

# Definição de um Ciclo de Inovação Baseado em Etnografia – o Ideathon LGBTQIAP+

Hugo Medeiros<sup>1,2</sup>, George Valença<sup>3</sup>, Bruno Guedes<sup>1,4</sup>, Katarina Santiago<sup>1</sup>,  
Pâmela Dias<sup>5</sup>, Débora Pontes<sup>5</sup>, João Roberto Laranjeira<sup>5</sup>, Emília Dias<sup>6</sup>

<sup>1</sup> SECTI-PE, Recife/PE, Brasil

<sup>2</sup> Departamento de Ciência Política, UFPE, Recife/PE, Brasil

<sup>3</sup> Departamento de Computação, UFRPE, Recife/PE, Brasil

<sup>4</sup> Departamento de Administração, UPE, Salgueiro/PE, Brasil

<sup>5</sup> Núcleo de Gestão do Porto Digital, Recife/PE, Brasil

<sup>6</sup> Centro de Artes e Comunicação, UFPE, Recife/PE, Brasil

hugo.vasconcelos@secti.pe.gov.br, george.valenca@ufrpe.br,  
bruno.guedes@upe.br, katarina.santiago@secti.pe.gov.br,  
{pamela,deborapontes,johnny}@portodigital.org, emilia.dias@ufpe.br

**Abstract.** *The LGBTQIAP+ Ideathon is an open innovation cycle aimed at solving problems experienced by people in this community based on ethnographic design. This approach consists of two phases: in the first, questionnaires, interviews, focus groups and an ideation workshop allow the validation of social challenges; in the second, entrepreneurship, design and innovation techniques allow interested people to propose solutions to challenges. In this article, we report the implementation of this innovation cycle organized by several actors of the innovation ecosystem of Pernambuco, which allowed the structuring of two software startups. The design formulated in partnership between government and academia allows for the construction of open innovation cycles for inclusive innovation, which can be replicated in other contexts and for other populations.*

**Resumo.** *O Ideathon LGBTQIAP+ é um ciclo de inovação aberta voltado à resolução de problemas vividos por pessoas desta comunidade a partir de design etnográfico. Esta abordagem é formada por duas fases: na primeira, questionários, entrevistas, grupos focais e uma oficina de ideação permitem a validação de desafios sociais; na segunda, técnicas de empreendedorismo, design e inovação permitem que pessoas interessadas proponham soluções para os desafios. Neste artigo, relatamos a implementação deste ciclo de inovação organizado por diversos atores do ecossistema de inovação de Pernambuco, que permitiu a estruturação de duas startups de software. O desenho formulado em parceria entre governo e academia permite a construção de ciclos de inovação aberta para inovação inclusiva, podendo ser replicado em outros contextos e para outras populações.*

## 1. Introdução

As políticas de inovação, em geral e, mais especificamente, as políticas de promoção da inovação pública buscam estimular um processo de direcionamento da inovação para responder a desafios sociais, de mercado ou públicos [OECD 2011]. No Pernambuco, a Usina Pernambucana de Inovação (UPI), hub de inovação pública do Estado, dentre outras atribuições, é responsável por agrupar e estruturar demandas de inovação social e de inovação, com abordagem de *matchmaking*. Para resolver problemas sociais vividos por pessoas LGBTQIAP+ a partir de uma abordagem de inovação aberta [Chesbrough 2003], a UPI estruturou o Ideathon LGBTQIAP+ em parceria com diversos atores do ecossistema estadual de inovação.

Essa iniciativa faz parte da política pública de inovação inclusiva do Governo do Pernambuco (GOV/EE), articulada com base em um conjunto de editais de fomento à inovação, executados pela Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia do Pernambuco (FACEPE), pela Secretaria Estadual de Ciência, Tecnologia e Inovação do Pernambuco (SECTI/PE) ou pelo Núcleo de Gestão do Porto Digital (NGPD)<sup>1</sup>. Idealizado como um ciclo de inovação aberta, o Ideathon LGBTQIAP+, em sua primeira edição, em 2021, apoiou a criação de soluções inovadoras ao mesmo tempo em que fortaleceu o empreendedorismo criativo e inovador de viés social, inserindo pessoas LGBTQIAP+ tanto no campo de estudo quanto como contribuintes essenciais ao trabalho [Santos 2021].

