite para que o Estado aprenda com a arte a criar, compartilhar e inovar em comum.

Referências

BOAVENTURA DE SOUSA SANTOS. **A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência**. São Paulo: Cortez, 2000.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

COUTINHO, C. N. Gestão cultural e ambiente digital. 2019. Disponível em: *https://www.academia.edu/40671568/Gestão_cultural_e_ambiente_digital*. Acesso em: 4 out. 2025.

FUNARTE; UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ (UFC). **Projeto Rede das Artes: Laboratório do Futuro**. Fortaleza: UFC/Funarte, 2024.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

O'REILLY, T. What is Web 2.0: **Design patterns and business models for the next generation of software**. O'Reilly Media, 2007.

PENTEADO, C. L. C.; HOMMA, L. H. G.; TORI, L. A.; HOMMA, J. T. G. **Softwares livres e políticas culturais no Brasil: o caso do Mapas Culturais**. Políticas Culturais em Revista, Salvador, v. 13, n. 1, p. 89–111, jan./jun. 2020.

RIGOLON, T.; MAZZONETTO, C.; MUBARACK, H.; TOLEZANO, A. C. **Painel Mapas Culturais: uma experiência de análise de dados.** São Paulo: SESC-SP, 2018. Disponível em: *https://portal.sescsp.org.br/*.

SHIRKY, C. Here Comes Everybody: **The Power of Organizing Without Organizations.** Penguin Press, 2008.



Fonte: Nosso Palco Topando
Foto de Daniel Schaumann (2023)



Fonte: Nosso Palco
DJ Nuvem Ere e
Pedro Yanda
Foto de Daniel
Schaumann (2023)


ESTRATÉGIA DIGITAL

Estratégia para sustentação da solução digital Rede das Artes

Ranielder Fábio de Freitas
Paulo Henrique de Costa Barros
Uirá Porã
Thainara Fernandes Neves
Victor Ferreira de Souza

Introdução

A consolidação de infraestruturas digitais públicas no campo das artes representa um dos desafios mais relevantes da administração pública contemporânea. O avanço das tecnologias livres, da interoperabilidade entre sistemas e das práticas de governança digital vem transformando o modo como as políticas públicas são concebidas, executadas e acompanhadas. Nesse contexto, a Fundação Nacional de Artes (Funarte) assume papel estratégico ao desenvolver a Plataforma Rede das Artes, uma solução digital voltada à gestão e difusão das políticas artísticas em escala nacional. Construída sobre o núcleo do software livre Mapas Culturais, a plataforma tem como objetivo integrar artistas, espaços, gestores e instituições, promovendo transparência, rastreabilidade e eficiência nas ações de fomento e nas demais etapas do ciclo das políticas públicas para as artes.

A Rede das Artes não se limita a ser um produto tecnológico; ela constitui uma infraestrutura pública de governança das artes, projetada para operacionalizar as diretrizes da Política Nacional das Artes (PNA 2025) e contribuir para os objetivos estabelecidos no Plano Estratégico da Funarte. Ambos os documentos reconhecem a necessidade de ferramentas digitais que assegurem descentralização, visibilidade e acompanhamento de resultados em tempo real, além de favorecer a formulação de políticas baseadas em evidências. Essa perspectiva está alinhada ao compromisso do Estado brasileiro com a soberania digital, entendida como a capacidade de o poder público desenvolver, hospedar e controlar suas próprias soluções tecnológicas, evitando dependência de fornecedores privados e assegurando que os dados, códigos e metodologias permaneçam sob domínio público (Sérgio Amadeu, 2021; Bentes, 2022).

A experiência acumulada por órgãos federais e instituições públicas demonstra que a implementação de plataformas digitais sem estrutura de sustentação técnico-organizacional leva, inevitavelmente, a descontinuidades operacionais, sobrecarga de equipes e perda de qualidade nos serviços prestados (Heeks, 2017; OECD, 2020). Isso ocorre porque a tecnologia, por si só, não garante continuidade: é necessário um modelo de governança que assegure gestão permanente, atualização contínua e transferência de conhecimento. No caso da Rede das Artes, essa sustentação envolve tanto o acompanhamento técnico, sob responsabilidade da Coordenação de Tecnologia da Informação e Comunicação (COTIC) da Funarte, quanto a articulação com parceiros institucionais, especialmente universidades públicas, por meio de Termos de Execução Descentralizada (TED) que possibilitam pesquisa aplicada e inovação incremental.

A governança da Rede das Artes exige, portanto, um modelo híbrido, combinando um núcleo interno permanente de gestão e acompanhamento com colabo-

rações externas estruturadas, capazes de ampliar a capacidade de desenvolvimento e inovação. Esse arranjo institucional permite que a Funarte mantenha o controle e a estabilidade da solução, ao mesmo tempo em que promove evolução técnica e metodológica de forma contínua. A parceria com a Universidade Federal do Ceará (UFC), por meio do Laboratório do Futuro, materializa essa lógica de coprodução entre Estado e universidade, fortalecendo o papel da ciência e da pesquisa pública na manutenção de sistemas de interesse nacional. A cooperação entre Funarte e UFC expressa, assim, uma concepção de governança distribuída, que integra competências técnicas, científicas e administrativas em torno de um mesmo propósito público.

Nessa perspectiva, a Estratégia Digital da Funarte atua como um instrumento complementar, oferecendo diretrizes para o desenvolvimento e a sustentabilidade de soluções digitais, incluindo princípios de interoperabilidade, transparência e inovação aberta. Ainda que não seja o foco deste estudo, a Estratégia Digital fornece o arcabouço metodológico necessário para orientar a manutenção, a documentação e a integração da Rede das Artes aos demais sistemas da instituição e do Ministério da Cultura. A sustentação da plataforma deve, portanto, ser compreendida como parte de um ecossistema digital público, que requer coordenação entre múltiplos atores, gestão de conhecimento e visão de longo prazo.

A discussão proposta neste capitulo parte da premissa de que a sustentabilidade da Rede das Artes é condição indispensável para o cumprimento das metas da Política Nacional das Artes (PNA 2025) e para a consolidação da soberania digital no campo das políticas artísticas. Mais do que garantir a manutenção técnica de um sistema, trata-se de consolidar um modelo de governança pública digital, baseado em três pilares interdependentes: a) estrutura institucional permanente e especializada, responsável por assegurar estabilidade, coerência e continuidade operacional; b) planejamento estratégico que incorpore a governança e a sustentabilidade digital como eixos estruturantes do funcionamento da Funarte; e, c) processos de evolução tecnológica e metodológica contínua, sustentados por práticas de documentação, revisão e versionamento controlado.

