Hiper
Museus

E-BOOK HIPERMUSEUS

PROTÓTIPOS PARA O FUTURO DOS MUSEUS

Hiper Museus

PATROCÍNIO

oi

LIC ms LEI ESTADUAL DE INCENTIVO À CULTURA

Secretaria de Cultura e Economia Criativa

GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO

INSPIRAÇÕES ILIMITADAS

museu vivo

CORREALIZAÇÃO

oi FUTURO

PARCERIA

Firjan SESI

PARA INOVAR
CTAR
PARA
INOVAR
R
PARA
INOVAR
NECTAR
PARA
INOVAR
ONECTAR
PARA
INOVAR
CONECTAR
PARA
INOVAR
ECTAR
PARA
INOVAR
ONECTAR
PARA
INOVAR
CONECTAR
PARA
INOVAR
CONECTAR
PARA
INOVAR
CONECTAR
PARA
INOVAR

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO

7 **Criando um programa para os museus e centros culturais.**
Mariana Varzea

9 **Hiperconexão pelo futuro dos museus: referências neste e-book!**
Lucimara Letelier

12 **Qual o papel do museu no século 21?**
Roberto Guimarães

13 **Cocriando para os museus**
Lucienne Figueiredo

14 **Novas profissões e os museus**
Maria Isabel Oschery

16 HiperMuseus: O quê? Como? Quem faz? Quem participa?
17 Propósito
18 Eixos Temáticos
22 Jornada
23 Edital
25 Seminário
26 Laboratório de Inovação
Metodologia Lab
28 Espaço-momento de diálogo e cocriação
29 Mentorias
31 HiperMuseus em Números

HIPERREFLEXÕES

39 RELEVÂNCIA DIGITAL
Palestrantes
40 Martijn Pronk
41 Bruna Cruz
42 Sergio Branco
42 José Murilo Carvalho
43 Mentores
Luis Marcelo Mendes
Tathiana Lopes
Marcela Sabino
Barbara Castro

47 CAUSAS E ATIVISMO NA REDE
Palestrantes
48 Renata Bittencourt
49 Antônia Ferreira
50 Enrica Duncan
50 Julianna Guimarães
51 Mentores
Silvana Bahia
Daniel Morena
Leca Cunha
Luis Mauch

55 SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA
Palestrantes
56 Marcelo Iniarra
57 Tomás de Lara
58 Roberta Sundfeld
58 Tatiana Leite
59 Mentores
Nicolle Stad
Larissa Novais
Renata Couto
Rafael Andreoni

64 **CANVAS E PROTÓTIPOS**
66 Resumo dos prototipos
68 MoveMuseu
71 Capt Museu
74 Museu Fora da Caixa
77 #museuplural
81 Expositei
84 Abrace o Museu
88 Musa - Conteúdo que gera movimento

91 REDE HIPERMUSEUS
Patrocínio
Apoiadores
Mentores
Participantes

93 DIREITOS AUTORAIS

94 HIPERMUSEUS ON-LINE

BEM-VIND@S

Hiper Museus

CONECTAR PARA INOVAR

CONECTAR PARA INOVAR

CONECTAR PARA INOVAR

CONECTAR PARA INOVAR

CONECTAR PARA INOVAR

CONECTAR PARA INOVAR

CRIANDO UM PROGRAMA PARA OS MUSEUS E CENTROS CULTURAIS.

Mariana Varzea

Diretora Inspirações Ilimitadas

É COM MUITA ALEGRIA QUE APRESENTAMOS O RESULTADO DE UM TRABALHO DE PESQUISA, FORMAÇÃO E INOVAÇÃO, QUE NASCEU DE UMA PARCERIA ENTRE MIM E LUCIMARA LETELIER E OUTRAS PROFISSIONAIS DE CULTURA APAIXONADAS PELOS MUSEUS. ENTÃO, JÁ VOU COMEÇAR ESTE DIZENDO: MUITO OBRIGADA A MINHA PARCEIRA!

MUITO OBRIGADA A TOD@S!

São muitos os contextos que influenciaram a criação do **HiperMuseus**, mas, sem dúvida, o desejo de realizar um projeto que incentivasse os museus e centros culturais a ampliar sua presença na rede, a ativar novos públicos e audiências para agir em consonância com sua missão foi uma resposta ao movimento de fake news que levou ao fechamento da exposição **Queermuseu**, em setembro de 2017.
Em virtude de um texto publicado em um site denegrindo a exposição, teve início uma campanha difamatória contra os museus, sobretudo os museus de arte, que irradiou pelas redes, não somente provocando ataques aos sites, mas também ao público e aos profissionais que estavam nas instituições. Além da imediata defesa virtual e presencial contra a virulência desse movimento, por meio de manifestos e ações presenciais, vimos que era necessário incentivar os museus a fortalecer sua persona digital, criar uma relevância on-line capaz de manter inspirados e interligados os públicos diversos que com eles se relacionam.
Por uma coincidência extraordinária, ou melhor, por uma visão estratégica da área museal, em outubro de 2017, o **Conselho Internacional de Museus (Icom)** divulgou o tema Museus Hiperconectados como tema-chave para as ações do setor em 2018.

