

SQUARE LAB: UM CASO DE COWORKING ABERTO À COMUNIDADE**Cecília Velloso¹;****Fábio Hermógenes²;****Gabriela Abdalla³;****Berenice dos Santos Gonçalves⁴;****Richard Perassi⁵**

Abstract: *Cultural and technological changes are reoccurring themes in scientific research. Since the industrial revolution, work environments have been constantly changing and today they are built so people can understand that they are collaborating. Through the case study of an innovation environment, it will be investigated the way the connection of an environment focused on technological production with the social issues and urban space guided by history and culture, as it is in the Historic Center of Florianópolis. The Square Lab, the object of observation of this research, is an open coworking place and it is integrated with the community of the center of Santa Catarina. This article will investigate this case focusing on obtaining from it good practices that help in the combination between research and entrepreneurship places and the community they are part of.*

Keywords: Innovation habitats; collaboration; cocreation; coworking; Square Lab

Resumo: *As mudanças culturais e tecnológicas são temas recorrentes na pesquisa científica. Desde a revolução industrial, ambientes de trabalho foram constantemente alterados e, hoje, são organizados de forma que as pessoas possam perceber que estão colaborando. Através do estudo de caso de um habitat de inovação será analisada a forma com que se dá a integração de um ambiente focado na produção tecnológica com o espaço social e urbano pautado pela história e cultura, como é o caso do Centro Histórico de Florianópolis. O Square Lab, objeto de observação dessa pesquisa, é um coworking aberto ao público e integrado à comunidade do centro da capital catarinense. Esse artigo irá investigar essa iniciativa com o objetivo de extrair da mesma, boas práticas que auxiliem na integração entre espaços de pesquisa e empreendedorismo e a comunidade da qual fazem parte.*

Palavras-chaves: habitats de inovação; colaboração; cocriação; coworking; Square Lab

¹ Programa de Pós-Graduação em Design– Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – Brasil. Correo electrónico: velloso.cecilia@gmail.com

² Programa de Pós-Graduação em Design– Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – Brasil. Correo electrónico: fabicobart@gmail.com

³ Programa de Pós-Graduação em Design– Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – Brasil. Correo electrónico: gcabdalla@gmail.com

⁴ Programa de Pós-Graduação em Design– Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – Brasil. Correo electrónico: berenice@cce.ufsc.br

⁵ Programa de Pós-Graduação em Design– Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – Brasil. Correo electrónico: perassi@cce.ufsc.br

1 INTRODUÇÃO

As mudanças sociais, culturais e tecnológicas são cada vez mais profundas, impactantes e perceptíveis na atualidade. Porém, mais do que saber que elas existem é preciso entender como se processam e qual impacto imediato estão causando. Uma dessas mudanças diz respeito aos ambientes e às formas de trabalho. Com a revolução industrial, criou-se um modelo de trabalho de fábrica, muito estruturado, onde cada trabalhador fazia a sua função. Hoje, os trabalhadores, ou mais comumente chamados de colaboradores, fazem parte da organização de forma diferente, imersiva e criativa, integrando-se para além de desenvolverem apenas uma única função. A frequente ocorrência de apelo para mudanças e as perspectivas de intervenções futuras visando uma percepção de justiça e de bem-estar dos indivíduos (Kalimo, Taris, & Schaufeli, 2003), fez com que as organizações mudassem também, na prática, o seu ambiente físico de trabalho.

Esses novos ambientes de trabalho, podem ser chamados de habitats de inovação. Ainda que esse conceito esteja ligado a ambientes para soluções tecnológicas e inovadoras, ele é um conceito muito amplo, que abrange a ideia de colaboração e cocriação entre as partes, mentorias e consultorias, espaços abertos e alternativos e uma variedade de outras instâncias, incluindo as cidades e o próprio estado.

E para que esses ambientes tenham força e se desenvolvam, eles também necessitam estar localizados em regiões que possuam um perfil inovador e empreendedor, como é o caso de Florianópolis, em Santa Catarina. Dentre os diversos habitats de inovação presentes em Florianópolis, o estudo de caso dessa pesquisa estará investigando o *Square Lab*, localizado no Centro da capital catarinense. Este coworking apresenta algumas características especiais que podem ser úteis na identificação de boas práticas no processo de integração de um habitat de inovação com um espaço histórico como o do centro da capital. Ele é aberto à população gratuitamente, 24h por dia, sete dias por semana, desenvolvendo projetos inovadores e com forte engajamento social.

