

**CROWDSOURCING  
nas Universidades para  
Arte, Cultura e  
Inovação.**



**Adriano de Oliveira Sampaio**  
**FACOM/UFBA**  
(Salvador/Bahia/Brasil)  
[adrianosampaio@gmail.com](mailto:adrianosampaio@gmail.com)



**Plataformas de Financiamento  
Coletivo (Web)**

=

**Crowdfunding**  
(financiamento colaborativo)

&

**Crowdsourcing**  
(contribuição colaborativa)

# CROWDFUNDING NO BRASIL

catarse 

benfeitoria

# CROWDFUNDING NO BRASIL



**retrato  
financiamento  
coletivo  
brasil**

2013/2014

# CROWDFUNDING NO BRASIL



## PERFIL

Em relação ao gênero, a maioria dos participantes é do sexo masculino, representando quase 60% do público. Além disso, a parcela de 25 a 30 anos da população e **pessoas com mais escolaridade são as mais engajadas.**

Outro dado relevante é a constatação de que **64% das pessoas que fazem o financiamento coletivo acontecer no Brasil ganham até R\$ 6 mil por mês.**

Fonte: Catarse/ Sebrae

<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/pesquisa-mostra-dados-do-setor-de-crowdfunding-no-pais,1c4a999b516ff410VgnVCM1000004c00210aRCRD>

# CROWDFUNDING NO BRASIL



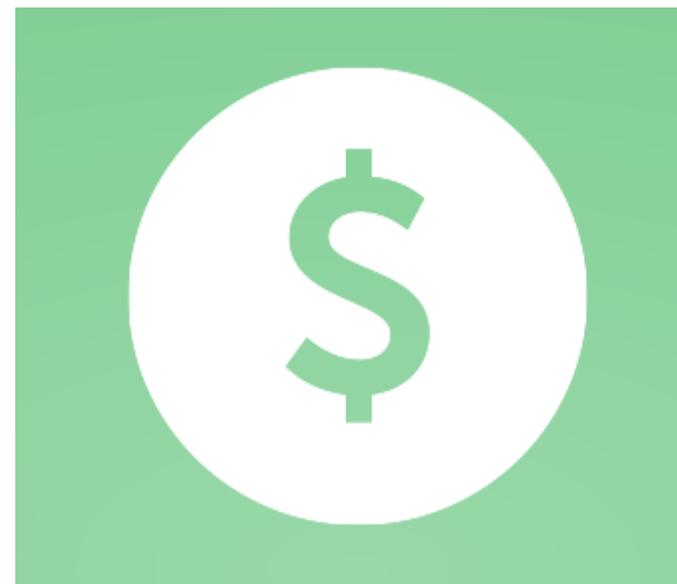
## PERFIL

Entre os empreendedores entrevistados, **32% abriram empresa há no máximo três anos e 23% há mais de 10 anos.**

A pesquisa constatou que 68% dos empreendedores entrevistados enxergam potencial de financiamento coletivo em seus negócios e que **81% dos estudantes entrevistados estão interessados em empreender projetos próprios após se formarem.**

Fonte: Catarse/ Sebrae

# CROWDFUNDING NO BRASIL



## FINANCIAMENTO

**54% já apoiaram de dois a cinco projetos.**

Os projetos que os entrevistados mais têm interesse em apoiar se dividem em:

**Projetos artísticos e culturais de forma independente.**

**Iniciativas com viés social e/ou ambiental, que fortaleçam comunidades de forma responsável e solidária.**

**Projetos com viés empreendedor, que viabilizem novas empresas, produtos e iniciativas.**

Fonte: Catarse/ Sebrae

# CROWDFUNDING NO BRASIL

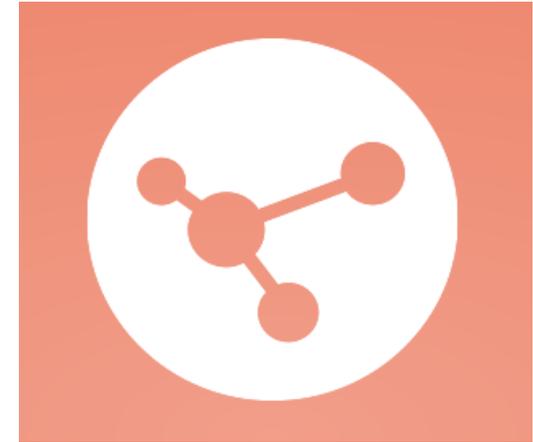


## REALIZADORES

Entre as pessoas que mais realizam projetos de financiamento coletivo no Brasil estão as que têm de **25 a 30 anos (37%)** e as com idade de **31 a 40 anos (28%)**.