O projeto foi realizado a partir da seguinte questão de pesquisa (QP): ***como construir descrições densas de problemas sociais para desenhar um ciclo de inovação aberta a partir de uma rede cooperativa***<sup>2</sup>? Para isso, adotamos a noção de etnografia política crítica (*critical policy ethnography*), em que métodos da etnografia permitem compreender os problemas vivenciados por pessoas reais no seu dia-a-dia [Dubois 2009] [Dubois 2016]. O ciclo etnográfico contou com duas fases. A primeira buscou mapear e declarar desafios sociais críticos para a população LGBTQIAP+ com base em questionários, entrevistas, grupos focais e uma oficina de ideação para validar o escopo dos desafios e elencar critérios desejáveis, exequíveis e coesos. Já a segunda foi realizada com pessoas interessadas em participar do ciclo de inovação com proposta de soluções. Para isso, foram realizadas mentorias e realizadas atividades de empreendedorismo, inovação e *design*.

O Ideathon LGBTQIAP+ foi bem sucedido, gerando duas novas startups, que criaram produtos aderentes aos desafios e realizaram vendas para clientes reais [NGPD 2023]. Além disso, este ciclo de inovação foi reconhecido na Semana Nacional de Inovação como uma prática inovadora, que permitiu estruturar *startups* que inserissem pessoas LGBTQIAP+ em negócios de impacto social, além de destacar a importância das questões tratadas por elas, como o atendimento de pessoas transexuais no sistema público de saúde [ENAP 2022]. Neste trabalho, apresentamos uma proposta que combina etnografia política em ciclos de inovação aberta, podendo ser replicada em outros contextos e para outras populações vulneráveis de interesse.

---

<sup>1</sup> Organização social com contrato de gestão para realizar ações de interesse social não-exclusivas do Estado.

<sup>2</sup> O Marco Legal de Ciência, Tecnologia e Inovação de Pernambuco introduzem a ideia de aliança estratégica para inovação, cuja forma principal é a rede cooperativa. Embora a rede não tenha sido instrumentalizada via documentos formais, entende-se que a coligação de atores montada para o *ideathon* é análoga à rede, do ponto de vista de negócio.

## 2. Contexto

Em 2019, foi celebrado o Contrato de Gestão 001/2019 (CG 01/19) entre o GOV/EE, por intermédio da SECTI/PE, e o NGPD para manutenção do Armazém da Criatividade (AC), centro aberto de criatividade e inovação em Recife, no agreste de Pernambuco. O contrato de gestão é uma forma indireta de execução de atividades de interesse social não exclusivas do Estado, por meio da qual são oferecidas ações da política pública de empreendedorismo criativo e inovador, especialmente na vertente da inovação inclusiva. Assim, promove-se a interiorização da inovação e a inserção das mulheres e de pessoas LGBTQIAP+ na ciência, tecnologia e inovação.

O CG 01/19 conta com sete objetivos estratégicos (OE) executados pelo AC. Eles versam sobre a modelagem de centros abertos de criatividade e inovação com foco em economia criativa no interior do Estado (OE 1), em jornadas de pré-incubação e incubação (OE 2 e OE 4), no fomento ao empreendedorismo e inserção profissional com foco na equidade de gênero (OE 3) e na realização de ciclos de inovação aberta (OE 5). Usualmente, as atividades ligadas ao OE 5 são realizadas com base em levantamentos com clientes (empresas ou governos), que contratam ciclos de inovação aberta para resolver necessidades de suas organizações. A partir de 2021, o AC iniciou um processo de busca por desafios mais transversais que resultaram em diferentes ciclos de inovação.

Tais ciclos utilizavam metodologias tradicionais de *design*, como o *Design Thinking* [BROWN, 2017], e tomavam por base atividades imersivas, em blocos (*sprints*) de alguns dias. Diante disso, conforme QP indicada anteriormente, buscava-se criar um modelo próprio, que gerasse engajamento e fosse robusto para lidar com problemas sociais complexos (PSC). Estes são problemas tidos como ambivalentes e que possuem componentes emergentes, os quais tendem a se revelar apenas durante o processo de aproximação e resolução [Rizardi e Metello 2022]. Outra premissa para este modelo era conectar diferentes atores, uma vez que havia dificuldade em (i) acessar pessoas que vivessem o problema no dia-a-dia, bem como em (ii) compreender as políticas públicas e os serviços públicos conectados aos PSCs.