Espaços como este se tornaram indispensáveis para o desenvolvimento social das diversas regiões, por permitir, entre outros aspectos, que os indivíduos possam compartilhar suas ideias, num processo de troca e de colaboração.

A partir do exposto, esse estudo visa realizar um estudo de caso, apresentando algumas das principais características do coworking *Square Lab*, identificando suas boas práticas, apontando possibilidades de inserção de um habitat de inovação em um espaço histórico como o da capital catarinense.

2 MÉTODOS DE PESQUISA

Para que o presente estudo fosse realizado, utilizou-se uma pesquisa qualitativa para obtenção de dados e conceitos - habitats de inovação, colaboração e cocriação - a qual segundo Kirk e Miller (1986), tem como objetivo identificar a presença ou ausência de algo. McDaniel e Gates (2005) ainda complementam que a “pesquisa qualitativa é uma expressão empregada livremente para indicar as pesquisas cujas descobertas não são sujeitas a quantificação nem a análise quantitativa” (p. 45).

Analisando ainda mais profundamente o estilo de pesquisa, determinou-se que além de qualitativa a pesquisa teria também caráter exploratório e descritivo. Conforme Malhotra (2005), “a pesquisa exploratória é conduzida para explorar a situação do problema, ou seja, para obter ideias e informações quanto ao problema que a gerência ou o pesquisador estejam enfrentando” (p. 54). Já a pesquisa descritiva “visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis” (Prodanov & Freitas, 2013, p.52).

Com as informações e constructos separados utilizou-se o formato de estudo de caso para análise do objeto de pesquisa *Square Lab*. Gil (2010) afirma que o estudo de caso “consiste no estudo profundo e exaustivo de um ou mais objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento” (p. 37). Gil (2008) complementa que as pesquisas com esse tipo de natureza estão voltadas mais para a aplicação imediata de conhecimentos em uma realidade circunstancial, relevando o desenvolvimento de teorias.

Ao final, gerou-se uma lista de boas práticas observadas nesse estudo e que poderiam ser utilizadas em casos similares ao abordado por essa pesquisa.

3 AMBIENTES QUE PROMOVEM A COLABORAÇÃO E A COCRIAÇÃO

Para Jenkins (como citado em Kostner, 2013) em relação ao jogo, todo mundo é um criador. A questão é: do que. Todos possuem um espaço dentro do qual se sentem confortáveis em exercer uma atividade, em contribuir, em colaborar no processo criativo. Talvez seja no seu trabalho, talvez seja em educar seus filhos. Quem sabe em colecionar selos?

Essa criação está ocorrendo de maneira colaborativa em ambientes virtuais, tornando-se um fenômeno cada vez mais frequente, [...] mas também se firma como uma filosofia ou

estilo de vida. (Henri, 2003). “Collaboration supports the creation of community and community supports the ability to collaborate.” (Palloff & Pratt, 2005)

Para Barros (como citado em Kaye, 1994, p.20) colaborar (co-labore) significa trabalhar junto, que implica no conceito de objetivos compartilhados e uma intenção explícita de somar algo e criar alguma coisa nova ou diferente através da colaboração, contrapondo-se a uma simples troca de informação ou repasse de instruções.

Cocriação é uma iniciativa de gestão, ou forma de estratégia econômica, que reúne diferentes partes - por exemplo, uma empresa e um grupo de clientes -, a fim de produzir conjuntamente um resultado mutuamente valorizado. Atribui-se a Coimbatore Krishnarao Prahalad e a Ventak Ramaswamy a autoria do termo *cocreation* em um artigo da Harvard Business Review intitulado “Co-Opting Customer Competence”.

A colaboração e a cocriação podem ser entendidos como parte do DNA de ambientes como o *Square Lab*, projeto, este, que é objeto dessa investigação. Um local que, como será visto, estimula o trabalho de criação participativa da comunidade justamente por conta da estrutura na qual está inserido.