**Os projetos se tornam bem-sucedidos quando há uma boa estratégia de divulgação ou uma forte relevância social.**

# CROWDFUNDING NO BRASIL



## REDE

*Como se configuram os círculos de influência de uma campanha de crowdfunding e como um projeto atinge diferentes estratos sociais?*

O círculo de influência ocorre em função de três esferas de apoio:

- a) Ignição de projetos**
- b) Realização de projetos**
- c) Interesse público**

Fonte: Catarse/ Sebrae

# CASE: GAME – TRAJES FATAIS/CE

catarse [Comece seu projeto](#) [Explore](#)  [Login](#)

## Trajes Fatais

por Jonathan Ferreira



Trajes Fatais - Financiamento Coletivo (Catarse)

**R\$ 114.444**  
apoiados por 1232 pessoas

143%

 **Meta R\$ 80.000**  
Campanha Tudo-ou-nada

Este projeto foi bem-sucedido e foi financiado em 31/03/2017

[Ajuda](#)

# CASE: GAME – TRAJES FATAIS/CE

Fortaleza, CE Jogos

Trajes Fatais é um jogo de luta 2D totalmente desenhado à mão no estilo Pixel Art

Compartilhar: [Facebook](#) [Messenger](#) [... Mais](#)

**Jonathan Ferreira**  
1 criado | 0 apoiado

[Perfil no Facebook](#)  
[Perfil no Twitter](#)

[Contato](#)

**Sobre**   Novidades **7**   Apoiadores **1232**   Comentários **1**

## O projeto



## Recompensas

### R\$ 10 ou mais

#### CORTÊS

Contribuindo com R\$ 10 você tem direito a um Agradecimento da equipe por e-mail + Poder votar nos próximos personagens de meta estendida + Nome nos créditos.

[Ajuda](#)

# CASE: GAME – TRAJES FATAIS/CE

Sobre

Novidades 7

Apoiadores 1232

Comentários

na BGS de 2016. Além disso o projeto já foi aprovado no Steam Greenlight, sendo seu primeiro lançamento a partir dessa plataforma.



A versão beta com o antigo sistema se encontra disponível em nosso site.



## SAMARITANO

Contribuindo com R\$ 300 você se torna um Samaritano e tem direito à todas as recompensas do nível V.I.P. + Camisa + Envelope com réplica de convite para o aniversário da Nathy + Poster autografado pela equipe + Mensagem de voz à sua escolha de até 10 segundos por um dublador do jogo em mp3 (texto sujeito à avaliação).

## SAMARITAN

Contributing with (approx. U\$ 105) you become a Samaritan and you are entitled to all VIP rewards + Shirt + Envelope with Nathy's birthday invitation replica + Poster autographed by team + Voice message to your choice of up to 10 seconds per A voice actor of the game in mp3 (text subject to the evaluation).

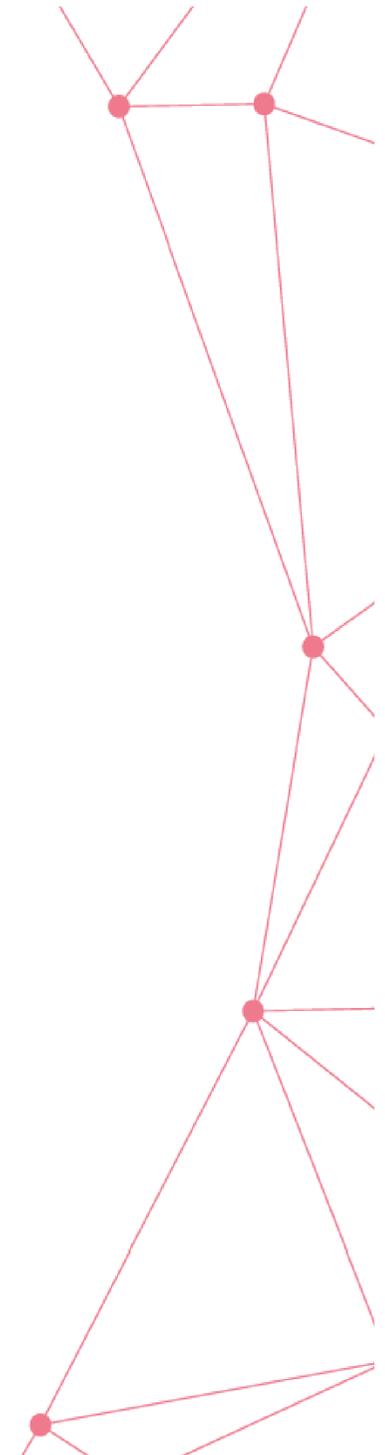
Entrega prevista:  
abr/2018

7 apoios

[Ajuda](#)