Dessa forma, o presente estudo analisa os fundamentos e as diretrizes para a governança e sustentação da solução digital Rede das Artes, compreendendo-a como uma infraestrutura pública essencial para a execução da PNA 2025 e como componente central da estratégia de modernização da Funarte. O estudo procura demonstrar que a manutenção de sistemas digitais públicos voltados às artes requer arranjos institucionais sólidos, políticas de dados soberanas e uma agenda permanente de atualização, que garanta à Funarte autonomia tecnológica e capacidade de inovação. Assim, a Rede das Artes não deve ser entendida como um projeto pontual, mas como um ativo estratégico da política pública brasileira para as artes, cuja continuidade depende de planejamento, governança e compromisso institucional de longo prazo.

Contexto institucional e problematização

A Fundação Nacional de Artes (Funarte) é a principal instituição pública federal responsável pela formulação e execução das políticas voltadas às artes no Brasil. Sua trajetória histórica evidencia o papel central que exerce na coordenação de programas, editais e ações de fomento, formação e difusão. Com a publicação da Política Nacional das Artes (PNA 2025), a Funarte consolida sua missão como órgão articulador de redes de criação e de circulação artística, assumindo também o desafio de estruturar

mecanismos digitais que garantam transparência, rastreabilidade e capilaridade nas ações do Estado. A política, ao incorporar a dimensão tecnológica como eixo transversal, reforça que a efetividade das ações públicas depende de sistemas capazes de integrar informações, reduzir assimetrias e apoiar decisões baseadas em evidências.

A Plataforma Rede das Artes surge, nesse contexto, como uma infraestrutura digital pública voltada à gestão das políticas para as artes. Baseada no núcleo de software livre Mapas Culturais, a plataforma busca consolidar, em ambiente único, os processos de gestão de editais, inscrições, acompanhamento de projetos e divulgação de resultados. Seu propósito é viabilizar o encontro entre artistas, espaços e gestores, ao mesmo tempo em que fornece subsídios para o monitoramento e a avaliação das políticas de fomento. A Rede das Artes materializa, portanto, um dos instrumentos operacionais da PNA 2025, articulando a política de fomento à política digital, e contribuindo para os objetivos do Plano Estratégico da Funarte (2024–2028), que estabelece a modernização tecnológica e a gestão integrada de dados como prioridades institucionais.

A sustentação de uma plataforma dessa natureza, entretanto, não se restringe à dimensão técnica. Requer uma estrutura organizacional estável e processos que assegurem evolução contínua, aprendizado institucional e coerência com as diretrizes estratégicas. A ausência de equipes fixas, de planejamento de longo prazo e de mecanismos de gestão do conhecimento leva à fragmentação das rotinas e à interrupção de serviços essenciais (Heeks, 2017; OECD, 2020). Em várias instituições públicas, a dependência de poucos profissionais especializados, aliada à falta de documentação e de protocolos de atualização, resulta em sobrecarga e descontinuidade, fenômenos que a Funarte busca superar com a adoção de um modelo de governança que valoriza a colaboração, a transparência e a gestão orientada por evidências.

Nesse cenário, o design assume um papel estruturante. Entendido não apenas como forma de apresentação visual, mas como metodologia de gestão e resolução de problemas complexos, o design oferece instrumentos para compreender o uso real das ferramentas digitais, identificar gargalos e propor soluções que emergem da experiência concreta dos usuários. A abordagem de design de serviços, combinando escuta qualificada, mapeamento de jornadas e prototipagem incremental, é essencial para que a Rede das Artes permaneça coerente com as práticas e os fluxos do campo artístico. Essa metodologia contribui para transformar a sustentação técnica em um processo de inovação contínua, no qual cada melhoria é orientada por dados, observações e interações reais com artistas, gestores e técnicos.

A manutenção e a evolução da Rede das Artes exigem, portanto, a adoção de práticas de gestão de produto público, sustentadas por metodologias de design e de escuta institucionalizada. Essas práticas possibilitam a criação de um mapa de demandas que reflete tanto as necessidades internas da Funarte quanto as dos usuários da plataforma, orientando o plano de melhorias contínuas de forma transparente e auditável. A escuta qualificada, aplicada de modo sistemático, torna-se parte da própria governança, garantindo que as decisões sobre atualizações e ajustes não se baseiam apenas em urgências administrativas, mas em diagnósticos fundamentados. Desse modo, o design deixa de ser um campo auxiliar e passa a integrar o núcleo da sustentabilidade da solução digital, contribuindo para que a Funarte se torne uma organização de aprendizado, capaz de adaptar-se e evoluir junto com o setor das artes.

A Coordenação de Tecnologia da Informação e Comunicação (COTIC) desempenha papel central nessa estrutura, assegurando que a Rede das Artes permaneça operacional, estável e integrada ao ambiente tecnológico do Ministério da Cultura

(MinC). Entretanto, a governança plena exige mais do que suporte técnico: requer planejamento, documentação, versionamento e ciclos de revisão regulares. O Plano Estratégico da Funarte define metas relacionadas à transformação digital e à consolidação de processos sustentáveis, o que implica articular a gestão tecnológica com o planejamento institucional. Nesse sentido, a sustentação da Rede das Artes deve ser compreendida como parte do ciclo de gestão da Funarte, com previsibilidade orçamentária, indicadores de desempenho e mecanismos de acompanhamento contínuo.

Essa estrutura de sustentação está intrinsecamente vinculada à agenda de soberania digital do Estado brasileiro. A soberania digital, discutida por autores como Sérgio Amadeu (2021) e Bentes (2022), refere-se à capacidade de o Estado desenvolver e manter suas próprias infraestruturas tecnológicas, garantindo que o conhecimento e os dados gerados permaneçam como patrimônio público. No caso da Funarte, isso significa assegurar que a Rede das Artes continue hospedada em servidores públicos, baseada em código aberto e mantida sob governança institucional, sem dependência de fornecedores privados. Essa postura reforça o compromisso com a autonomia tecnológica e com a transparência das políticas para as artes, alinhando-se aos princípios da PNA 2025, que preconiza a valorização do conhecimento público e das tecnologias livres como instrumentos de democratização do acesso.

A parceria com a Universidade Federal do Ceará (UFC), por meio do Laboratório do Futuro, é um exemplo concreto dessa prática de soberania digital articulada ao design. O modelo de cooperação estabelecido por meio de Termo de Execução Descentralizada (TED) permite que o laboratório desenvolva protótipos, conduza testes de usabilidade, produza tutoriais e forme competências técnicas, enquanto transfere metodologias e conhecimento para a equipe da Funarte. Essa dinâmica combina design participativo, pesquisa aplicada e gestão pública, configurando uma relação de coprodução entre Estado e universidade. Mais do que um contrato de prestação de serviços, o TED torna-se um mecanismo de aprendizagem institucional, fundamental para que a Funarte alcance autonomia progressiva na gestão e evolução da plataforma.