Ressaltando, entre outros pontos, o papel das tecnologias para a constituição e o fortalecimento de comunidades de sentido, o Icom chama a atenção para a relevância da atuação do museu na sociedade, seja por meio da digitalização e disponibilização dos acervos, seja por meio da ampliação dos canais de comunicação e participação dos públicos nas atividades-fins dos museus. Ao propor a conexão entre profissionais e museus para inovar, nasce o programa **HiperMuseus** fazendo uma junção inédita no Brasil dessas duas áreas – a cultura digital e os museus –, e são definidos os eixos curatoriais da programação que estava por vir: relevância digital, causas e ativismos e sustentabilidade econômica.

Em 2018, passamos a trabalhar em parceria com o **Oi Futuro** para a modelagem do **HiperMuseus** e alguns fatos surpreendentes e trágicos de 2018 nos deram ainda mais força para a realização do programa. Depois de promover a maior campanha de financiamento público a museus do Brasil, por meio de um amplo engajamento com as causas LGBT e museus, a **exposição Queermuseu** é reaberta na Escola de Artes Visuais do Parque Lage.

É também em 2018 que muitos museus se posicionam nas redes, de forma institucional, com cartas e manifestos a respeito do assassinato de Marielle Franco, expressando o pesar pela perda de uma liderança jovem, feminina e negra. No site do **Museu Histórico Nacional**, contextualizando a ação como semelhante ao que ocorria durante a ditadura civil-militar no Brasil, torna-se, em velocidade relâmpago, um dos posts mais comentados da história da rede de museus nacionais. Daí nascem nossas expressões, "museus são agentes de mudança" e "museus criam realidades", mostrando que longe de ser instituições neutras, os museus e centros culturais podem influenciar de forma construtiva a percepção da realidade.

O incêndio do **Museu Nacional** foi uma perda sem precedentes para o Brasil, e as imagens são compartilhadas intensamente nas redes, gerando uma comoção inédita do brasileiro com "seu museu", por meio de campanhas on-line para a reconstituição de memórias e acervos. A partir daí, muitas campanhas surgem para valorizar o papel social dos museus e, não por uma coincidência, é registrado um aumento exponencial da visitação a museus no Brasil no primeiro semestre de 2019. Afinal, são as pessoas que conectam os museus e os museus conectam as pessoas.

Eu poderia apontar aqui muitos outros fatos que colocaram os museus no centro nervoso das redes, mas o que gostaria de destacar é que, por meio da surpresa ou da tragédia, esse protagonismo digital não havia sido planejado pelas instituições. Diante das perdas e dos conflitos, vimos que era mesmo fundamental realizar o **HiperMuseus**. Embora, não conseguisse trazer de volta tudo o que perdemos, poderia ser um lugar irruptivo nessa história, incentivando as instituições a sair de um papel passivo para um papel ativo na criação de novos futuros para os museus – futuros mais colaborativos, solidários e sustentáveis.

Em 2019, realizamos a primeira edição, cuja história você irá conhecer melhor neste e-book. Da mesma forma como nós nos conectamos, as valiosas equipes do **Oi Futuro**, da **Superintendência de Museus** e da **Casa Firjan**, para modelar algo que fosse realmente inovador, passamos a fazer parte de uma rede de "pessoas que conectam museus", formada por essa maravilhosa diversidade de gentes que está aí, nas páginas desta publicação. É por essa rede que desejamos seguir adiante, com as mesmas alegrias e inspirações ilimitadas que nos trouxeram até aqui. Os desafios não são menores, talvez até maiores, mas é justamente sobre por onde queremos ir que Lucimara Letelier vai nos propor a pensar no supertexto que vem a seguir.

INSPIRAÇÕES ILIMITADAS

HIPERCONEXÃO PELO FUTURO DOS MUSEUS: REFERÊNCIAS NESTE E-BOOK!

Lucimara Letelier

Diretora Museu Vivo

CHEGAMOS! CONSOLIDAMOS A JORNADA HIPERMUSEUS DE JUNHO A DEZEMBRO DE 2019, DESEMBOCANDO, AQUI, HOJE, COM A SUA LEITURA DESTE E-BOOK!

Criamos o e-book **HiperMuseus** para levar referências de conteúdos, pessoas, cases e projetos a profissionais e instituições interessados no futuro dos museus!

Você é parte deste grupo! Aqui você encontra, de forma interativa, palestras, textos, hyperlinks, imagens, vídeos e apresentações sobre Relevância Digital, Causas e Ativismo na Rede e Sustentabilidade Econômica, no contexto dos museus. Para nós do **HiperMuseus**, hiperconexão vai muito além da tecnologia e da cultura digital. Integra sobretudo a conexão dos museus com o cotidiano das pessoas, com as causas contemporâneas.

Debatemos como os museus se relacionam com o mundo digital desde realidade aumentada, inteligência artificial, gestão de dados, captação de recursos on-line e mobilização digital para causas. Revimos como os museus estão aptos a atuar como "causa"! E a buscarem uma posição ativa nas redes, e fora delas, que seja voltada para a transformação social.E o digital é muitas vezes a forma encontrada de ampliar a capacidade de resposta dos museus e de articulação de seus públicos, importante aliado na conquista de sua relevância contemporânea. Essa visão está retratada neste e-book, dos depoimentos de palestrantes e mentores aos protótipos de projetos.

Pioneiro no Brasil, em sua primeira edição em 2019, nossa proposta, do **Museu Vivo** e da **Inspirações Ilimitadas**, foi a de criar um programa experimental e formador integrado às práticas de inovação social, realizado por brasileiros com brasileiros!