4 HABITATS DE INOVAÇÃO: PARQUES TECNOLÓGICOS, PRÉ-INCUBADORAS E COWORKINGS

Os habitats de inovação nascem para que agentes de inovação e empreendedores possam se encontrar num local que dará todo o aporte e suporte para o desenvolvimento de novos projetos. A autora Zen (2005) diz que os habitats de inovação são definidos como ambientes onde há sinergia entre as instituições de ensino e pesquisa, o meio empresarial e o poder público, aliados a um conjunto de fatores locais tais como: infraestrutura urbana qualificada; meios de comunicação ágeis; população com nível elevado de educação; entre outros.

Os habitats de inovação são projetados para se criar um espaço que possa alinhar os setores públicos, privados e educacionais ajudando, então, num desenvolvimento não só interno para esses setores, mas, também externos, como a sociedade.

habitats de inovação são espaços diferenciados, propícios para que as inovações ocorram, pois são locus de compartilhamento de informação e conhecimento, formando networking, e permitem minimizar os riscos e maximizar os resultados associados aos negócios. (Teixeira, Ehlers, Abdala, Macedo, 2016)

Esses espaços em geral são subdivididos em vários formatos, onde cada um deles apresenta um objetivo e uma função. Existem alguns tipos de habitats de inovação, como se pode observar na Figura 1.



Figura 1 – Tipologias de habitats de inovação.

Fonte: Teixeira et al. (2016a).

O presente estudo terá seu foco em um coworking, organizado por uma pré-incubadora, ambos inseridos em um centro de inovação pertencente a um parque tecnológico no município de Florianópolis.

Um parque tecnológico (científicos, tecnológicos, científicos e tecnológicos, de pesquisa ou de inovação) (Science Park) é uma organização, gerida por profissionais especializados, cujo objetivo fundamental é aumentar a riqueza da comunidade em que se insere mediante a promoção da cultura da inovação e da competitividade das empresas e instituições intensivas em conhecimento associadas à organização. (International Association of Science Park – IASP)

Conforme descreveu Pereira (1987, p. 109):

“Os parques tecnológicos são, na essência, um ambiente propício para a criação de novas empresas de base tecnológica, para a realização de pesquisas que servirão de base para o desenvolvimento econômico futuro e para o estabelecimento de uma nova organização industrial que supra as carências de desenvolvimento da região”.

Os parques tecnológicos são espaços amplos que englobam outros habitats, como o caso das pré-incubadoras que atuam desde o desenvolvimento da ideia até a concretização do negócio (Ferreira & Teixeira, 2017). Para Nascimento e Labiak Junior (2011) as pré-incubadoras destes habitats desempenham importante papel no início de um novo negócio, sendo consideradas como ninho de empreendedores em razão dos programas de incentivo e

disseminação da cultura empreendedora. As pré-incubadoras são importantes pois elas dão o impulso inicial para as novas soluções, porém é preciso de um espaço para que essas ideias saiam do papel e da mente dos empreendedores e essa é a função dos *coworkings*.

Os *coworkings* são espaços físicos que reúnem profissionais que trabalham fora do escritório convencional, que geralmente são empresários independentes, freelancers, empreendedores e profissionais autônomos que buscam algum tipo de interação humana, já que nos *home office* geralmente o trabalho acaba sendo isolado. (Leforestier, 2009). Todos esses estilos de habitats são relevantes para as novas soluções, porém é preciso que a região em que eles estão inseridos apresente um ecossistema empreendedor forte e desenvolvido, como é o caso de Santa Catarina e, mais especificamente, Florianópolis.

Por ser uma cidade muito voltada a tecnologia, Florianópolis apresenta as características de um ecossistema forte, ao juntar boas instituições de ensino superior, um parque de empresas de tecnologia e inovação, empresas públicas que fornecem um bom aporte e uma comunidade que quer ver a cidade crescer e melhorar. Por essas razões, há no Estado de Santa Catarina sete parques tecnológicos e quatro aceleradoras. Castillo e Teixeira (2016) listam ainda a presença de 25 incubadoras com processos de incubação ativos em todo o estado.

4.1 O SAPIENS PARQUE

O parque está estruturado como uma Sociedade de Propósito Específico do tipo S.A., de capital fechado, controlada pelo Governo de Santa Catarina por meio da CODESC (Empresa de Economia Mista) e da SC Par (Empresa Pública). Além disso, possui a Fundação CERTI como sócia (Sapiens Parque, 2019).