A problematização central que se apresenta, portanto, diz respeito à necessidade de consolidar um modelo de sustentação permanente e soberano para a Rede das Artes, que garanta sua continuidade técnica, metodológica e institucional. Essa sustentação deve assegurar:

- estrutura interna estável, com equipes multidisciplinares;
- um processo de escuta contínua e design estratégico, orientando o plano de melhorias;
- e parcerias institucionais estruturantes, voltadas à pesquisa aplicada e à inovação incremental.

A ausência desses elementos pode comprometer a efetividade da PNA 2025, gerar dependência tecnológica e fragilizar a governança das políticas artísticas. Assim, o fortalecimento da sustentação e da soberania digital da Rede das Artes deve ser compreendido como uma política de Estado, que alia tecnologia, design e gestão pública para assegurar a continuidade, a transparência e o caráter público das infraestruturas voltadas às artes.

Fundamentos conceituais: governança e soberania digital nas artes

A sustentabilidade de soluções digitais públicas depende de estruturas de governança que integrem dimensões técnicas, políticas e sociais de maneira orgânica. No caso das políticas para as artes, esse desafio é ampliado pela natureza simbólica e descentralizada de seus objetos de gestão, que envolvem múltiplos agentes, territórios e linguagens. Assim, a governança da Rede das Artes deve ser compreendida não apenas como um arranjo administrativo, mas como uma estratégia de Estado orientada por princípios de continuidade, interoperabilidade, transparência e soberania digital.

Governança pública digital como instrumento de Estado

A governança pública digital pode ser definida como o conjunto de estruturas, processos e mecanismos que garantem a tomada de decisão, o alinhamento estratégico e o controle de soluções tecnológicas no setor público (Heeks, 2017; OECD, 2020). Diferentemente da simples gestão de TI, a governança digital envolve aspectos de planejamento, financiamento, segurança, interoperabilidade e gestão do conhecimento. Em uma instituição como a Funarte, cuja missão é fomentar e difundir as artes, a governança digital assume papel estruturante, pois assegura a continuidade e a rastreabilidade das políticas implementadas, permitindo que dados, indicadores e processos sejam documentados e compartilhados de modo transparente.

Autores como Janssen e Estevez (2013) destacam que a maturidade digital de uma organização pública não se mede apenas pela quantidade de serviços digitalizados, mas pela existência de processos consistentes de coordenação e retroalimentação entre as áreas técnicas e finalísticas. Isso significa que a sustentabilidade da Rede das Artes depende tanto da capacidade de atualização tecnológica quanto da integração entre gestores, técnicos e formuladores de políticas. A Coordenação de Tecnologia da Informação e Comunicação (COTIC), nesse sentido, atua como eixo articulador entre tecnologia e política pública, garantindo que o desenvolvimento digital da Funarte esteja alinhado às metas do Plano Estratégico 2024–2028 e às diretrizes da Política Nacional das Artes (PNA 2025).

A governança também envolve a gestão da informação como bem público. Dados gerados em sistemas públicos devem ser tratados como ativos estratégicos, passíveis de reutilização, análise e auditoria. No caso da Rede das Artes, isso significa não apenas armazenar informações sobre editais, inscrições e resultados, mas garantir sua qualidade, padronização e interoperabilidade com outras bases do Ministério da Cultura e dos entes federados. A informação torna-se, assim, um recurso de planejamento e accountability, fundamental para a formulação de políticas mais precisas e eficientes.

O design como prática de governança e aprendizado institucional

O design, especialmente em sua vertente estratégica e de serviços, constitui um componente essencial da governança contemporânea. Ao contrário de uma visão limitada à estética ou à usabilidade, o design é aqui compreendido como uma metodologia de mediação entre atores, necessidades e processos (Junginger, 2017). No contexto da

Rede das Artes, o design atua como ferramenta de escuta e tradução institucional, capaz de capturar as demandas dos usuários, sejam técnicos da Funarte, gestores artísticos ou agentes artísticos, e transformá-las em requisitos funcionais, fluxos de uso e aprimoramentos contínuos.

Essa abordagem aproxima-se do conceito de governança adaptativa, segundo o qual as instituições aprendem e se transformam a partir da interação com seus públicos e com as mudanças do ambiente (Mazzucato, 2018). O design, nesse sentido, cria as condições para que a Funarte se torne uma organização de aprendizado, em que cada ciclo de desenvolvimento ou manutenção da plataforma gera conhecimento acumulado, retroalimentando as decisões de planejamento. Ao incorporar ritos de escuta, mapeamento de jornadas e prototipagem, o design de serviços contribui para a construção de um plano de melhorias contínuas, no qual a experiência dos usuários e a estratégia institucional se encontram.

A relação entre design e políticas públicas tem sido amplamente explorada por autores como Bason (2014), que define o design para inovação no setor público como uma forma de "transformar instituições para gerar valor público". Essa visão encontra eco na governança da Rede das Artes, em que o design atua como conector entre as dimensões tecnológica e institucional, assegurando que as decisões sobre funcionalidades e evoluções da plataforma estejam ancoradas nas diretrizes da PNA 2025 e nos princípios da soberania digital.

Ciência aberta, software livre e gestão do conhecimento público

A sustentabilidade digital da Rede das Artes está diretamente relacionada à adoção de tecnologias abertas e práticas de ciência aberta. Como solução baseada no Mapas Culturais, a plataforma opera sob licenças de software livre, o que garante o acesso ao código-fonte, a auditabilidade do sistema e a possibilidade de cooperação entre entes federados. Essa escolha tecnológica reforça o princípio da transparência ativa, permitindo que o conhecimento produzido seja compartilhado e reaproveitado.

Autores como Stallman (2002) e Fuchs (2021) defendem que o uso de tecnologias livres no setor público não é apenas uma opção técnica, mas uma decisão política, que garante independência, colaboração e soberania informacional. No caso da Funarte, isso significa que cada módulo, funcionalidade ou melhoria da Rede das Artes pertence ao patrimônio público e pode ser incorporado por outros órgãos, estados ou municípios. A governança do código e a documentação aberta fortalecem a capacidade de inovação distribuída, ampliando o impacto da política das artes para além da Funarte.