## O QUE É UMA PLATAFORMA DE CROWDSOURCING?

“Crowdsourcing se refere a uma indefinida e geralmente larga network”. Hoje, as campanhas de crowdsourcing são geralmente muito focadas e convida membros de específicas redes de pessoas com alto nível de capacitação técnica e intelectual para participar.” (KIETZMANN, 2017)



# CROWDSOURCING

👤 Não autenticado [Discussão](#) [Contribuições](#) [Criar uma conta](#) [Entrar](#)



**WIKIPÉDIA**  
A enciclopédia livre

[Página principal](#)  
[Conteúdo destacado](#)  
[Eventos atuais](#)  
[Esplanada](#)  
[Página aleatória](#)  
[Portais](#)  
[Informar um erro](#)  
[Loja da Wikipédia](#)

Colaboração

[Boas-vindas](#)  
[Ajuda](#)  
[Página de testes](#)  
[Portal comunitário](#)  
[Mudanças recentes](#)  
[Manutenção](#)  
[Criar página](#)  
[Páginas novas](#)  
[Contato](#)  
[Donativos](#)

[Imprimir/exportar](#)

[Criar um livro](#)  
[Descarregar como PDF](#)

Artigo [Discussão](#)

Ler [Ver código-fonte](#) [Ver histórico](#)

## Wikipédia



Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

**Nota:** *Para uma introdução não enciclopédica voltada para visitantes, veja [Wikipédia:Sobre a Wikipédia](#). Para outros significados, veja [Wikipédia \(desambiguação\)](#).*

A **Wikipédia** é um projeto de [enciclopédia](#) <sup>[5]</sup> [multilíngue](#) <sup>[6]</sup> de [licença livre](#) <sup>[7]</sup> <sup>[8]</sup>, baseado na *web* e escrito de maneira colaborativa; <sup>[9]</sup> <sup>[10]</sup> <sup>[8]</sup> encontra-se, atualmente, sob administração da [Fundação Wikimedia](#), <sup>[11]</sup> uma *organização sem fins lucrativos* cuja missão é "empoderar e engajar pessoas pelo mundo para coletar e desenvolver conteúdo educacional sob uma licença livre ou no [domínio público](#), e para disseminá-lo efetivamente e globalmente". <sup>[12]</sup> Integrando um dos [vários projetos](#) <sup>[7]</sup> mantidos pela Wikimedia, os mais de 43 milhões de artigos (989 249 em [português](#), até 19 de janeiro de 2018) hoje encontrados na Wikipédia foram escritos de forma conjunta por diversos voluntários ao redor do mundo; e quase todos os verbetes presentes no site podem igualmente ser editados por qualquer pessoa com acesso à [internet](#) e ao [sítio eletrônico](#) <http://www.wikipedia.org>. <sup>[nota 2]</sup> Em outubro de 2013, havia edições ativas da Wikipédia em 277 idiomas. A Wikipédia foi lançada em 15 de janeiro de 2001 por [Jimmy Wales](#) e [Larry Sanger](#) <sup>[13]</sup> e tornou-se a maior e mais popular *obra de referência* geral na [Internet](#), <sup>[14]</sup> <sup>[15]</sup> <sup>[16]</sup> <sup>[17]</sup> sendo classificada em torno da sétima posição entre todos os *websites* do [Alexa](#) e tendo cerca de 365 milhões de leitores. <sup>[14]</sup> <sup>[18]</sup> A Wikipédia é uma ferramenta de pesquisa amplamente utilizada por estudantes e tem influenciado o trabalho de [publicitários](#), [pedagogos](#), [sociólogos](#) e [jornalistas](#), que usam seu material, mesmo que nem sempre citem suas fontes. <sup>[19]</sup>

O nome *Wikipedia* foi criado por [Larry Sanger](#) <sup>[20]</sup> e é uma combinação de *wiki* (uma tecnologia para criar sites colaborativos, a partir da palavra havaiana *wiki*, que significa "rápido") e *enciclopédia*. A palavra "Wikipédia" é uma adequação [lusófona](#) da forma original anglófona sobre a fusão dos dois nomes que formam o termo. Em [português](#), o prefixo "*Wiki*" é somado ao sufixo de "enciclopédia", ganhando acento diacrítico agudo no e, para atender à gramática lusófona.