O Sapiens Parque é um parque de inovação tecnológica que possui infraestrutura específica, dedicando seu espaço para abrigar empreendimentos, projetos e outras iniciativas inovadoras e estratégicas para o desenvolvimento da região. O grande diferencial deste modelo é possuir um formato inovador para atrair, desenvolver, implementar e integrar as iniciativas com o objetivo de estabelecer um posicionamento diferenciado, sustentável e competitivo (Sapiens Parque, 2019).

A infraestrutura é projetada para promover um ambiente distinto que estimule e facilite o espírito inovador e a cooperação entre as pessoas. E vai além, já que o espaço oferece sistemas de apoio para atrair e formar talentos e negócios capazes de unir ideias e conhecimentos, transformando-os em novos produtos e serviços. Iniciativas que retornarão à sociedade em forma de desenvolvimento sustentável sócio-econômico-ambiental da região (Sapiens Parque, 2019).

4.2 O COCREATION LAB

O *Cocreation Lab* está localizado no Museu da Escola Catarinense – MESC, no centro histórico de Florianópolis. Um ambiente colaborativo voltado para pessoas que tenham ideias nas áreas de economia criativa com potencial de gerar novos empreendimentos. A partir de edital são selecionados projetos nas áreas de Tecnologia, Design, Artes, Turismo e Gastronomia, e, ao longo de seis meses, passam por um processo de pré-incubação no qual se têm à disposição um conjunto de atividades e apoio institucional que auxiliarão nas etapas de validação dos modelos de negócios (Cocreation Lab, 2019). O laboratório é uma pré-incubadora subordinada ao Centro Sapiens, sendo um de seus braços mais importantes.

5 O CASO SQUARE LAB

Da parceria entre o Sapiens Parque e a Universidade Federal de Santa Catarina, originou-se o Centro Sapiens. Com o apoio da Prefeitura da cidade, o projeto surgiu com o intuito de revitalizar a região leste do centro histórico de Florianópolis, transformando-o em um Distrito Criativo⁶.

O Centro Sapiens conta com algumas iniciativas nas áreas de tecnologia, turismo, arte, design e gastronomia para movimentar seus projetos, que também contam com eventos e circuitos como o Baixo Centro, que integra estabelecimentos de criatividade e gastronomia aos pontos atrativos do centro da cidade. Os caminhos apresentam rotas culturais na paisagem urbana que podem ser exploradas de diferentes formas.

O Centro Sapiens também abarca o *Cocreation Lab*, seu laboratório de cocriação e que funciona como uma pré-incubadora, lançado em setembro de 2016. O *Cocreation Lab* oferece, através de editais, meios de suporte para que projetos de empreendedorismo se transformem em empresas formais e registradas juridicamente.

Os editais acontecem semestralmente e acolhem projetos nas áreas de tecnologia, design, artes, turismo e gastronomia. Durante seis meses, os projetos selecionados recebem consultoria colaborativa para estruturar as ideias e transformá-las em empresas, fomentadas pela economia criativa local. A economia criativa consiste em utilizar recursos de informação, conhecimento e criatividade envolvendo ações que incentivem o capital intelectual e o

⁶Local específico cuja ferramenta essencial para dinâmica econômica e social é uma gama de atividades culturais e concentração de emprego criativo relativamente alta. Tende a ser um ambiente atrativo ao investimento estrangeiro devido às suas facilidades culturais bem estabelecidas.

processamento de dados na sua produção. Os projetos devem sempre oferecer uma contrapartida para a região.

O *Cocreation Lab* fica situado no Museu da Escola Catarinense (MESC), no centro histórico de Florianópolis. Um dos projetos pré-incubados pelo *Cocreation Lab* foi o *Co-studio*, um escritório multidisciplinar de criações compartilhadas com foco em design, arquitetura e marketing digital. Os projetos do escritório são executados de forma colaborativa e co-criativa por todos os integrantes do espaço e são realizados com o intuito de contribuir para a identidade cultural local.