E então buscamos uma forma inovadora de registro do **HiperMuseus** e de expansão dos conteúdos que produzimos em rede. Aqui, conseguimos publicar múltiplas vozes que pensam e fazem a hiperconexão em museus e ampliar o alcance dos resultados, promovendo acesso e expandindo as interconexões que o **HiperMuseus** é capaz de gerar, junt@s!

Desde a origem do programa **HiperMuseus**, desenhamos uma jornada de aprendizagem experimental em rede que possibilitasse o acesso às informações e a uma ampla comunidade de profissionais de museus e centros culturais, cultura digital e impacto social, com quem pudéssemos juntos refletir sobre soluções tangíveis a serem implementadas pelo Brasil. E vimos, por estudos de *benchmarking*, como outros países vêm realizando caminhos semelhantes de transformação em museus.

Quem participou do **HiperMuseus** percorreu um caminho que começou ao candidatar-se ao edital, participar do seminário internacional, ingressar no Lab de Inovação, criar o protótipo com uma ideia inovadora em museus, receber mentoria especializada, ser treinado em pitch, apresentar sua ideia para uma Banca ... e, (ufa!), publicá-la neste e-book! Pronto! Você acaba de conhecer a jornada **HiperMuseus**! Queremos realizar também em outros estados brasileiros e contar com você para isto acontecer.

Por aqui, você vai perceber que o **HiperMuseus** é realizado por múltiplas perspectivas, e é a partir dessa mistura criativa que conseguimos inovar. Reunimos 22 mentores de diversas atuações – artistas digitais, profissionais de realidade aumentada e gestão de dados, de audiovisual on-line a cultura maker e acessibilidade universal – que navegaram para dentro de cada um dos protótipos. E suas vozes e olhares estão aqui.

Contamos esta história de uma forma lúdica, leve, inovadora e colorida, que reflete a forma como é o **HiperMuseus** e como é a vibração do **LAB de Inovação HiperMuseus**!

Quando criamos o **HiperMuseus**, reunimos forças e conexões em torno do engajamento dos museus em causas, da busca por relevância digital e sustentabilidade econômica. Foi a partir dessa convergência de valores que criamos, **Museu Vivo** e **Inspirações Ilimitadas**, o programa que reuniu as inteligências e equipes com o **Oi Futuro**, a **Casa Firjan** e parceiros. Logo na sequência, se juntaram outras empresas e profissionais formando a rede **HiperMuseus**. 346 inscritos, 125.000 visualizações no site, milhões em repercussão de mídia e tanto mais para somar nossas vozes por museus agentes de mudança.

Desde a origem do **HiperMuseus**, desenhamos esta jornada de aprendizagem experimental em rede, promovendo acesso às informações geradas a uma ampla comunidade de profissionais de museus e centros culturais, de cultura digital e impacto social, com quem pudéssemos juntos refletir soluções tangíveis a serem implementadas pelo Brasil. Com esse espírito, acreditamos que outros estados brasileiros podem beneficiar seus museus e profissionais com esta metodologia.

Por isso, fica o convite, meu e da Mariana Varzea, e de todos que compõem a rede **HiperMuseus**, para que você se junte ao **HiperMuseus**, como participante, como mentor, como produtor, como parceiro. O **HiperMuseus** só começou. Vamos somar e levá-lo para mais lugares, pessoas e espaços. Leve esta ideia e propague o e-book **HiperMuseus** para mais pessoas.

Que venha o **HiperMuseus** 2020! Queremos conectar para inovar, e inovar para mudar. Contamos com você. Boa leitura!

CONECTAR
PARA
INOVAR

QUAL O PAPEL DO MUSEU NO SÉCULO 21?

Roberto Guimarães
GERENTE EXECUTIVO DE CULTURA
OI FUTURO

O **Oi Futuro,** instituto de inovação e criatividade da **Oi**, pauta sua atuação, desde 2001, por realizar, reconhecer e promover iniciativas que conectem criadores e realizadores dos mais diversos campos artísticos para ampliar e descortinar novos pensamentos e movimentos.

O programa **HiperMuseus**, correalizado pelo Instituto, caminha nesse sentido ao unir, de maneira pioneira, profissionais de diferentes áreas para responder, de forma pragmática, a pergunta: qual o papel do museu no século 21?

Não sem razão, como gestores do Museu das Telecomunicações, somos parte desse esforço coletivo pela busca de respostas – e de perguntas – que nos remetam às questões do aqui e do agora. Ser um espaço de memória e reflexão e onde a comunicação é o tema central nos impõe o desafio constante de reinventar formas de colocar novos públicos e territórios no centro do museu. Sempre sob a perspectiva de que todos os cidadãos devem ser considerados acervos vivos.

Grande parte da programação do **HiperMuseus** foi realizada em nosso novíssimo **LabSonica**, laboratório de experimentação artística.
O fim do projeto coincide, neste dezembro de 2019, com a reabertura do Museu das Telecomunicações, que acaba de passar por um grande processo de modernização.
Fecha-se um ciclo ao mesmo tempo que se abre um outro. A história sempre em movimento. Como a vida de cada um de nós.