# CROWDSOURCING NASA

**INNOCENTIVE**<sup>®</sup>

[Solvers](#)

[Our Offering](#)

[Challenge Center](#)

[Resources](#)

[About](#)

[Blog](#)

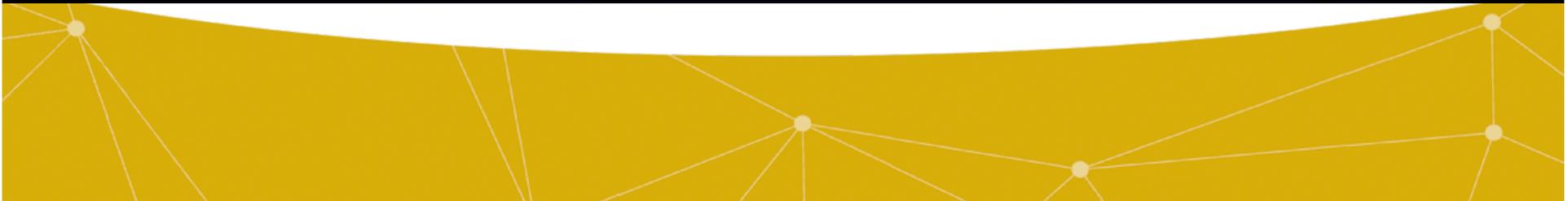
[Contact Us](#)

[Register](#) | [Login](#)

## Innovate with InnoCentive

Your partner in enabling creative minds to solve problems that matter  
to you.

Our Challenge Driven Innovation™ methodology and purpose-built technology result in fresh thinking and cost-effective problem solving. Crowdsolve solutions from our diverse network of 380,000+ problem solvers or internally within your organization.



# CROWDSOURCING & EMPRESAS



Shop

Support

Community

Search

Dell Inc.  IdeaStorm

## IdeaStorm can help take your idea and turn it into reality.

[SUBMIT YOUR IDEA](#)

OVER 26,504 IDEAS SUBMITTED. 746,267+ VOTES. 102,706+ COMMENTS. 550+ IDEAS IMPLEMENTED.



IDEAS



STORM SESSIONS



SUBMIT YOUR IDEA

[Member Login](#)

[Join IdeaStorm](#)

### Featured

#### Incorporate web cams in monitors



Posted by: slugbug

How about building webcams into Dell's line of LCD monitors. Status Update: This idea has been pa ...  
[Learn More](#)

59 Votes | 17 Comments



1 / 2 / 3 / 4 / 5

### Top Recent Contributors

[Show More](#)



**jervis961**  
36391 Points  
179 Ideas  
12226 Votes

Last Activity : Aug 1, 2017



**badblood**  
20759 Points  
221 Ideas  
3044 Votes

Last Activity : Jul 13, 2017



**phubert**  
15625 Points  
359 Ideas

### Recent Ideas

[Explore More](#)

### Trending Ideas

[Explore More](#)



loggos

cultura universitária

**Crowdfunding + Crowdsourcing para Universidades**

# COMPARTILHE OS SEUS PROJETOS E ENCONTRE PESSOAS

[CONHEÇA A LOGOS](#)



[ INVESTIDORES ]



[ COLABORADORES ]



[ PRODUTORES ]



## PROJETOS

[Veja todos os projetos >](#)



EXPRESSÕES CULTURAIS

### Mesa Redonda – O Fazer Cultural na Bahia: Perspectivas e Realidades

É arte, é música, é teatro! Estamos armando um verdadeiro alvoroço e queremos que você cole com a gente! A Esfera Banzé surgiu do interesse de três amigos de falar, [...]

[Leia mais](#)



MÚSICA

### DIÁLOGOS MUSICAIS

DIÁLOGOS MUSICAIS Realização da roda de conversas "Diálogos Musicais", com a participação de profissionais da área de produção cultural e produção musical de Salvador, compartilhando saberes sobre a atuação no [...]

[Leia mais](#)



LIVRO E LEITURA

### Ler Para Ser

O Ler Para Ser é uma ação cultural que faz parte da disciplina Oficina de Planejamento e Elaboração de Projetos Culturais do curso de Produção Cultural – UFBA, e tem como [...]

[Leia mais](#)



ESTUDOS E PESQUISAS

### Curso de Produção Teatral – FACOMSOM (2018 )

Com o intuito de captar recursos para o FACOMSOM, projeto elaborado pela Empresa Júnior de Comunicação da UFBA, a Produtora Júnior com o intuito de fomentar a cena musical alternativa [...]