O *Co-Studio* foi responsável por projetar o *Square Lab*. Além da arquitetura, o escritório foi responsável pela identidade visual do espaço. O *Square Lab* é um *coworking* a céu aberto que funcionaria 24 horas por dia, 7 dias na semana e gratuito para a população. O projeto contou com a apropriação de um estacionamento que funcionava na quadra esportiva abandonada da escola Antonieta de Barros, ao lado do MESC. A proposta foi transformar o espaço em uma praça para a população. Com assembleias e reuniões com moradores e comerciantes da região, entendeu-se a necessidade de um espaço para que as pessoas pudessem trabalhar, fazer reuniões, vídeos-conferência e estudar.

Logo após a retomada do espaço, cuja responsabilidade é da Assembleia Legislativa de Santa Catarina (ALESC) que também é parceira do projeto, um processo de revitalização foi iniciado. Uma pintura de grandes proporções, comandada por Rodrigo Level, foi aplicada no piso da praça. Eventos experimentais pontuais também foram realizados para perceber a recepção do local pelo público. O *Square Lab* conta com dois contêineres, mesas, cadeiras, plantas, espreguiçadeiras, bancos, cesta de basquete, palco para apresentações e shows, bem como acesso wi-fi para seus frequentadores. O espaço é inusitado, para o local onde se encontra, e muito convidativo.

O projeto de arborização do *Square Lab* também é fruto de uma empresa incubada no *Cocreation Lab*: a *Arboran*, uma startup organizada de maneira colaborativa e estabelece parcerias com profissionais de diferentes áreas e atua na elaboração de projetos de arborização urbana.

No *Square Lab*, Paulo Augusto Garbugio da Silva, o CEO da *Arboran*, define que essa ação acontece através de uma "Floresta Urbana Móvel". São vasos de grande porte que comportam árvores médias. A ideia é que além de deixar o espaço mais verde, o local fique mais fresco, por conta da vegetação, já que apesar de ter ombrelones, o local não é coberto e fica exposto ao sol.

Em 28 de junho de 2019, mês que celebra o orgulho LGBTI +, o *Square Lab* foi escolhido para ser palco do evento "Dia do orgulho LGBTI + de Floripa", com o apoio da prefeitura de Florianópolis. Na programação do evento foram selecionadas mais de 10 atrações artísticas entre bandas, DJs e apresentações e dança, bem como mesas redondas abordando assuntos como a diversidade no esporte, orgulho e resistência, além de uma mesa com o conselho municipal LGBTI +.

O *Square Lab* é um exemplo de como as causas e os meios pelos quais o fenômeno da inovação ocorre diversificaram-se de forma acelerada, fazendo com que a inovação não mais se restrinja apenas ao âmbito tecnológico (Bignetti, 2011).

6 DISCUSSÃO E RESULTADOS

O *Square Lab* é um coworking e, como tal, é voltado a materialização de idéias inovadoras e criativas, a partir da reunião de pessoas com objetivos convergentes, possibilitando o encontro de atores de procedências distintas. Mas, nesse caso específico, esse *coworking* também possui como uma de suas principais características o oferecimento de sua estrutura para a comunidade na qual está inserido.

O espaço é amistoso e sua estrutura física encontra-se a céu aberto justamente porque tem como meta a aproximação de seus projetos com os atores que estão no seu entorno e, por outro lado, permitir que os diversos sujeitos atuantes na comunidade na qual se insere, também participem, trazendo suas ideias, interagindo com outros sujeitos, permitindo que, de forma criativa, soluções para questões sociais sejam ali desenvolvidas de forma inovadora.

Entretanto, não é por acaso que o *Square Lab* é um *coworking* com perfil livre, gratuito, de acesso facilitado e não burocrático para população. Existe uma configuração ao seu redor que influenciou, de maneira decisiva, para que seu perfil fosse construído dessa maneira.

O *Square Lab*, antes de tudo, está inserido num ecossistema de inovação que é a própria cidade de Florianópolis. E como um ecossistema de inovação ela tem como objetivo incentivar a criação de novos projetos no município, facilitar a sinergia público-privado, oferecer uma infraestrutura urbana que impulse a proliferação de iniciativas e, por fim, ouvir os anseios de uma comunidade que tem a vontade de colaborar.