O modelo foi então desenvolvido em meio ao Ideathon LGBTQIAP+, que compreendeu duas atividades. A primeira delas foi *montar uma rede cooperativa ampla de atores do Governo, Academia e Terceiro Setor*. Assim, na gestão, foram envolvidos: AC, NGPD, Secretaria Estadual da Mulher de Pernambuco (SecMulher/PE), SECTI/PE (através da UPI), Secretaria Estadual de Desenvolvimento Social, Criança e Juventude de Pernambuco (SDSCJ/PE), Secretaria de Planejamento, Gestão e Desenvolvimento Regional de Pernambuco (SEPLAG/PE), Tribunal de Contas do Estado de Pernambuco (TCE-PE), Universidade de Pernambuco (UPE). Já no apoio, houve a composição da ONGPD e da Nova Associação de Pessoas Trans e Travestis de Pernambuco (NAPTTP). A segunda atividade foi *criar um desenho específico de busca e engajamento de pessoas que vivem o PSC*. Após a estruturação deste modelo, foi possível mapear e priorizar desafios de inovação aberta, com continuidade do engajamento das pessoas através de eventos, mentorias e oficinas.

## 3. Ações Realizadas

O processo abaixo, na Figura 1, descreve as principais fases do Ideathon LGBTQIAP+, com o modelo construído pela equipe à frente desta iniciativa (reunindo diversas instituições do governo e também da academia).



**Figura 1. Modelo de Inovação Aberta Baseado em Princípios de Etnografia.**

O modelo desenvolvido seguiu o método etnográfico que envolve atividades como (i) localizar um grupo, (ii) observar e registrar sua dinâmica, e (iii) criar conclusões a partir disso [Magnani 2009]. A etnografia (bem como a netnografia ou etnografia digital, uma de suas variações) já vindo sendo utilizada tanto no campo da inovação [Marques e Aires 2020] quanto como forma de obter, diagnosticar e desenhar políticas públicas [Metello 2018; Ferrarezi, Mendonça, Metello e Bonduki 2019].

O modelo prevê particularidades do desenho etnográfico como construir “descrições densas” [Geertz, 2017] das pessoas LGBTQIAP+ e seus problemas na áreas de empregabilidade, saúde e segurança, através de atividades específicas e progressivas (questionários seguidos por entrevistas, grupo focal e oficinas). Além disso, ele prevê que a produção de conclusões esteja voltada à criação de desafios sociais relevantes, de tamanho adequado e com critérios desejáveis coerentes e relevantes. Ou seja, não constitui o processo de resolução em si, mas a construção do processo de inovação aberta.

Durante a primeira fase, **levantamento de evidências**, o objetivo da equipe à frente da iniciativa era localizar e engajar pessoas que vivessem os problemas no dia-a-dia. Para mapear pessoas participantes, foi utilizado a estratégia de amostragem bola de neve (*snowball sampling method*). Esta abordagem não aleatória e orientada aos respondentes é bastante utilizada em estudos qualitativos quando a população não pode ser delimitada inicialmente e é de difícil acesso ou de difícil engajamento (por representarem um tipo ou fenômeno raro, ou por serem uma “população escondida”, que possui motivos para não querer participar do estudo) [Biernacki e Waldorf 1981; Dragan e Isaic-Maniu 2013; Lopes, Rodrigues e Sichieri 1996].

Com isso, pessoas que atendessem aos critérios de elegibilidade e engajamento (serem pessoas LGBTQIAP+ e poderem convidar pessoas de diferentes recortes desta população) fizeram novas indicações de pessoas que também atendessem tais critérios, fazendo com que a amostra crescesse. Esta estratégia é bastante eficaz em mobilizar sujeitos que, de outra forma, não seriam acessados. Ela também facilita o mapeamento de um conjunto representativo de desafios relevantes de inovação inclusiva.