[Leia mais](#)



ESTUDOS E PESQUISAS

### Curso de Produção Teatral – FACOMSOM (2018 )

Com o intuito de captar recursos para o FACOMSOM, projeto elaborado pela Empresa Júnior de Comunicação da UFBA, a Produtora Júnior com o intuito de fomentar a cena musical alternativa [...]

Por Anna Heber Silveira

**0%** **R\$ 0,00** **21dias**  
levantados restantes



PATRIMÔNIO E ARTES

### Papo de Artesanato

O Papo de Artesanato é um projeto para incentivar os profissionais artesãos e também a população para valorizar o artesanato como arte. Essa ação cultural tem a intenção de debater [...]

Por Ana Maria Maciel

**0%** **R\$ 0,00** **Tempo**  
levantados **esgotado.**  
encerrado



DANÇA

### All That Jazz!

O Projeto Curso de formação em Jazz Dance que acontecerá de 22 a 26 de Janeiro de 2018, com os principais profissionais de Salvador, tem o objetivo de mobilizar e [...]

Por Luciene Lina Munekata

**100%** **R\$ 2.986,00** **6dias**  
levantados restantes

GAMES

GASTRONOMIA

GESTÃO E FORMAÇÃO

LITERATURA

LIVRO E LEITURA

MEMÓRIA

MODA

MUSEUS

MÚSICA

PATRIMÔNIO

PATRIMÔNIO E ARTES

PATRIMÔNIO IMATERIAL

PESQUISA &

DESENVOLVIMENTO

TEATRO

TIC



## KRT UFBA desenvolve estudos práticos no setor automobilístico

A equipe é formada por estudantes das engenharias Mecânica, Elétrica, de Produção, de Controle de Automação de Processos e do BI em Ciência e Tecnologia Com o objetivo de [...]

[LEIA MAIS](#)



## CATEGORIAS

[ARTES VISUAIS](#)

[AUDIOVISUAL](#)

[DANÇA](#)

# FAÇA PARTE

Em poucos minutos você pode se cadastrar. Todos podem colaborar de alguma forma, a plataforma é um espaço para compartilhar ideias e talentos. Não perca mais tempo! Sempre tem alguém esperando por você na Rede.

## CONHEÇA OS 3 PERFIS DA REDE



### COLABORADOR

É UM PROFISSIONAL QUE GOSTA DE DESAFIOS?



### INVESTIDOR

QUER INVESTIR EM PROJETOS DE ARTE E CULTURA?



### PRODUTOR

TEM UM PROJETO E QUER AJUDA PARA CAPTAR RECURSOS E COLABORADORES?

## VEJA QUEM JÁ FAZ PARTE DA REDE



## CADASTRE-SE COM FACEBOOK



Log Out



## **INVESTIDOR**

Quer investir ou apoiar projetos na universidade?



## **COLABORADOR**

Um profissional que gosta de desafios!



## **PRODUTOR**

Tem um projeto e precisa envolver pessoas e captar recursos.

vemprarede  
logos

ser  
*produtor*



No perfil **produtor**, o usuário pode cadastrar projetos com a finalidade de executar as suas atividades em universidade por intermédio da mobilização de colaboradores e materiais.

Os colaboradores são integrantes da Rede Logos que dispõem de habilidades para executar atividades nos campos das artes, cultura, pesquisa e inovação universitária. Já os materiais são recursos a exemplo de equipamentos, pautas, impressão de peças gráficas etc que podem ser disponibilizados por investidores cadastrados na Rede Logos.

Os investidores são as Unidades e órgãos da universidade, além de parceiros institucionais da Rede Logos. Exemplo: faculdades, institutos, superintendências, incubadoras, Sebrae, etc)



Nesta fase de lançamento da Rede Logos, os INVESTIDORES serão as instâncias, programas, projetos e ações vinculadas às universidades parceiras, representadas pelos seus coordenadores.





# CADASTRO PRODUTOR

1. Aqui você deve inserir um breve descritivo do seu projeto explicando em linhas gerais o seu propósito, como ele será desenvolvido, sua justificativa, originalidade e impacto na sociedade.



# FAÇA PARTE

Em poucos minutos você pode se cadastrar. Todos podem colaborar de alguma forma, a plataforma é um espaço para compartilhar ideias e talentos. Não perca mais tempo! Sempre tem alguém esperando por você na Rede.