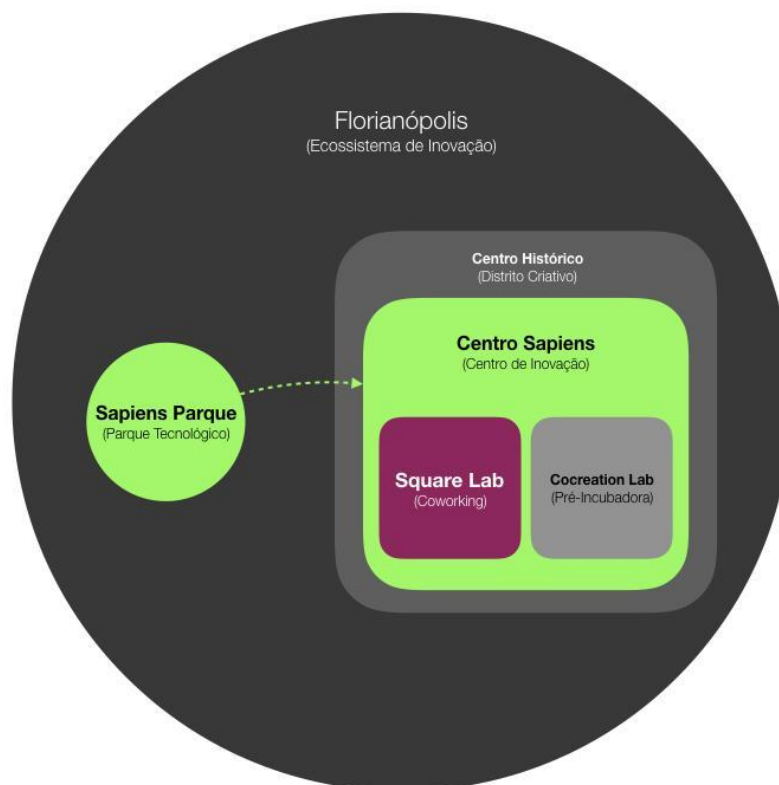


Figura 2 – Estrutura na qual se encontra inserido o Square Lab.
Fonte: os próprios autores.

O *coworking* faz parte do Centro Sapiens, que é um braço do Sapiens Park, um parque tecnológico que, dentre suas metas, almeja o aumento da riqueza da comunidade da qual participa mediante à promoção da cultura, da inovação, da maximização de resultados por meio da cooperação. Esse braço está inserido em um distrito criativo, o Centro Histórico de Florianópolis, que tem como perfil cultural justamente o seu caráter aberto, o trânsito livre de informações, a proximidade com o espaço urbano marcado pelo alto nível de conexão das pessoas que por ali circulam.

O *Square Lab* é um espaço localizado dentro de uma estrutura que lhe permite, ao mesmo tempo, desenvolver características de inovação, abraçando e estimulando projetos inovadores e, por outro, ser influenciado pela atmosfera do ambiente no qual está inserido, um ambiente cultural, com intensa atividade social e diretamente conectado com a comunidade do seu entorno.

No quadro a seguir, um resumo das boas práticas identificadas no *Square Lab* e que auxiliaram na integração do habitat com a comunidade ao seu entorno:

	Infraestrutura apresentada	Relacionamento com a comunidade	Perfil de projetos
Características do Square Lab que impulsionam sua integração junto ao espaço histórico e à comunidade do seu entorno	Espaço com estrutura aberta.	Funcionamento 24 horas por dia 7 dias por semana.	Projetos culturais e conectados com a identidade de parcela da população como o Dia do orgulho LGBTI + de Floripa.
	Organização inusitada do local, alterando o espaço inicial de uma quadra poliesportiva escolar para o espaço de cocriação a céu aberto.	Revitalização do entorno considerando o caráter histórico e arquitetônico.	Iniciativas diversas nas áreas de tecnologia, turismo, arte, design e gastronomia.
	Referência de floresta urbana no paisagismo do espaço.	Eventos experimentais para entendimento do funcionamento para a comunidade.	Pré-incubação para projetos inovadores.
		Eventos e circuitos como o Baixo Centro, que integra estabelecimentos de criatividade e gastronomia aos pontos atrativos do centro da cidade.	