O levantamento progressivo de evidências foi feito através de questionários, entrevistas e grupos focais. Essas técnicas tiveram um único foco: que as pessoas participantes relatassem as suas experiências de forma detalhada e coerente. O questionário contou com perguntas divididas em a) pessoais / perfil demográfico; b) violências; c) rede de apoio e contato com políticas públicas; e d) perfil profissional. Foram obtidas quarenta e duas respostas, as quais foram sistematizadas para guiar a atividade de entrevistas.

Foram realizadas quatro entrevistas em profundidade, com os seguintes perfis: a) homem, cis, branco, líder de coletivo LGBTQIP+; b) mulher, cis, negra; c) mulher, trans, negra; d) homem, cis, negro. As entrevistas tiveram por foco: a) problemas enfrentados; b) contato com as políticas públicas; c) perfil.

Com o questionário e entrevistas foi gerado um relatório com *insights* temáticos e matriz de Certezas, Suposições e Desafios. O relatório e a matriz CSD foram validados através do grupo focal. O grupo focal foi um momento de discussão com e para pessoas da comunidade LGBTQIA+, com o objetivo de identificar desafios e oportunidades de melhoria nos ambientes públicos e privados de trabalho, saúde, família e educação; e, possibilitar soluções tecnológicas a partir de startups para os desafios que foram mapeados no processo do ideathon. Teve duração de 70 minutos, com moderação e apoio de representantes da UPE, da UPI e do AC, contando com 7 participantes. Ao final, tivemos o relatório consolidado e a matriz validada, com declaração inicial de desafios

Na segunda fase, **1º ciclo de ideação**, as informações levantadas foram base para elaborar propostas iniciais de desafios que foram então avaliados, discutidos e refinados a partir de interações dentro da equipe de organização e desta com participantes da pesquisa, em meio à oficina de ideação que marca o fim dessa fase. Esse ciclo foi concluído com a definição de 3 desafios:

- Saúde – *como podemos usar tecnologias digitais para promover um atendimento em saúde mais amplo e inclusivo?*
- Empregabilidade – *como podemos usar tecnologia para promover o empreendedorismo e facilitar a empregabilidade?*
- Segurança – *como podemos usar tecnologia para ampliar a informação, combater o preconceito e reduzir a LGBTFobia?*

No **2º ciclo de ideação**, última fase, tais desafios foram lançados através de um edital específico. Neste momento, foram realizadas oficinas e mentorias com pessoas candidatas à submissão de propostas para o edital de chamamento público. Estas ações buscaram incentivar que as soluções fossem construídas por pessoas LGBTQIAP+, bem como que o processo de ideação tivesse maiores chances de produzir soluções efetivas. Ao final desta fase, as pessoas proponentes submeteram as suas propostas aos desafios apresentados no edital. As equipes escolhidas receberam o valor de R\$ 15.000,00 para execução dos seus projetos, além de receberem um processo de incubação junto ao AC.

O edital permitia inscrição tanto de empreendedores quanto de Startups, que deveriam escolher submeter proposta para apenas um dos desafios. Os critérios de avaliação do projeto submetido foram: Pertinência, Inovação, Qualidade e Efetividade, Impacto e Abrangência, e Viabilidade da Execução. A comissão de avaliação foi formada por representantes das instituições da rede cooperativa do ideathon e pessoas convidadas de Organização da Sociedade Civil atuante na temática e de Instituição de Ciência, Tecnologia e Inovação de Pernambuco atuante na temática. O prazo máximo de construção da solução era de 6 meses.

#### **4. Resultados**

O Ideathon LGBTQIAP+ foi muito bem recebido pelo ecossistema de inovação local, que se mobilizou nas redes sociais para promovê-lo. Em termos de concorrência, houve a candidatura de mais de 2 projetos/*startups* por vaga. Ao final da seleção, houve duas

propostas vencedoras: “Se Toca Mana”<sup>3</sup>, na categoria saúde, e “Ponte de Inclusão e Diversidade – PID”<sup>4</sup>, na categoria empregabilidade. As duas soluções tiveram as melhores médias em seus eixos, nos quesitos “Qualidade e Efetividade”, “Inovação”, “Impacto e Abrangência”, e “Viabilidade de Execução”. A Figura 2 exemplifica as soluções desenvolvidas.



Figura 2. Imagens das soluções web desenvolvidas.