## CONHEÇA OS 3 PERFIS DA REDE



**COLABORADOR**  
É UM PROFISSIONAL QUE GOSTA DE DESAFIOS?



**INVESTIDOR**  
QUER INVESTIR EM PROJETOS DE ARTE E CULTURA?



**PRODUTOR**  
TEM UM PROJETO E QUER AJUDA PARA CAPTAR RECURSOS E COLABORADORES?



**COLABORADOR**

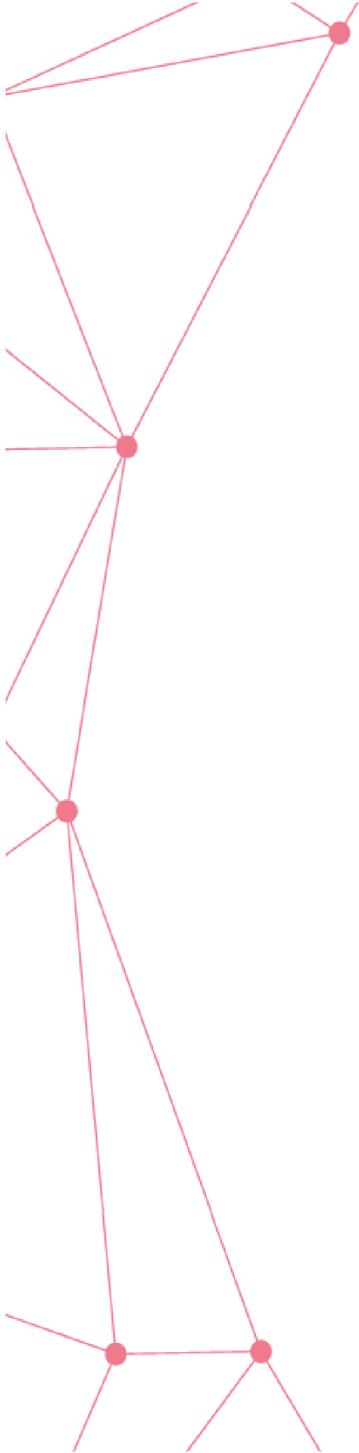


**INVESTIDOR**



**PRODUTOR**

2. Você deve também inserir uma foto que ficará em destaque na sua tela.



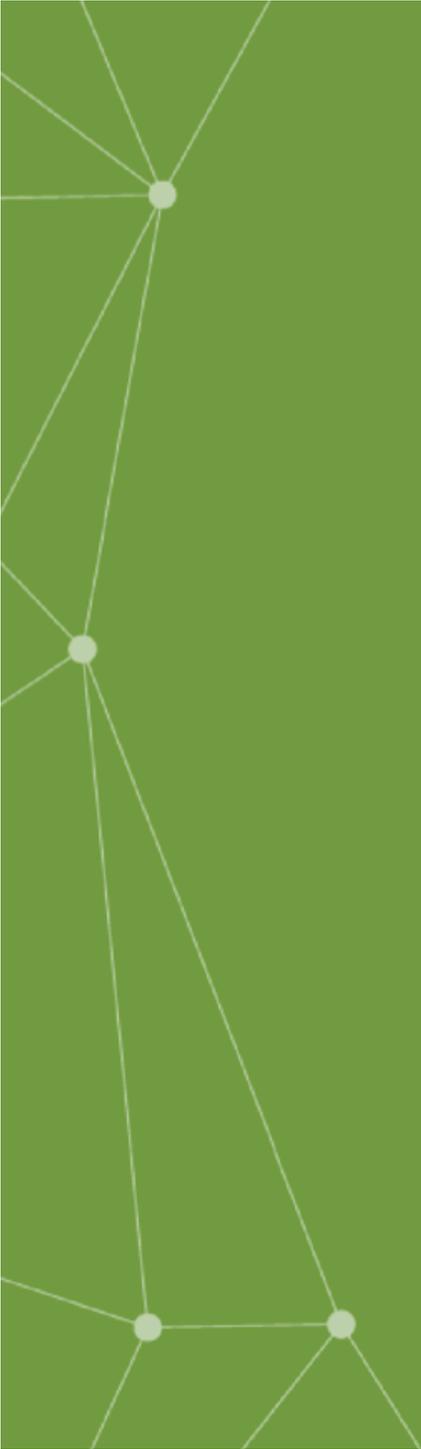
### PREENCHA SEU CADASTRO

Nome		E-mail	
Telefone	Celular	Estado	-- Escolha um estado --
Resumo sobre você			
Senha		Confirmar senha	