VEJA O VIDEO

COCRIANDO PARA OS MUSEUS

LUCIENNE FIGUEIREDO DOS SANTOS
SUPERINTENDENTE DE MUSEUS
SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA
CRIATIVA DO RIO DE JANEIRO

A **Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa**, do **Governo de Estado do Rio de Janeiro**, por meio da Superintendência de Museus, desde a aprovação na Lei de Incentivo à Cultura, ficou especialmente feliz por vislumbrar uma oportunidade de participar do projeto **HiperMuseus**. Uma ação de interlocução entre profissionais de diferentes áreas de atuação para pensar *o fazer* museus, sendo uma proposta inovadora na museologia do Estado do Rio de Janeiro, possibilitando as conexões de ideias, sonhos, projetos e vivências diversificadas.

A **Superintendência de Museus**, com a experiência acumulada através do **Sistema Estadual de Museus – SIM-RJ**, prontamente aceitou a corresponsabilidade de participação na Comissão de Seleção e de apoio ao longo do processo, trazendo uma perspectiva ampliada dos caminhos criativos para o campo, fundamental nos tempos de hoje.

A presença de profissionais de vários estados, de diversas áreas de atuação, com formação, experiências e talentos tão diferentes e complementares foram essenciais para o sucesso do projeto e deste e-book. O e-book é um resultado estratégico para a multiplicação e ampliação desta rede constituída a partir do **HiperMuseus**.

Parabenizamos a equipe do **HiperMuseus** pela ousadia da proposta; ao **Oi Futuro**, pela sensibilidade e competência na condução deste projeto; a todos os que se inscreveram, sobretudo os selecionados que elaboraram esses **sete projetos** apresentados, resultado da imersão e dedicação de cada uma das pessoas que durante esses seis meses estiveram cocriando para os museus.

Que venha uma segunda edição em 2020!
Os museus agradecem!

LIC ms LEI ESTADUAL DE INCENTIVO À CULTURA
Secretaria de Cultura e Economia Criativa
GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

NOVAS PROFISSÕES E OS MUSEUS

MARIA ISABEL OSCHERY
GERENTE DE CONTEÚDO
CASA FIRJAN/IEL

Inaugurada em agosto de 2018, a **Casa Firjan** é um espaço de inovação, conectado com o futuro e comprometido em pensar, refletir, criar propostas e entregar soluções hoje para os desafios da nova economia. Movido por novos parâmetros, comportamentos, tecnologias, valores e formas de consumo, o espaço identifica tendências, movimentos, temas e conteúdos para alertar o mercado, a indústria e disseminar conhecimento. A transformação constante da sociedade, foi acelerada com o avanço das novas tecnologias. A era digital impacta o trabalho e o futuro das profissões. A **Casa Firjan** e o **HiperMuseus** convidam novos públicos para informar, provocar o debate, promover diálogos, alertar sobre tendências e iniciativas, além de capacitar as pessoas e desenvolver soluções de valor.

A proposta inédita e inovadora do **HiperMuseus** estimulou o engajamento da **Casa Firjan** na causa. O projeto contribui para um novo posicionamento para os centros culturais e museus, que não podem ficar indiferentes às transformações da nova economia. Sem olhar para frente, é grande o risco dese tornar ultrapassado, com atuação restrita e opções limitadas. Além disso, o programa contribui para dar visibilidade à relevância digital e à sustentabilidade financeira, indicando possibilidades e oportunidades para que a realidade dos museus seja reconfigurada, tornando-os ambientes mais atrativos e atuais.

O **HiperMuseus** preparou e capacitou profissionais em suas diversas áreas de atuação com o objetivo de contribuir para o futuro, resgatando a importância da contribuição da cultura para a sociedade como um todo. Profissionais mais bem capacitados fortalecem o interesse e o acesso à cultura, ao entretenimento e à cidadania.

Firjan SESI

LANÇAMENTO EDITAL
11-06-19 LAB OI FUTURO

SOBRE O HIPERMUSEUS

O QUÊ?

Programa de inovação em cultura digital e atuação social para museus e centros culturais. Encontros facilitados por profissionais de inovação social propõem maior integração dos museus às causas e ampliação das capacidades profissionais de seus agentes.

COMO?

Criamos um ambiente de troca e aprendizagem apoiando instituições e profissionais, com formação e experimentação, para uma atuação inovadora, colaborativa e conectada às causas contemporâneas.

QUEM FAZ?

O **HiperMuseus** foi idealizado e é realizado por Inspirações Ilimitadas, liderada pela museóloga Mariana Varzea, e por Museu Vivo, liderado pela gestora cultural, Lucimara Letelier.

Em 2019, recebeu patrocínio da Oi e do Governo do Estado do Rio de Janeiro, Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa e Lei Estadual de Incentivo à Cultura, correalização do Oi Futuro e parceria com a Casa Firjan. Foram apoiadores institucionais: IBRAM, ICOM Brasil, ABGC e o Consulado dos Países Baixos.

QUEM PARTICIPA?

Profissionais multidisciplinares em grupos mistos de até sete componentes por "mesa" de prototipagem de cultura maker, cultura digital, designers gráficos, programadores web, lideranças e empreendedores sociais e profissionais de museus e economia criativa.

PROPÓSITO

SOMOS UMA REDE DE QUEM QUER INOVAR EM MUSEUS E CENTROS CULTURAIS.

Acreditamos que são as pessoas que fazem os museus. Pessoas que geram as mudanças institucionais necessárias para integrar os museus às causas contemporâneas mais urgentes.