Quadro 1 - Resumo da estrutura entregue à comunidade pelo Square Lab

Fonte: os autores

O Square Lab, um espaço de inovação, considera que para poder estar inserido na comunidade do Centro Histórico da capital catarinense é importante que diversos aspectos sejam considerados, para além do pensamento tecnológico. Há uma visão atenta ao que acontece no seu entorno. Dessa forma, o espaço e sua administração absorvem os elementos

culturais da região e devolvem em forma de ações que aproximem a comunidade do próprio Square Lab.

Dessa forma, é possível se compreender as origens dessa forma híbrida de constituição do Square Lab: que atrela inovação à grande proximidade com a cultura da comunidade na qual se insere.

7 CONCLUSÃO

Essa pesquisa pretende contribuir com o avanço na área dos estudos a respeito de espaços de cocriação e de colaboração, entendendo que o fenômeno da cocriação colaborativa - e que se oficializou no universo tecnológico -, pode ir além, permitindo, também, o avanço cultural da própria sociedade.

Após identificação de pontos que são fundamentais para a inserção de um habitat de inovação num espaço histórico-cultural, essa investigação entende que ainda há um amplo espaço de identificação de outras práticas por parte dessas iniciativas que permitam uma maior inclusão desse tipo de empreendedorismo nas comunidades.

O *Square Lab* apresentou-se como um ótimo exemplo de como a sinergia entre os diversos atores, públicos e privados, pode fazer com que um pensamento inovador também tenha como foco, além da tecnologia, o diálogo com a sociedade. O habitat não é fechado em si mesmo, não inova apenas para si, mas pensa o seu entorno através de uma perspectiva de inovação e de colaboração com a comunidade.

A investigação apresentada imagina que possam ser replicados, para outras experiências, algumas das práticas aqui identificadas, de forma a facilitar e ampliar a integração entre os habitats e as comunidades com perfis diversos.

Faz-se, então, conveniente que mais espaços possam ser criados com o perfil do *Square Lab*, onde a inovação e a relação direta com a sociedade sejam as principais contribuições desse tipo de *coworking*.

REFERÊNCIAS

- Amorim, Habitats. S., Teixeira, C. S. (2017). Ações de investimentos em Florianópolis: uma análise dos atores que realizam a integração entre investidores e empreendedores. CONGRESSO INOVA. Recuperado em 20 junho, 2019 de [ttp://via.ufsc.br/wp-content/uploads/2017/01/Antifragility_innovation_parks_short_paper.pdf](http://via.ufsc.br/wp-content/uploads/2017/01/Antifragility_innovation_parks_short_paper.pdf)
- Barros, L. A. (1994). Suporte a ambientes distribuídos para aprendizagem cooperativa. Rio de Janeiro: UFRJ.
- Bignetti, L. P. (2011). As inovações sociais: uma incursão por ideias, tendências e focos de pesquisa. Ciências Sociais Unisinos, v. 47, n. 1.
- Castilho. S., Teixeira, C. S. (2016). Uma análise do perfil das incubadoras de empresas localizadas no estado de Santa Catarina. Trabalho de Conclusão de Curso (Ciências Contábeis) – Universidade Federal de Santa Catarina.
- Cocreation Lab. (2019). Recuperado em 9 junho, 2019, de <http://habitats.centrosapiens.com.br/cocreationlab>
- Dia do orgulho LGBTI + de floripa. (2019). Recuperado em 10 junho, 2019, de <https://habitats.facebook.com/events/606308193112572/>
- Ferreira, M. C. Z., Teixeira, C. S., Flôr, C. S. (2016). A disseminação da cultura de inovação e o desenvolvimento dos Núcleos de Inovação Tecnológica nas ICTs de Santa Catarina. In: Conferência ANPROTEC. Anais. ANPROTEC. 26. Fortaleza, CE. Disponível em: < http://habitats.anprotec.org.br/moc/anais/ID_66.pdf>. Acesso em: 09 de jun 2019.
- Ferreira, M. C. Z., Teixeira, C. S. (2019). Pré-incubadora: alinhamento conceitual. Recuperado em 20 junho, 2019, de <http://via.ufsc.br/download-ebook-pre-incubadora/>
- Flôr, C. S., Teixeira, C. S. (2016). Aceleradoras: alinhamento conceitual. Recuperado em 9 junho, 2019, de <http://via.ufsc.br/download-ebook-aceleradoras/>
- Gil, A. C. (2008). Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas.
- _____. (2010). Como elaborar projetos de pesquisa. 5. ed. São Paulo: Atlas.
- Henri, F., Basque, J. (2003). Conceptions d'activités d'apprentissage collaboratif en mode virtuel. In: Deaudelin, C. & Nault, T. Collaborer pour apprendre et faire apprendre. PUQ, SainteFoy.
- Jenkins, Henry. (2015). Cultura da Conexão. São Paulo: Editora Aleph.
- Kalimo, R., Taris, T. Habitats., & Schaufeli, Habitats. B. (2003). The Effects of Past and Anticipated Future Downsizing on Survivor Well-Being: An Equity Perspective. *Journal of Occupational Health Psychology*, 8(2), 91-109.
- Kirk, Jerome., Miller, Marc L. (1986). Reliability and validity in qualitative research. Beverly Hills: Sage Publications.
- Leforestier, A. (2009). The coworking space concept. CINE Term Project. Indian Institute of Management (IIMAHD). Ahmedabad.
- Mcdaniel, Carl D., GATES, Roger. (2005). Fundamentos de pesquisa de marketing. Tradução Dalton Conde de Alencar; Revisão técnica Mônica Zaidan Rossi. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC.