A solução “Se Toca Mana!”<sup>5</sup> consiste em uma plataforma de emancipação feminina através da democratização do acesso à informação sobre autoconhecimento, sexualidade e acesso à saúde para mulheres diversas. Ela busca conectar profissionais de saúde com mulheres levando em conta suas diversidades e contextos em que vivem. Seu público-alvo são mulheres lésbicas, bi e transexuais que possuem dificuldade de encontrar profissionais de saúde que tratem sua sexualidade com naturalidade e buscam espaço de troca entre semelhantes sobre questões de saúde e aceitação (NGPD, 2023).

Já “PID” é uma plataforma digital onde empresas podem se cadastrar e oferecer vagas de emprego às pessoas da comunidade LGBTQIAP+. Assim, elas possibilitam o desenvolvimento interno dos seus próprios profissionais, através de formação e informação e que atenderá também empreendedores(as) exclusivamente LGBTQIAP+. Essas pessoas poderão oferecer seus serviços na plataforma, tornando-se visíveis para as empresas que também façam parte da plataforma. A PID já conseguiu suas primeiras vendas, algo que é um marco importante para uma *startup* e que serve de indicador de sucesso do processo de *design* etnográfico (NGPD, 2023).

Cabe destacar que a rede de cooperação para inovação criada durante o ciclo de inovação manteve-se ativa, gerando derivações (*spin-offs*) como o programa “TRANSforma meu currículo”. Esta é uma trilha de aprendizagem para mulheres trans e travestis aprenderem a criar bons currículos, realizar boas entrevistas, produzir vídeos para processos seletivos, usar o LinkedIn e registrar seu nome social (NGPD, 2023).

Como principais acertos do projeto *Ideathon LGBTQIA+*, podemos listar:

- **Flexibilidade do cronograma:** para acomodar as aprendizagens, houve ajustes nas atividades previstas. O maior deles foi a ampliação no prazo de inscrição no edital, em virtude de ele ter sido lançado no final do ano.
- **Criação de rede cooperativa de inovação:** uma rede com diferentes atores do Governo foi salutar, servindo, inclusive, de modelo para outras atuações.

<sup>3</sup> Se Toca Mana! - <https://www.setocamana.com.br/>.

<sup>4</sup> PID - <https://pid.net.br/>.

<sup>5</sup> Em 2023 a startup realizou uma escuta pública para a atualização do nome do projeto, que passará a ser chamado "Diversicuida".

- **Quebra do processo em duas fases:** a abordagem de levantamento progressiva, indo de questionários à oficina de ideação, com o edital entre elas, permitiu um amadurecimento gradativo do método e reflexão conjunta regular pela equipe;
- **Oferta de mentorias e oficinas de suporte:** uma vez que várias das pessoas interessadas não conheciam o universo do empreendedorismo criativo e inovador, foi importante oferecer um nivelamento mínimo para aumentar as chances de sucesso na elaboração e submissão de suas propostas.

Já os desafios e equívocos cometidos durante esta iniciativa são listados abaixo, para posterior reflexão e refinamento do método. É importante destacar que as limitações abaixo fazem parte do processo de iteração e evolução de projetos de inovação. Além das limitações do projeto, existem aquelas inerentes ao uso de métodos etnográficos, como a validade externa (generalização), numa espécie de “custo a pagar” pelo mergulho em profundidade no cenário. Desse modo, os dados coletados retratam o conjunto de pessoas participantes e, não necessariamente, toda a população LGBTQIA+ de nosso Estado.

- **Prospecção e engajamento de pessoas que vivem o problema e busquem tratá-lo:** não é trivial mapear pessoas para relatar suas dores de forma aberta e detalhada, assim como é um desafio identificar pessoas empreendedoras dispostas a resolver as dores observadas. Embora o ciclo tenha tido resultados interessantes, a participação ainda foi baixa, se considerarmos o total de pessoas LGBTQIAP+ (fase 1) e o total de pessoas empreendedoras (fase 2).
- **Elaboração de instrumentos de levantamento de dados:** para contornar a carência de informações sobre o tema (algo natural por ser uma reflexão sensível) durante um grupo focal ou entrevista, elaboramos um questionário com um número excessivo de perguntas, o que pode ter prejudicado a qualidade das respostas (muitas perguntas levam a respostas mais superficiais). Além disso, não tivemos um plano amostral, o que pode ter tornado nossos respondentes restritos. Em uma nova rodada da iniciativa, optaremos por uma maior pesquisa de mesa para construir um *briefing* que conecte melhor os dados secundários aos dados etnográficos [Bjerre-Nielsen e Glavind 2022].
- **Antecipação do processo de ideação:** iniciar a ideação antes do lançamento do edital pode ter enviesado o olhar bem como antecipado o caráter de competição. Por isso, para o novo ciclo, a oficina será de desafios, e não de ideação.