ACREDITAMOS NA INOVAÇÃO COMO CANAL DE EVOLUÇÃO NO CAMPO MUSEOLÓGICO que o conecta a novas linguagens e formas inusitadas de ativação de sua relevância digital e sustentabilidade econômica. Interatividade entre o espaço físico e digital amplia o alcance e o engajamento público.

ENTENDEMOS A TECNOLOGIA COMO MEIO, E NÃO COMO UM FIM. Os valores humanitários vêm primeiro, guiando as ações e garantindo pleno acesso à cultura e direito à diversidade. Conectar múltiplas perspectivas e vozes, pelo digital, à potência da ação museológica amplia o papel social e democrático dos museus.

REUNIMOS PROFISSIONAIS E INSTITUIÇÕES DIVERSAS, GERANDO CONEXÕES TRANSFORMADORAS de quem articula e realiza museus/centros culturais com quem desenvolve tecnologias, criatividade digital e cultura maker. Procuramos interações com ONGs, movimentos sociais e empreendedores de impacto conectados às causas. Desse encontro, na conjunção de diferentes visões, nascerá o novo.

CONECTAMOS PARA INOVAR. INOVAMOS PARA CONECTAR.

O **HiperMuseus** tem como propósito maior integrar os museus às redes de hiperconectividade e vice-versa. Encontros facilitados por profissionais de inovação social propõem maior integração dos museus às causas e ampliação das capacidades profissionais de seus agentes.

Quem entra no **HiperMuseus** percorre uma jornada de troca de experiências e geração de ideias em laboratórios, seminários e mentorias, conectando museus e centros culturais a campos diversos do conhecimento para expandir seu impacto social por meio da cultura digital.

Juntos, prototipamos soluções e compartilhamos o conhecimento por meio de e-books, seminários, videopílulas, streaming e muito mais!

EIXOS TEMÁTICOS

RELEVÂNCIA DIGITAL

Como se criam e para que servem as personas digitais de museus e centros culturais?

O que a hiperconexão traz de impactos positivos e desafios e como ela modifica a interação com os públicos?

VEJA O VIDEO

EIXOS TEMÁTICOS

CAUSAS E ATIVISMO NA REDE

Como campanhas de posicionamento em causas coletivas geram novas formas de interação entre museu e sociedade?

E conectam acervos e coleções a temáticas urgentes contemporâneas aos públicos virtualmente?

VEJA O VIDEO

EIXOS TEMÁTICOS

SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA NO DIGITAL

Como as potencialidades digitais em economias compartilhadas podem gerar recursos para museus e centros culturais?

Como aplicar práticas de mobilização de recursos utilizadas por organizações sociais, como a construção de redes on-line com geração de doações?

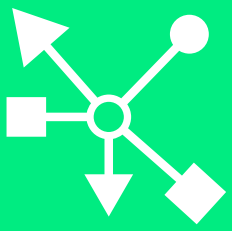
VEJA O VIDEO

LANÇAMENTO EDITAL
11-06-19 LAB OI FUTURO

JORNADA

Quem participa do HiperMuseus percorre uma jornada de atividades com Seminário, Lab de Inovação e Mentorias com objetivos sequenciais e complementares.

INSPIRAÇÃO
SEMINÁRIO



COLABORAÇÃO
REDE

EXPERIMENTAÇÃO
LABORATÓRIO

FORMAÇÃO
MENTORIAS

CONHECIMENTO COMPARTILHADO
E-BOOK

EDITAL

CLIQUE PARA VER O LANÇAMENTO DO EDITAL

O PRIMEIRO PASSO DO PROGRAMA **HIPERMUSEUS** FOI O LANÇAMENTO DE UM EDITAL INOVADOR, EM PARCERIA COM O OI FUTURO, PARA A SELEÇÃO DE PROFISSIONAIS QUE ATUAM EM MUSEUS, PESSOAS ATIVAS EM COMUNIDADES DE CULTURA MAKER, TECNOLOGIA, ESPECIALISTAS EM MÍDIAS SOCIAIS E CULTURA DIGITAL, E DEMAIS INTERESSADOS NO SETOR CULTURAL, SOCIAL E DE ECONOMIA CRIATIVA.

Acreditamos na seleção pública, aberta e transparente como a melhor forma de superar os desafios assumidos pelo programa, isto é, promover uma seleção nacional, de forma que museus e profissionais de diferentes partes do país pudessem participar do **HiperMuseus**. A seleção foi realizada por uma comissão formada por Inspirações Ilimitadas, Museu Vivo, Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa e o Oi Futuro, com uma composição que refletisse a pluralidade de profissionais, do setor de museus à cultura digital.

O resultado foi emocionante e um dos fatores-chave para a realização do **HiperMuseus** foi a soma da qualidade, diversidade e comprometimento dos profissionais selecionados para prototipar projetos e soluções de relevância on-line, com ativismo e engajamento nas redes e que gerem sustentabilidade econômica digital.

No total, foram 337 inscrições de sete estados brasileiros (Rio de Janeiro, São Paulo, Ceará, Minas Gerais, Pernambuco, Amazonas e Espírito Santo) e Distrito Federal, resultando em 49 participantes do Laboratório e das Mentorias.

LANÇAMENTO EDITAL
11-06-19 LAB OI FUTURO

SEMINÁRIO

COMO A HIPERCONEXÃO TRANSFORMA MUSEUS E REALIDADES?