- Malhotra, Naresh et al. (2005). Introdução à pesquisa de marketing. São Paulo: Prentice Hall.
- Nascimento, D. E., Labiak Junior, S. (2011). Ambientes de cooperação para inovação. Aymar: Curitiba.
- Palloff, R., Pratt, K. (2005). Collaborating Online. Learning Together in Community. JosseyBass, San Francisco (2005).  O'REILLY, Tim. Whats is Web 2.0? Design patterns and business models for the next generation of software. O'Reilly Media, Sept. 30. Disponvel em: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-veb-20.html>
- Pereira, M. G. (1987). A experincia brasileira. In: SEMINRIO INTERNACIONAL DE PARQUES TECNOLGICOS, 1., 1987, Rio de Janeiro. Anais. ANPROTEC. p. 108-157.
- Pinto, S. L. U., Azevedo, I. S. C., Santos, G. S. P., Hamad, A. F., Teixeira, C. S. (2016). O movimento maker: enfoque nos fablabs brasileiros, Conferncia Anprotec. Recuperado em 9 junho, 2019, de http://habitats.anprotec.org.br/moc/anais/ID_147.pdf
- Prodanov, Cleber Cristiano., FREITAS, Ernani Cesar de. (2013). Metodologia do trabalho cientfico: Mtodos e Tcnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale.
- Ramos, D. N., Silveira, M. M., Correa, G. A., Gaspar, J. V., Teixeira, C. S. (2017). O Distrito de inovao de Jaragu do Sul, Revista Livre de Sustentabilidade e Empreendedorismo, 2(4). Recuperado em 9 junho, 2019, de <http://habitats.relise.eco.br/index.php/relise/article/view/100>
- Sapiens Parque. (2019). Recuperado em 9 junho, 2019, de <http://habitats.sapiensparque.com.br>
- Teixeira, C. S., Ehlers, A. C. T., Abdala, L. N., Macedo, M. (2016). Habitats de inovao: Alinhamento Conceitual. Perse Editora. Recuperado em 20 junho, 2019, de <http://via.ufsc.br/download-habitats-de-inovacao/>
- Teixeira, Clarissa Stefani., Felden, rico Pereira Gomes., Machado Junior, Jos Eduardo Silveira. (2018). Habitats de inovao de Florianpolis: os ambientes que transformam o ecossistema de inovao e empreendedorismo. Recuperado em 8 junho, 2019, de [file:///C:/Users/HP/Downloads/e-book-habitats-de-Inovacao-em-Floripa%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/e-book-habitats-de-Inovacao-em-Floripa%20(1).pdf)
- Zen, Aurora Carneiro. (2005). A articulao e o desenvolvimento dos parques tecnolgicos: O caso do Programa Porto Alegre Tecnpole – Brasil. In: Seminrio Latino-Iberoamericano de Gesto Tecnolgica. XI. 2005. Salvador, BA. Anais. Salvador.