A adoção de práticas de ciência aberta complementa essa lógica, ao estimular o compartilhamento de dados, metodologias e resultados. Em parcerias com universidades federais, como a estabelecida com a Universidade Federal do Ceará (UFC) e seu Laboratório do Futuro, a Funarte transforma processos de desenvolvimento em processos de pesquisa aplicada. Essa integração entre produção de conhecimento e prática institucional cria um ambiente fértil para a inovação pública, no qual a tecnologia é tratada como objeto de investigação e aprimoramento contínuo, e não como produto finalizado.

Soberania digital como princípio de governança pública

A soberania digital constitui o eixo político que sustenta todas as dimensões anteriores. Em termos conceituais, ela se refere à capacidade de o Estado controlar, desenvolver e gerenciar suas infraestruturas tecnológicas, preservando o domínio público sobre seus dados e sistemas (Sérgio Amadeu, 2021). No campo das artes, a soberania digital ganha relevância ao garantir que a produção, o armazenamento e o acesso às informações sobre o setor não fiquem sujeitos a interesses privados ou a tecnologias proprietárias.

Ao adotar tecnologias livres e promover parcerias com instituições públicas, a Funarte reafirma sua autonomia técnica e institucional, em consonância com a PNA 2025. A soberania digital, nesse sentido, não se limita à infraestrutura tecnológica, mas se estende à governança, ao conhecimento e à memória institucional. Cada dado armazenado, cada módulo desenvolvido e cada documentação publicada representam expressões concretas dessa soberania, assegurando que o ecossistema digital das artes permaneça sob gestão pública e a serviço da sociedade.

A integração entre governança, design e soberania digital cria, portanto, as condições para uma política de sustentação que vai além da mera continuidade técnica. Trata-se de uma política de Estado voltada à autonomia, à inovação e à perenidade das ações públicas. A Rede das Artes, ao consolidar esses princípios, torna-se exemplo de infraestrutura pública viva, uma plataforma que não apenas executa políticas, mas as ajuda a evoluir, preservando a soberania do conhecimento e o papel do Estado como mediador das artes no Brasil.

Estrutura de Sustentação da Plataforma Rede das Artes

A sustentabilidade da Plataforma Rede das Artes depende de um arranjo institucional capaz de garantir estabilidade técnica, coerência estratégica e capacidade de evolução contínua. Como infraestrutura pública voltada à gestão das artes, a plataforma demanda uma estrutura de sustentação que vá além da manutenção operacional: requer um modelo de governança técnico-organizacional permanente, integrado ao planejamento institucional da Fundação Nacional de Artes (Funarte) e articulado às diretrizes da Política Nacional das Artes (PNA 2025) e do Plano Estratégico da Funarte (2024–2028).

A sustentação da Rede das Artes pode ser entendida como um sistema composto por três dimensões interdependentes: (i) o núcleo interno de governança, (ii) a estrutura de desenvolvimento e inovação e (iii) as parcerias institucionais externas. Cada uma dessas dimensões cumpre papel específico na manutenção, na atualização e na perenização da plataforma, compondo um modelo híbrido de gestão pública digital que combina autonomia estatal com cooperação científica e tecnológica.

Núcleo interno de governança

O núcleo interno constitui o eixo central da sustentação da Rede das Artes. Sua função é assegurar a continuidade institucional da plataforma, coordenar os fluxos de comunicação entre as áreas da Funarte e garantir a aderência das operações aos objetivos estratégicos da instituição. Esse núcleo deve ser formado por equipe multidisciplinar, incluindo profissionais de gestão pública, tecnologia da informação, design e análise de dados, com atribuições distribuídas entre as áreas finalísticas e a Coordenação de Tecnologia da Informação e Comunicação (COTIC).

O papel da COTIC é manter a plataforma operacionalmente estável, gerenciar o ambiente de hospedagem em parceria com o Ministério da Cultura (MinC) e monitorar aspectos de segurança, desempenho e integridade dos dados. Já a equipe de governança institucional é responsável pela gestão de demandas, priorização de melhorias, documentação e articulação com as áreas de fomento. Essa divisão de responsabilidades é fundamental para evitar sobreposição de tarefas, reduzir vulnerabilidades e promover uma rotina de trabalho contínua e previsível.

A adoção de metodologias de design de serviços nesse núcleo contribui para o aprimoramento da comunicação interna e para a sistematização das rotinas de atendimento e priorização. A escuta qualificada de servidores, técnicos e gestores das áreas artísticas fornece insumos para um plano de melhorias contínuas, alinhado às necessidades reais da operação. Essa abordagem garante que a manutenção da plataforma não seja reativa, mas orientada por planejamento, por indicadores e por aprendizado institucional.

Além disso, o núcleo interno deve dispor de instrumentos de governança documental, como guias operacionais, matrizes de responsabilidade e cronogramas de atualização. Esses instrumentos permitem o registro e a transferência de conhecimento, assegurando que a operação da plataforma não dependa exclusivamente de indivíduos, mas de processos institucionais consolidados. A gestão da informação, nesse contexto, torna-se elemento-chave da sustentabilidade, permitindo à Funarte preservar sua memória técnica e fortalecer sua autonomia administrativa.

Estrutura de desenvolvimento e inovação

A segunda dimensão da sustentação diz respeito à estrutura de desenvolvimento e inovação, responsável pela evolução técnica da plataforma e pela integração de novas funcionalidades. Essa estrutura pode ser composta por equipe própria, terceirizada ou mista, desde que operando sob a coordenação direta da Funarte. Sua função é assegurar que a Rede das Artes permaneça tecnologicamente atualizada, compatível com as versões mais recentes do núcleo do Mapas Culturais e aderente às demandas emergentes da política de fomento artístico.

Entre os perfis técnicos necessários a essa estrutura, destacam-se em suas respectivas configurações:

Equipe interna dedicada	
Gestor de negócios e processos	Identificação de necessidades, alinhamento com áreas finalísticas e priorização de demandas.
Suporte técnico e operacional (COTIC)	manutenção da plataforma ativa, comunicação direta com o Ministério da Cultura (ambiente de hospedagem) e monitoramento de estabilidade.
Suporte a usuários e gestores	atendimento de dúvidas, orientação para publicação de editais, acompanhamento de cadastros e fluxos administrativos
Gestão da Estratégia Digital	articulação institucional, acompanhamento de indicadores e alinhamento estratégico com a Política Nacional das Artes-PNA.