### VÍNCULO INSTITUCIONAL

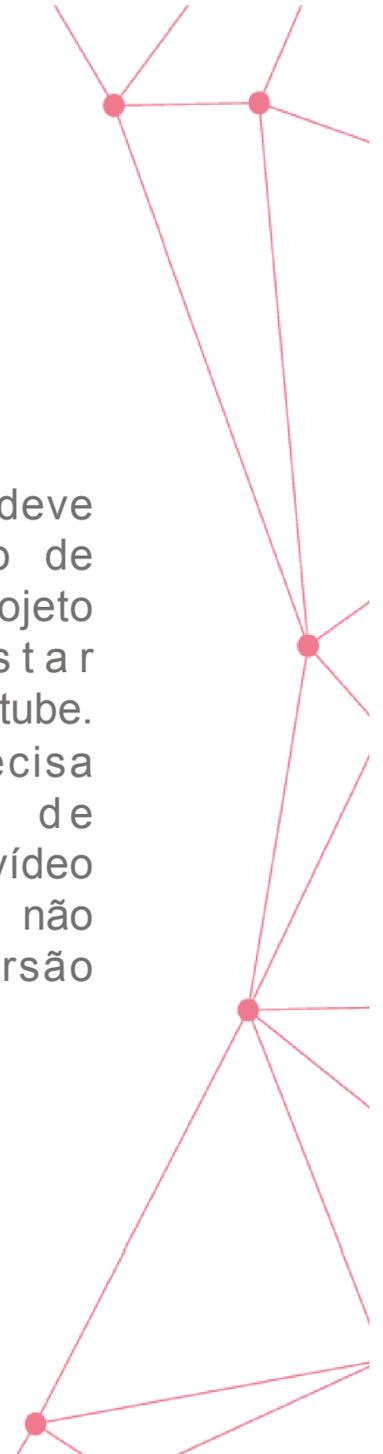
Instituição	
Vínculo	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen

Senha	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Instituição	

A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a network of white lines and dots. The dots are arranged in a roughly vertical column, with lines connecting them to form a series of triangles and other geometric shapes. The lines extend outwards from the dots, creating a sense of connectivity and structure.

# CADASTRO DE PROJETOS

1. O produtor deve inserir um vídeo de descrição do projeto que deve estar publicado no Youtube. O produtor precisa copiar o link de reprodução do vídeo de maneira total, não pode ser a versão reduzida.



2. Na tela de cadastro do projeto, o produtor precisa identificar os colaboradores necessários para a execução das suas atividades de acordo com o seu tempo total de duração. Exemplo: se o projeto será desenvolvido em 3 meses, o produtor informará o número em logos suficientes para a execução da atividade do **C o l a b o r a d o r** correspondente a todo o tempo da execução do projeto. Para termos um parâmetro em relação ao número de logos necessários para a produção das atividades, adotamos a tabela de referência FGV (2014) em relação aos valores contemplados na cidade de Recife.

**logos**  
cultura universitária

SOBRE PROJETOS BLOG IMPRESA PARCEIROS FALE COM A GENTE ANA PAULA MINHA REDE SAIR Q

**SALDO EM LOGOS:**  
**1300**

DOAR LOGOS

PROJETOS

MENSAGENS

CADASTRAR PROJETO

EDITAR PERFIL

MEU PERFIL

ENCONTRAR PESSOAS

SAIR

### CADASTRAR PROJETO

Título do projeto

Categoria

Descrição

Imagem de destaque:

Choose File No file chosen

Equipe

URL do Vídeo do YOUTUBE

Projeto completo:

Choose File No file chosen

#### ETAPAS (CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO)

Etapa	Data Inicio	Data Fim	Descrição	Editar/ Excluir
1	dd/mm/aaaa	dd/mm/aaaa	Descrição	✓ INSERIR

#### MATERIAL

Etapa	Quantidade	Nome	Valor	Tipo	Editar/ Excluir
0	Nome	ex.: 1000.00	Logos	✓ INSERIR	

#### COLABORADORES

Etapa	Quantidade	Área de atuação	Valor	Tipo	Editar/ Excluir
0	Selezione a área	ex.: 1000.00	Logos	✓ INSERIR	