Essas lições aprendidas estão sendo implementadas no novo desenho do ciclo de inovação. Nele, daremos foco na promoção da segurança alimentar e na redução da violência simbólica contra a mulher. Esperamos novas propostas inovadoras, considerando o resultado bem-sucedido do ciclo de inovação inicial: a criação de soluções para dois dos três desafios, em que uma delas já alcançou a primeira venda e gerou uma derivação (*spin-off*) interessante.

## 5. Referências

- Biernacki, P. e Waldorf, D. (1981) “Snowball Sampling: Problems and Techniques of Chain Referral Sampling”. In *Sociological Methods & Research*, 10: 141.
- Brown, T. (2017) “Design Thinking”. Alta Books.

- Chesbrough, H. W. (2003) “Open innovation: The new imperative for creating and profiting from technology”. Harvard Business Press.
- Dragan, I. e Isaic-Maniu, A. (2013) “Snowball sampling completion. Journal of Studies in Social Sciences”, p. 160–177. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/229607586.pdf>.
- Dubois, V. (2016) “Critical policy ethnography”. In: Handbook of critical policy studies, Editado por Fisher, F. et al.. Edward Elgar Pub.
- Dubois, V. (2009) “Towards a critical policy ethnography: Lessons from fieldwork on welfare control in France”. In Critical Policy Studies, pages 219-237.
- Escola Nacional de Administração Pública. “SI 2022 – Ideathon LGBTQIA+ como possibilidade de inovação social”. (2022) Disponível em <https://tinyurl.com/4kbab3mb>. Acessado em 20 de março de 2023.
- Ferrarezi, E., Mendonça, L. K., Metello, D. G. e Bonduki, M. (2019) “Design Etnográfico e Imersão Ágil: Experimentos em Projetos do Laboratório de Inovação em Governo”. In: Inovação E Políticas Públicas: Superando o Mito da Ideia, Editado por Cavalcante, P. Brasília: Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea).
- Geertz C. (2017) “A interpretação das culturas”. Rio de Janeiro, LTC.
- Lopes, C., Rodrigues, L. e Sichieri, R. (1996) “The lack of selection bias in a snowball sampled case-control study on drug abuse”. In International Journal of Epidemiology, p. 1267–1270.
- Magnani, J. G. C. (2009) “Etnografia como prática e experiência”. (2009) Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, p. 129-156.
- Marques, A. B. e Aires, G. (2020). “Uso da Netnografia para a Geração de Personas e Requisitos para Sistemas com foco em pessoas com Transtorno do Espectro Autista: Um Relato de Experiência”. In: Anais do Workshop Sobre Aspectos Sociais, Humanos e Econômicos de Software (WASHES).
- Metello, D. G. (2018) “Design etnográfico em políticas públicas”. Brasília: ENAP.
- Núcleo de Gestão do Porto Digital (NGPD). (2023) “Relatório Contrato de Gestão 001/2019 – anual 2022”. Recife.
- Organization for Economic Co-operation and Development – OECD. (2011). “Demand-side innovation policies”. Disponível em <https://tinyurl.com/mwn69h9z>. Acessado em 20 de março de 2023.
- Rizardi, B. e Metello, D. (2022) “Design sistêmico: abraçando a complexidade no setor público”. Brasília: ENAP, Laboratório de Inovação em Governo.
- Santos, R. P. (2021) “Tem Mais Alguma Pessoa Trans Nessa Hackathon?” – Análise Sobre Inclusão de Pessoas Trans e Não-conformistas de Gênero em Eventos Colaborativos de Curta Duração. Monografia. Centro de Informática, UFPE.