Sustentação de desenvolvimento	
Product Owner (PO)	Responsável por gerir as prioridades de desenvolvimento e traduzir as necessidades institucionais em especificações técnicas
Scrum Master ou gestor de fluxo	Garante o cumprimento dos prazos, remove impedimentos e promove integração entre as equipes
Designers de serviços e UX/UI	Responsáveis por traduzir regras de negócio em experiências digitais acessíveis e coerentes
Desenvolvedores frontend, backend e full stack	Encarregados da implementação de funcionalidades, correções e integrações
Analistas de qualidade e testes	Asseguram o funcionamento adequado das versões lançadas
DevOps	Responsável para que os processos de desenvolvimento e operações sejam eficientes e automatizados

Esses papéis podem ser exercidos por servidores, bolsistas ou equipes contratadas, conforme a disponibilidade de recursos humanos e orçamentários. O essencial é que a Funarte mantenha coordenação institucional e domínio sobre o ciclo de desenvolvimento, evitando dependência tecnológica de fornecedores externos.

A aplicação de metodologias ágeis, combinadas com princípios de design estratégico, permite que a evolução da plataforma seja iterativa e participativa. Cada ciclo de desenvolvimento deve incluir etapas de diagnóstico, prototipagem, validação e documentação, de modo que a Rede das Artes evolua com base em dados e evidências. Esse modelo favorece a aprendizagem institucional e assegura que a inovação ocorra dentro de um quadro de governança pública, preservando o princípio da soberania digital.

Parcerias institucionais e cooperação técnica

A terceira dimensão da sustentação refere-se às parcerias institucionais externas, que têm papel decisivo na inovação e na pesquisa aplicada. A Funarte pode, conforme previsto na legislação, celebrar Termos de Execução Descentralizada (TED) com universidades federais e centros de pesquisa para apoiar o desenvolvimento tecnológico, a prototipagem de funcionalidades e a formação de competências técnicas.

No caso da Rede das Artes, a parceria com a Universidade Federal do Ceará (UFC), por meio do Laboratório do Futuro, constitui um exemplo de colaboração estratégica. Essa cooperação permite a aplicação de metodologias de design e inovação abertas, além de fomentar a transferência de conhecimento técnico e metodológico para a equipe interna da Funarte. Ao mesmo tempo, contribui para o fortalecimento da ciência pública, alinhando-se ao princípio da popularização do conhecimento e da soberania digital.

Essas parcerias cumprem ainda função de redução de assimetrias na capacidade técnica entre órgãos públicos. Ao promover intercâmbio de saberes e práticas, os TEDs possibilitam que soluções desenvolvidas para a Rede das Artes sejam reaproveitadas por outras instituições, consolidando uma política nacional de tecnologias livres aplicadas às artes. Além disso, as universidades atuam como instâncias independentes de validação, contribuindo para a avaliação e o aperfeiçoamento das ferramentas de governança e gestão da Funarte.

Por fim, é essencial que a Funarte mantenha um núcleo interno de acompanhamento das parcerias, responsável por avaliar resultados, registrar boas práticas e garantir a coerência das entregas com as diretrizes institucionais. Essa estrutura assegura que o conhecimento gerado em ambientes acadêmicos retorne à Funarte como aprendizado organizacional e não se perca ao final dos ciclos de execução.

O modelo híbrido de sustentação

A combinação dessas três dimensões configura um modelo híbrido de sustentação, interno, técnico e cooperativo, que garante à Funarte tanto autonomia quanto capacidade de inovação. Esse modelo é flexível o suficiente para se adaptar às oscilações orçamentárias e administrativas, mas sólido o bastante para preservar o caráter público da infraestrutura.

Em termos estratégicos, o modelo proposto consolida a Rede das Artes como um ativo institucional de longo prazo, ancorado nos seguintes princípios:

1. **Continuidade** – a manutenção da plataforma independe de ciclos de gestão e garante a preservação dos dados e da memória institucional;

2. **Transparência** – todos os processos, dados e códigos permanecem abertos e auditáveis;

3. **Autonomia tecnológica** – a Funarte detém o controle sobre sua infraestrutura digital e seu código-fonte;

4. **Colaboração** – a evolução da plataforma ocorre em diálogo com universidades, entes federados e comunidades de software livre;

5. **Inovação contínua** – cada ciclo de manutenção é também um ciclo de aprendizado e melhoria.

Essa arquitetura de governança consolida o entendimento de que a sustentação da Rede das Artes é, em essência, uma política de Estado voltada à preservação da soberania digital e à valorização do conhecimento público. A partir dela, a Funarte se coloca não apenas como usuária de tecnologia, mas como coprodutora de soluções digitais públicas, fortalecendo seu papel estratégico na execução da Política Nacional das Artes (PNA 2025).

Governança e evolução contínua da solução digital

A governança da Plataforma Rede das Artes deve ser compreendida como um processo contínuo de tomada de decisão, aprendizado e aprimoramento institucional. Mais do que uma estrutura administrativa, trata-se de um sistema dinâmico de gestão pública digital, no qual tecnologia, planejamento e estratégia institucional convergem para sustentar uma infraestrutura essencial à execução da Política Nacional das Artes (PNA 2025). Essa governança é o mecanismo que traduz a intenção política de garantir transparência e estabilidade em práticas concretas de gestão, desenvolvimento e monitoramento.

A governança da Rede das Artes baseia-se em cinco princípios fundamentais:	
Continuidade institucional	A gestão da plataforma deve se manter ativa independentemente de ciclos administrativos, preservando dados, processos e conhecimento acumulado
Transparência e rastreabilidade	Toda modificação, atualização ou decisão técnica deve ser documentada e auditável, garantindo accountability e controle público
Autonomia e soberania digital	O código, os dados e a infraestrutura devem permanecer sob domínio público, assegurando a independência tecnológica da Funarte
Colaboração e aprendizagem	A governança deve integrar escutas regulares, oficinas de design e trocas interinstitucionais que alimentem a evolução contínua da plataforma
Planejamento iterativo	O processo de manutenção e atualização deve ocorrer de forma incremental, com ciclos curtos de diagnóstico, implementação e avaliação

Esses princípios definem um modo de operação que alia estabilidade à capacidade de adaptação, permitindo que a Funarte mantenha a coerência institucional ao mesmo tempo em que inova em suas práticas de gestão digital.

Estrutura de decisão e papéis institucionais

A governança operacional da Rede das Artes se apoia na articulação entre três instâncias complementares:

Instância estratégica	composta pela presidência da Funarte e pelas diretorias das áreas finalísticas, responsável por definir prioridades institucionais e alinhar a plataforma às metas da PNA 2025 e do Plano Estratégico;
Instância tática	liderada pelo núcleo interno de governança da plataforma, encarregada de planejar, acompanhar e validar demandas de atualização, consolidando o plano de melhorias e os relatórios de desempenho;
Instância técnica	Formada pela equipe da COTIC e pelas eventuais parcerias de desenvolvimento, que implementam as atualizações e asseguram a estabilidade operacional

Essa estrutura hierárquica, porém, opera de maneira colaborativa, com fluxos de comunicação horizontais e reuniões de alinhamento regulares. A utilização de ferramentas de gestão de demandas, design colaborativo e documentação compartilhada é fundamental para garantir clareza, rastreabilidade e eficiência.