Concordo com os [termos de uso](#) da Rede Logos

CADASTRAR

SAIR



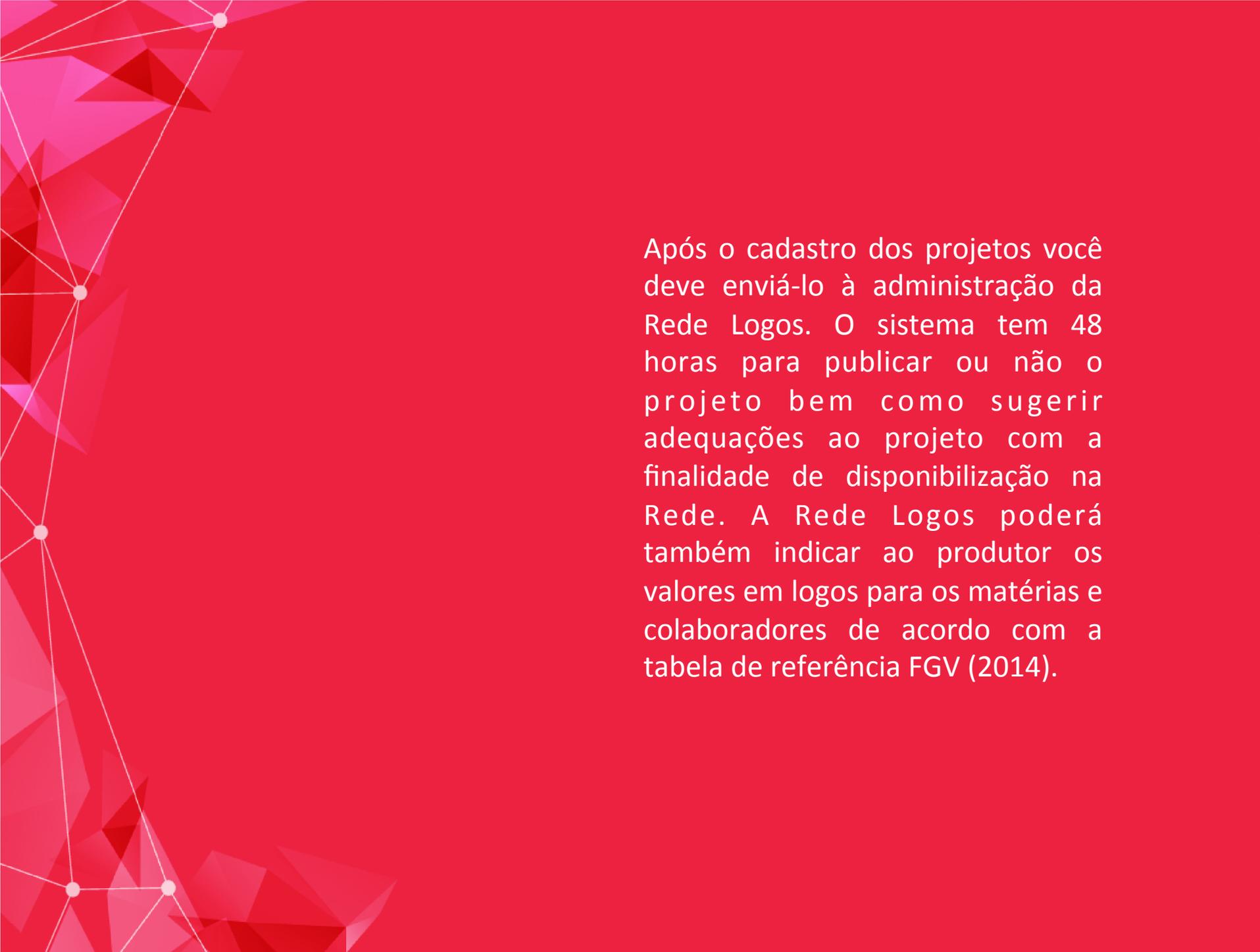
3. Aqui também o produtor deverá identificar o número de materiais necessários para a realização do projeto. Esses materiais serão doados pelos investidores da Rede Logos.

A equipe da plataforma acompanhará de perto os projetos cadastrados e auxiliaremos na mobilização de investidores necessários para a melhor realização das suas atividades.

Por fim, o sistema apresentará o valor do somatório do seu projeto com o total das barras colaboradores e materiais. Este é o montante em logos que deverá ser captado pelo seu projeto.



Após o cadastro dos projetos você deve enviá-lo à administração da Rede Logos. O sistema tem 48 horas para publicar ou não o projeto bem como sugerir adequações ao projeto com a finalidade de disponibilização na Rede. A Rede Logos poderá também indicar ao produtor os valores em logos para os matérias e colaboradores de acordo com a tabela de referência FGV (2014).



Após o cadastro dos projetos você deve enviá-lo à administração da Rede Logos. O sistema tem 48 horas para publicar ou não o projeto bem como sugerir adequações ao projeto com a finalidade de disponibilização na Rede. A Rede Logos poderá também indicar ao produtor os valores em logos para os matérias e colaboradores de acordo com a tabela de referência FGV (2014).



**Obrigado!**

[WWW.REDELOGOS.COM.BR](http://WWW.REDELOGOS.COM.BR)

[contato@redelogos.com.br](mailto:contato@redelogos.com.br)