O tema do seminário realizado em 20 de agosto de 2019 reuniu 260 profissionais da área de museus e cultura digital na Casa Firjan. Pensamos os museus como agentes de mudanças hiperconectados e debatemos os eixos temáticos do **HiperMuseus**: Relevância Digital, Causas e Ativismo na Rede e Sustentabilidade Econômica no Mundo Digital. Experiências, reflexões e estudos de caso foram apresentados em um formato aberto ao debate.

Dividido em três painéis, o seminário contou com especialistas de diversas áreas como Tecnologias Digitais, Crowdfunding, Museus de Bases Comunitárias, Captação On-line, Cultura Maker, Novas Economias, Movimentos Sociais Digitais, que debateram questões sobre os espaços dos museus e como criar novas realidades para sua atuação social e digital. O diretor de comunicação digital do Van Gogh Museum, Martijn Pronk, foi destaque na programação e apresentou sua posição e a importância dos museus no mundo digital.

LABORATÓRIO DE INOVAÇÃO

ENTRE OS DIAS 21 A 23 DE AGOSTO, REALIZAMOS COM A CASA FIRJAN O LABORATÓRIO DE INOVAÇÃO **HIPERMUSEUS**, LIDERADO PELO ARGENTINO MARCELO INIARRA, PROFISSIONAL SÊNIOR DE INOVAÇÃO, MOBILIZAÇÃO PÚBLICA E CAPTAÇÃO DE RECURSOS, COM MAIS DE 30 ANOS DE EXPERIÊNCIA, EM CONJUNTO COM AS EQUIPES DO **HIPERMUSEUS**, DA CASA FIRJAN E DO LAB OI FUTURO/LABORA.

Participaram do laboratório 49 profissionais selecionados pelo edital **HiperMuseus**, realizado em parceria com o Oi Futuro. Os participantes foram reunidos em grupos mistos de até sete componentes por "mesa" de prototipagem, com profissionais multidisciplinares de cultura maker, cultura digital, designers gráficos, programadores de web, lideranças, organizações e empreendedores sociais e os profissionais de museus e economia criativa. Juntos, desenvolveram ideias para museus hiperconectados, que se tornaram protótipos compartilhados neste e-book.

METODOLOGIA LAB

DIA 01
INSPIRAÇÃO

DIA 02
IDEAÇÃO

DIA 03
PITCH

CURADORIA, MULTI-INSPIRAÇÃO, IDEAÇÃO E PITCHING

MARCELO INIARRA
MARCELO INIARRA CONSULTORIA

Os elementos originais do Laboratório de Inovação do Programa **HiperMuseus** são:

Primeiro, a curadoria de uma audiência: escolher os participantes, criar um grupo diverso de pessoas. A diversidade é fundamental para o compartilhamento de experiências e para conectar as pessoas de um jeito horizontal. **HiperMuseus** combinou museólogos, comunicadores, empreendedores digitais, especialistas de cultura maker, entre outras áreas. Ao mesmo tempo se procurou ampliar ao máximo a diversidade de temáticas museológicas.
Celebramos a diversidade!

O segundo aspecto é a multi-inspiração: a primeira etapa do Lab objetiva trazer palestrantes e dar também voz aos participantes, para compartilhar novos olhares, novas experiências, novas inspirações. O processo combinou apresentações breves, de 20 a 30 minutos, com experiências vivenciais para criar novos ângulos criativos e inspiracionais.

Na terceira etapa, que é a ideação, primeiramente define-se uma problemática baseada em tendências e nos desafios que museus precisam enfrentar. A partir daí, cada grupo cria soluções para esses problemas e seleciona a melhor ideia, que segue para a fase de prototipagem, que é um elemento útil para apresentar uma ideia.

E, por último, temos o pitching, que são apresentações breves, dinâmicas e inspiradoras dos protótipos criados.

ESPAÇO-MOMENTO DE DIÁLOGO E COCRIAÇÃO

DANIEL PAN MONFORT MELLO
LÍDER DE INOVAÇÃO – CASA FIRJAN

Profissionais de inovação são constantemente procurados para resolver problemas relacionados a serviços e produtos nas empresas e algumas vezes para redesenhar modelo de negócios. Áreas da indústria criativa mais tradicionais vêm repensando seus modelos e suas abordagens, porém apesar de contarem com profissionais extremamente criativos muitas áreas dessa indústria não valorizam a inovação para dentro, como cultura interna, e muitas frentes têm dificuldade para conectar a tecnologia a novas oportunidades por meio da inovação, ficando para trás na transformação digital que estamos vivendo e consequentemente perdendo valor e interesse.

A proposta do Laboratório de Inovação do **HiperMuseus** trouxe um espaço-momento de diálogo e de cocriação para novos caminhos inovadores. Todo o Laboratório foi minuciosamente construído e tive a oportunidade e o prazer de colaborar com o planejamento e detalhamento das atividades, além de apresentar junto com a equipe da Casa Firjan um conteúdo inspiracional nas áreas de prototipagem e fabricação digital para todos os participantes.

O Encontro trouxe um grande aprendizado também para nós da Casa Firjan, sobre as dificuldades, os desafios e as oportunidades para os museus espalhados pelo Brasil. Foi extremamente gratificante poder colaborar com um projeto como o **HiperMuseus** e contribuir com soluções inovadoras neste segmento tão importante para a nossa sociedade.