O design estratégico cumpre papel de mediação entre as instâncias: é ele que transforma diretrizes institucionais em soluções funcionais, equilibrando prioridades políticas, técnicas e de usabilidade. A cada novo ciclo de planejamento, oficinas de design de serviços podem ser realizadas com técnicos e gestores, permitindo o mapeamento de gargalos e a revisão das jornadas de uso da plataforma. Esse processo dá origem a um mapa de demandas estruturado, que substitui o improviso por planejamento, e transforma a escuta contínua em um dos eixos da governança pública digital.

Ciclos de atualização e melhoria contínua

A evolução da Rede das Artes deve seguir ciclos planejados de manutenção e atualização. Cada ciclo compreende quatro etapas principais:

1. **Diagnóstico** – levantamento de dados de uso, relatórios técnicos e percepções de usuários;

2. **Planejamento** – priorização das melhorias, definição de escopo e alocação de recursos;

3. **Implementação** – desenvolvimento, testes e homologação das atualizações;

4. **Documentação e compartilhamento** – registro das mudanças, avaliação de impacto e comunicação interna dos resultados.

Esses ciclos devem ocorrer de forma iterativa, ou seja, em intervalos curtos e regulares, permitindo que a plataforma se mantenha sempre atualizada e adaptada às necessidades emergentes. A documentação de cada etapa é indispensável para garantir a rastreabilidade das decisões e a preservação da memória técnica.

A adoção de metodologias ágeis adaptadas ao setor público facilita essa dinâmica. Elas permitem a realização de entregas parciais e sucessivas, evitando a paralisia típica de projetos que dependem de grandes entregas únicas. Contudo, essas metodologias devem ser combinadas com o rigor da gestão pública, assegurando transparência, planejamento orçamentário e coerência com as normas institucionais.

Indicadores e monitoramento

A governança da Rede das Artes pode incorporar mecanismos de monitoramento e avaliação contínua, baseados em indicadores quantitativos e qualitativos. Esses indicadores devem abranger três dimensões principais:

Dimensão técnica – disponibilidade da plataforma, tempo médio de resposta, número de incidentes e tempo de correção;

Dimensão de uso – número de usuários ativos, cadastros realizados, editais publicados e interações registradas;

Dimensão estratégica – alinhamento das funcionalidades às metas da PNA 2025, satisfação dos usuários internos e contribuição da plataforma para a descentralização e democratização das políticas de fomento.

Além dos indicadores numéricos, a avaliação qualitativa é parte essencial da governança. Oficinas de design e painéis de escuta com técnicos e gestores devem ser utilizados para compreender as experiências de uso, identificar barreiras e propor melhorias. Esses espaços de diálogo garantem que a evolução da plataforma seja guiada não apenas por métricas de desempenho, mas também por percepções e aprendizados institucionais.

O acompanhamento sistemático dos indicadores deve ser consolidado em relatórios trimestrais, produzidos pelo núcleo interno de governança e validados pela direção da Funarte. Esses relatórios têm dupla função: orientar a tomada de decisão interna e fortalecer a prestação de contas pública, permitindo que a sociedade acompanhe a evolução da infraestrutura digital das artes.

Aprendizado organizacional e inovação institucional

A governança da Rede das Artes deve ser também um processo de aprendizado. Cada ciclo de atualização, cada parceria e cada escuta contribuem para o fortalecimento da capacidade institucional da Funarte. Esse aprendizado se materializa na documentação, na formação de servidores e na consolidação de boas práticas.

O design estratégico, ao estimular processos de cocriação e reflexão, funciona como instrumento de inovação institucional. Ele permite que a Funarte se reposicione como produtora de soluções públicas, e não apenas como usuária de tecnologia. Ao mesmo tempo, a integração com universidades, por meio de Termos de Execução Descentralizada (TED), cria um fluxo permanente de pesquisa aplicada e transferência de conhecimento, garantindo que a evolução tecnológica esteja ancorada em fundamentos científicos e metodológicos sólidos.

Esse arranjo reforça a soberania digital da Funarte, pois mantém o domínio sobre o código, os dados e as metodologias, ao mesmo tempo em que estimula a inovação e a colaboração. O resultado é um modelo de governança que alia estabilidade e transformação, um sistema vivo, capaz de preservar sua identidade institucional e se reinventar diante dos desafios futuros das políticas públicas para as artes.

Transição Institucional e Fortalecimento da Soberania Digital

A consolidação da Plataforma Rede das Artes como infraestrutura pública nacional depende de um processo gradual de transição institucional, que assegure a continuidade técnica, a preservação do conhecimento e o fortalecimento da soberania digital da Fundação Nacional de Artes (Funarte). Essa transição não se limita à substituição de equipes ou à transferência de responsabilidades: ela representa a passagem de um modelo de sustentação assistida, apoiado por uma instituição parceira, a Universidade Federal do Ceará (UFC), para um modelo de governança própria, ancorado na capacidade técnica e institucional da Funarte.

A experiência acumulada na parceria entre a Funarte e a UFC, por meio do Laboratório do Futuro, evidencia a importância da colaboração entre universidade e Estado na construção de soluções digitais públicas. Essa cooperação tem se mostrado essencial para unir pesquisa, design e política pública em torno de objetivos compartilhados, como a transparência, a inovação e a soberania tecnológica. O desafio da transição consiste, portanto, em garantir que o conhecimento, os processos e as metodologias desenvolvidos nesse contexto sejam integralmente incorporados à estrutura permanente da Funarte, evitando rupturas e descontinuidades.

O papel da universidade na fase de transição

Durante a fase de implementação e consolidação da Rede das Artes, a universidade desempenha papel estratégico em três frentes principais: pesquisa aplicada, formação técnica e transferência de conhecimento.

Na dimensão da pesquisa aplicada, o Laboratório do Futuro contribui com metodologias de design de serviços, avaliação heurística e análise de usabilidade, aplicadas ao contexto da política das artes. Esses instrumentos permitem compreender a experiência dos usuários, identificar barreiras e propor soluções baseadas em evidências. Esse tipo de colaboração amplia o repertório técnico da Funarte e ajuda a construir uma base metodológica sólida para futuras evoluções da plataforma.