MENTORIAS

Nos meses de agosto a dezembro, foram realizadas mentorias no Oi Futuro, com o objetivo de desenvolver e fortalecer os protótipos.
As mentorias foram realizadas por profissionais inovadores representando instituições como Museu do Amanhã, Benfeitoria, 32Bits, Ambos, INTI, Cardápio de Ideias, Mais Diferenças, OLABI/Preta Lab, Cadenza e ActionAid.

O laboratório e as mentorias tiveram como resultados a criação de uma rede de vivência e experimentação e o desenvolvimento de protótipos de cultura digital pensados para museus para gerar engajamento dos públicos em causas (ativismo) e/ou em mecanismos de sustentabilidade econômica.

MENTORIA
13-08-19 LAB OI FUTURO

HIPERMUSEUS EM NÚMEROS

Leticia Fernandes — Curadora Assistente

Nesta seção, tentamos mostrar com números, um panorama do que foi a jornada **HiperMuseus**. A trajetória, que se iniciou com o lançamento do edital, atingiu expressivo alcance de mídia, por meio da imprensa e das redes sociais e nos surpreendeu quanto ao número de inscrições realizadas.

Conectar para inovar é a nossa visão, e para ilustrar a abrangência do programa **HiperMuseus**, selecionamos alguns resultados que expressam a diversidade, a pluralidade e a abrangência da rede nacional resultante do programa.

E não poderíamos deixar de fora indicadores que valorizam a hiperconexão, fruto do trabalho realizado pelos profissionais envolvidos para fazer tudo isso acontecer.