Na frente da formação técnica, a universidade atua na capacitação de servidores e colaboradores da Funarte, promovendo oficinas, cursos e tutoriais voltados ao uso e à administração da plataforma. Essa dimensão formativa é essencial para que o conhecimento não permaneça concentrado em núcleos temporários, mas seja distribuído entre as equipes que garantirão a sustentabilidade a longo prazo.

Por fim, na transferência de conhecimento, a UFC e a Funarte compartilham responsabilidades no registro, documentação e socialização dos processos técnicos e organizacionais. Essa transferência ocorre tanto em nível operacional (por meio de manuais e guias técnicos) quanto estratégico (por meio de relatórios, protocolos e planos de ação). Assim, o aprendizado gerado durante a execução do projeto transforma-se em capital institucional, fortalecendo a autonomia e a capacidade de inovação da Funarte.

Mecanismos de passagem e institucionalização

A transição institucional deve ser conduzida de maneira planejada e gradual, garantindo que cada etapa de passagem preserve a integridade dos sistemas e o fluxo de conhecimento. Para isso, recomenda-se a adoção de mecanismos estruturados de acompanhamento, tais como:

- Planos de transição documentados, que detalhem cronogramas, responsabilidades e critérios de validação;

- Reuniões de transferência técnica, nas quais as equipes da universidade e da Funarte revisem conjuntamente a arquitetura da plataforma, os fluxos operacionais e os protocolos de manutenção;

- Repositórios de documentação aberta, organizados em ambiente seguro e acessível, contendo códigos, diagramas, relatórios e materiais de capacitação;

- Oficinas de design estratégico, voltadas à identificação de riscos, lacunas e oportunidades de melhoria durante o processo de transição.

Esses mecanismos garantem não apenas a continuidade da operação, mas também a institucionalização do conhecimento, transformando o aprendizado da fase de desenvolvimento em um ativo permanente da Funarte. Além disso, a documentação sistemática permite que futuras equipes compreendam as decisões passadas, reduzindo a dependência de indivíduos e assegurando a memória organizacional — um dos pilares da soberania digital.

Fortalecimento da soberania digital

A soberania digital é o princípio que orienta todo o processo de transição. Trata-se de garantir que a Funarte detenha controle integral sobre suas infraestruturas, dados, metodologias e códigos, preservando a natureza pública da Rede das Artes. A transição institucional é, portanto, um movimento político e técnico em direção à autonomia plena, no qual a universidade atua como facilitadora da emancipação digital da administração pública.

Nesse sentido, o Laboratório do Futuro desempenha papel de "catalisador de autonomia", transferindo não apenas conhecimento técnico, mas também valores e práticas associados à governança aberta e ao uso de tecnologias livres. O objetivo é que, ao final da transição, a Funarte seja capaz de gerir, aprimorar e evoluir a plataforma com recursos próprios, mantendo o alinhamento com a PNA 2025 e o compromisso com a democratização do acesso às artes.

O fortalecimento da soberania digital também implica consolidar uma cultura organizacional orientada à inovação e à documentação. Cada ação de capacitação, cada relatório de transição e cada revisão técnica reforça o domínio público sobre o sistema e o conhecimento. Assim, a Funarte deixa de ser apenas beneficiária de uma solução tecnológica para tornar-se protagonista na manutenção e evolução de uma infraestrutura digital pública nacional.

O legado institucional da parceria

A transição entre a UFC e a Funarte deixa um legado que transcende a plataforma em si. O processo gera uma metodologia replicável de cooperação entre universidade e Estado, capaz de inspirar outros órgãos públicos na construção de soluções digitais sustentáveis. Essa experiência demonstra que a articulação entre pesquisa aplicada, design e políticas públicas é capaz de produzir resultados concretos, duradouros e orientados ao interesse coletivo.

Além disso, o legado inclui a consolidação de uma comunidade de prática formada por servidores, pesquisadores, designers e desenvolvedores. Essa rede de colaboração, construída em torno da Rede das Artes, é um ativo estratégico que pode continuar a operar mesmo após a conclusão formal da parceria, mantendo o espírito de inovação e a lógica da ciência aberta como fundamentos da política pública digital para as artes.

A parceria Funarte–UFC, portanto, simboliza mais do que um projeto técnico: representa a materialização de uma visão de Estado que reconhece a infraestrutura digital como bem comum e o conhecimento como patrimônio coletivo. A sustentabilidade da Rede das Artes não depende apenas de código e servidores, mas de uma cultura institucional comprometida com a soberania, a cooperação e a perenidade das políticas públicas para as artes.

Considerações Finais

A consolidação da Plataforma Rede das Artes como infraestrutura pública nacional representa um marco na política de fomento às artes no Brasil. Mais do que uma ferramenta tecnológica, ela constitui um ecossistema de governança, no qual tecnologia, gestão e política pública se entrelaçam para fortalecer a ação estatal no campo das artes. Sua sustentabilidade técnica e organizacional depende da existência de uma estrutura de sustentação permanente, que assegure a continuidade das operações, a evolução tecnológica e a preservação da autonomia institucional da Fundação Nacional de Artes (Funarte).

A experiência acumulada até aqui demonstra que a transformação digital na administração pública não se esgota na criação de sistemas ou plataformas: ela requer a formação de capacidades institucionais e a consolidação de processos de aprendizado organizacional. Nesse sentido, a sustentação da Rede das Artes é um componente estrutural da execução da Política Nacional das Artes (PNA 2025), ao garantir que os instrumentos digitais utilizados para fomentar a criação, a difusão e a circulação das artes sejam estáveis, acessíveis e governados pelo próprio Estado.

A Estratégia Digital da Funarte, por sua vez, cumpre papel essencial nesse processo. Ela oferece o marco metodológico que orienta a tomada de decisão baseada em pesquisa, na escuta, na gestão colaborativa e na inovação contínua. Ao mesmo tempo, promove a integração entre as áreas técnicas, finalísticas e administrativas, permitindo que a Funarte opere de forma transversal e orientada por evidências. A sinergia entre a estratégia digital e a plataforma tecnológica constitui, portanto, o alicerce da transformação institucional necessária à consolidação de uma política de artes moderna, transparente e participativa.

Outro aspecto decisivo é a preservação da soberania digital. Ao adotar tecnologias livres, infraestrutura pública e governança aberta, a Funarte garante que o conhecimento produzido e os dados gerados pela Rede das Artes permaneçam sob domínio público, protegendo o interesse coletivo e fortalecendo a autonomia nacio-

nal. Essa soberania não é apenas técnica, mas simbólica: significa reconhecer que as infraestruturas digitais das políticas culturais também são bens públicos, e como tais, devem ser tratadas com o mesmo zelo e compromisso político que os equipamentos e instituições físicas das artes.

O processo de transição institucional em curso entre a Funarte e a Universidade Federal do Ceará (UFC), por meio do Laboratório do Futuro, representa um exemplo concreto de como a cooperação entre universidade e Estado pode produzir resultados duradouros. Essa colaboração alia pesquisa aplicada, design de serviços e gestão pública, resultando em uma metodologia de sustentação digital que pode servir de referência para outras instituições públicas. A partir dessa experiência, consolida-se um modelo de parceria que não apenas entrega soluções tecnológicas, mas transfere conhecimento, fortalece capacidades e cria condições reais para a continuidade das políticas públicas digitais.

Em perspectiva mais ampla, a sustentação da Rede das Artes contribui para o fortalecimento de uma infraestrutura digital soberana para as artes brasileiras, coerente com os objetivos da PNA 2025 e alinhada às metas do Plano Estratégico da Funarte (2024–2028), que destacam a importância da inovação, da inclusão e da eficiência administrativa. Ao articular tecnologia, governança e design estratégico, a Funarte se coloca na vanguarda da modernização do Estado, demonstrando que é possível unir eficiência técnica, transparência e compromisso público em torno de uma agenda digital para as artes.

Em síntese, a sustentação da Rede das Artes não é apenas uma exigência técnica, mas uma decisão política e estratégica. É o reconhecimento de que as plataformas públicas são instrumentos de política cultural e que sua continuidade depende de investimento, governança e compromisso institucional. Ao fortalecer sua estrutura interna, consolidar parcerias acadêmicas e adotar princípios de soberania digital, a Funarte não apenas assegura a perenidade da Rede das Artes, mas reafirma seu papel como agente central na execução e inovação da Política Nacional das Artes, contribuindo para a democratização do acesso, a valorização da criação artística e a construção de um futuro digital público e colaborativo para o país.

Referências

BRASIL. Ministério da Cultura. Política Nacional das Artes – PNA 2025. Brasília: MinC, 2025.

BRASIL. Fundação Nacional de Artes – Funarte. Plano Estratégico 2024–2028. Brasília: Funarte, 2024.

BRASIL. Funarte. Estratégia Digital da Funarte. Brasília: Funarte, 2024. (Documento institucional de referência técnica.)

FUNARTE; UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – UFC. Nota técnica: Sustentação técnica e organizacional da Plataforma Rede das Artes. Fortaleza/Brasília: Lab do Futuro–UFC; Funarte, 2025.

BASON, Christian. Design for Policy. Farnham: Gower, 2014.

HEEKS, Richard. Information and Communication Technology for Development (ICT4D). 2. ed. London: Routledge, 2017.

JANSSEN, Marijn; ESTEVEZ, Elsa. Lean government and platform-based governance. Government Information Quarterly, v. 30, n. 4, p. 389–396, 2013.

JUNGINGER, Sabine. Transforming Public Services by Design. London: Routledge, 2017.

MAZZUCATO, Mariana. O Estado Empreendedor. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

OECD – Organisation for Economic Co-operation and Development. Digital Government Review: Towards User-Driven Public Services. Paris: OECD Publishing, 2020.

STALLMAN, Richard M. Free Software, Free Society: Selected Essays. 3. ed. Boston: GNU Press, 2015.

FUCHS, Christian. Digital Commons and Open Knowledge. London: Routledge, 2021.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Soberania Digital: política, poder e tecnologias do comum. São Paulo: Sesc, 2021.

POSFÁCIO | Desenhando um Futuro Livre!

Uirá Porã

O caminho percorrido nas páginas de Cultura é Código Aberto é, por essência, uma celebração do que é possível quando o conhecimento, a tecnologia e o compromisso público se encontram.

Mais do que um registro, este livro é o mapa de uma utopia em construção, de um laboratório onde as sementes da soberania digital e do design cívico foram plantadas para florescer em políticas de bem viver.

O que o **Laboratório do Futuro** demonstrou, em parceria com a **Funarte**, é que a inovação pública não é um produto a ser importado ou uma caixa-preta corporativa, mas um bem comum coletivo, fortalecido pelo uso e pela partilha. A adoção do código aberto na **Rede das Artes** e a gestão territorial e participativa inspirada em Cleodon Silva e Milton Santos provam que a autonomia tecnológica e a transparência são pilares inegociáveis de uma administração pública democrática.

E é com base nessa evidência que ousamos projetar o futuro.

Desejamos um futuro em que a ética da abertura, do compartilhamento e da colaboração se estenda para além das artes e da cultura, redefinindo o modo como o Estado se relaciona com cada cidadão. Que a **cultura do software livre** e o **pensamento de design** sejam a bússola orientadora para a formulação de todas as políticas públicas.

Sonhamos com a **República do Código Aberto e do Design Cívico**, onde a escuta ativa e a co-criação, metodologias essenciais do design, substituam a imposição burocrática. Que o design sistêmico seja a ferramenta para decifrar a complexidade social, e que cada lei, programa e serviço público seja projetado com foco na justiça social, na inclusão e na experiência real do cidadão.

Que a tecnologia seja, enfim, um instrumento de emancipação, e não de controle; que os dados gerados pela administração sejam, em sua totalidade, patrimônio público, auditável e aberto à sociedade. Que a soberania digital seja plena e irreversível, garantindo que nossas infraestruturas de saúde, educação, transporte e segurança sejam mantidas e evoluídas pelo saber coletivo de nossas universidades e comunidades.

Acreditamos que, ao adotar o design e o código aberto como paradigma central, construiremos políticas públicas que não apenas resolvem problemas, mas que ativamente cuidam de pessoas, de territórios e de saberes. Este é o futuro que projetamos: um futuro onde a política é uma arte colaborativa, e a gestão pública, um ato contínuo de criação, sustentado pela lógica do comum.

Nessa visão, o bem comum é a própria busca pela felicidade coletiva. Que a ética da abertura e o design cívico sejam a garantia de que cada política pública se traduza em maior bem-estar, alegria e plena realização da vida de cada cidadão. A finalidade do Estado e da tecnologia deve ser, em última instância, a promoção da felicidade pública como o verdadeiro indicador de um futuro livre e soberano.

O código está aberto. O design nos convoca. Que a jornada de construção dessa utopia seja incessante.

Este livro foi composto com Le Monde Sans 11/15pt para seu corpo de texto e Le Monde Journal para seus títulos, projetadas por Jean François Porchez at Adobe Fonts.

Sua publicação digital foi realizada pelo Laboratório do Futuro.