RELEVÂNCIA DIGITAL

132

115

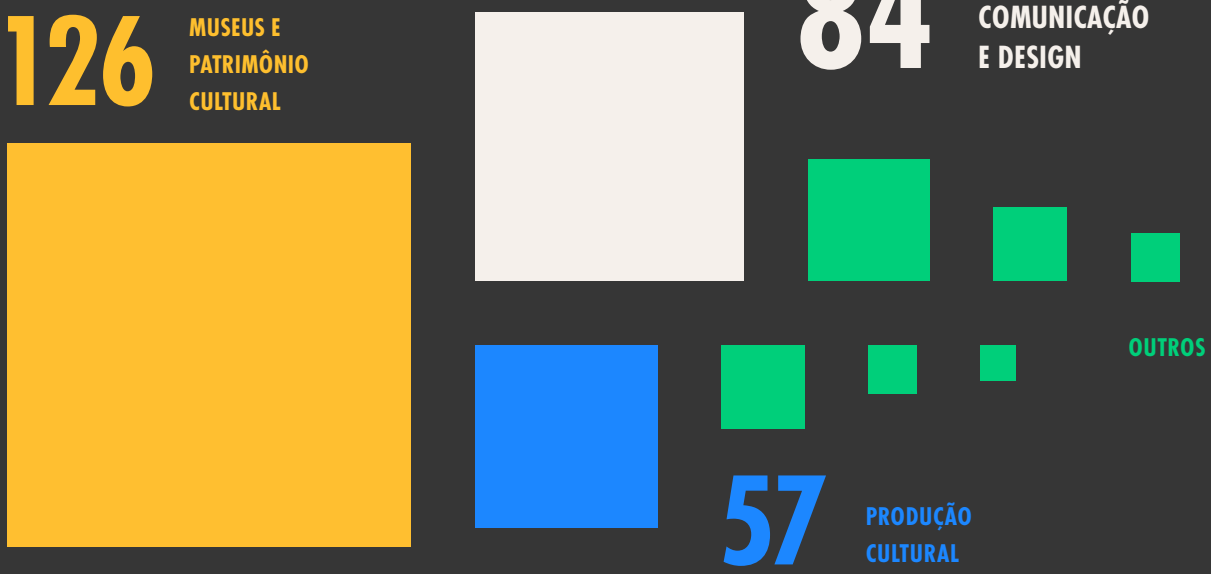
CAUSAS E ATIVISMO NA REDE

51

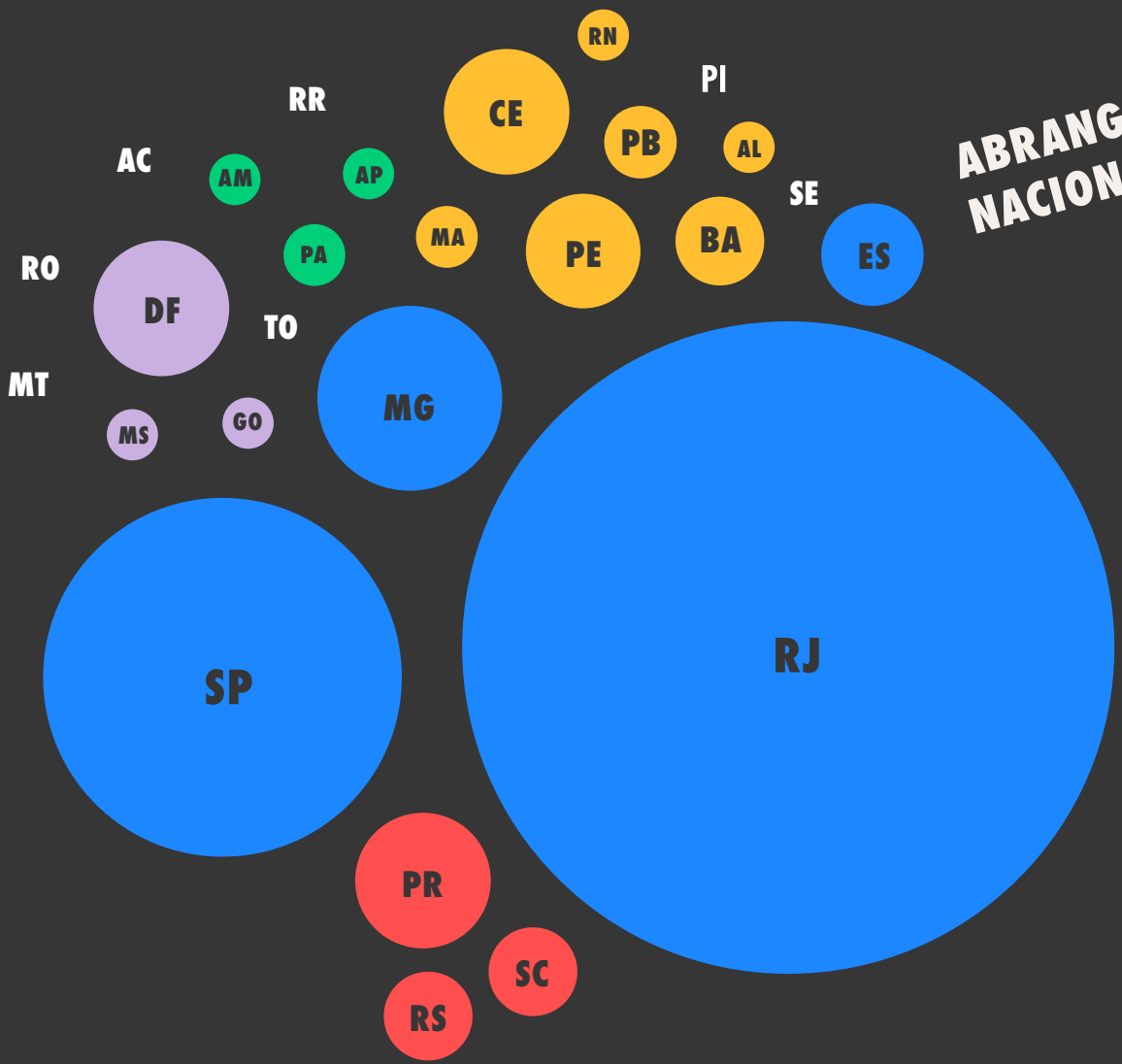
SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA

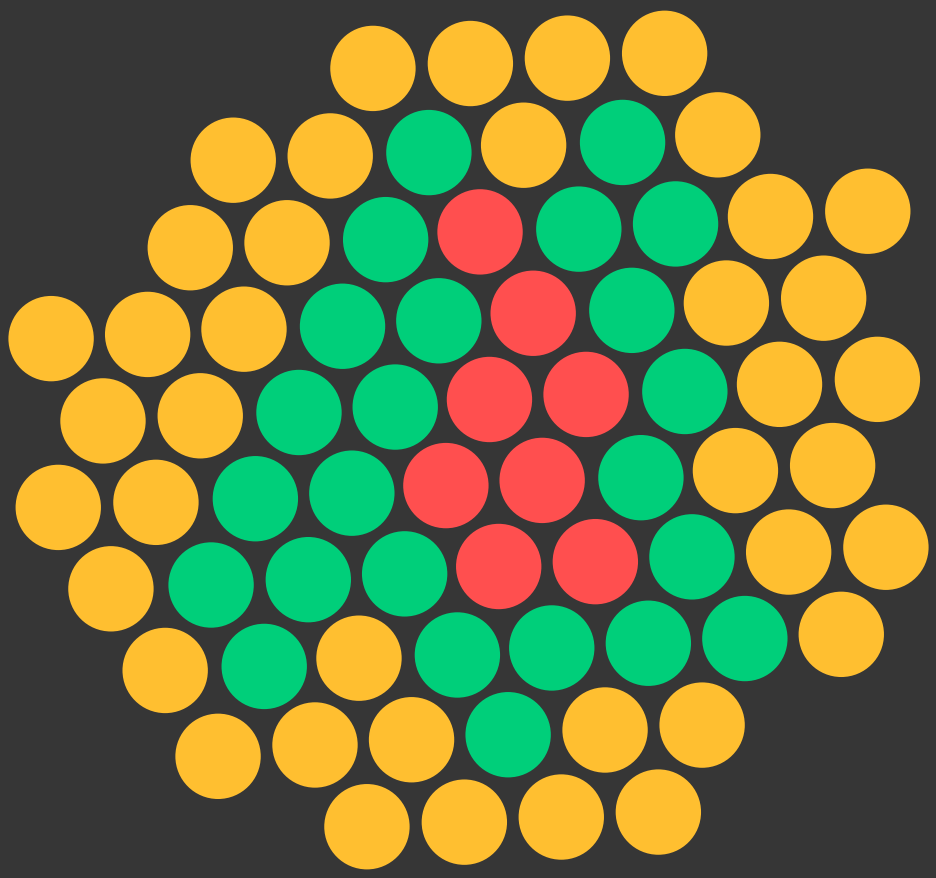
- 49 SELECIONADOS
- 7 GRUPOS
- 7 PROTÓTIPOS

ÁREAS DE ATUAÇÃO DOS HABILITADOS



ABRANGÊNCIA NACIONAL



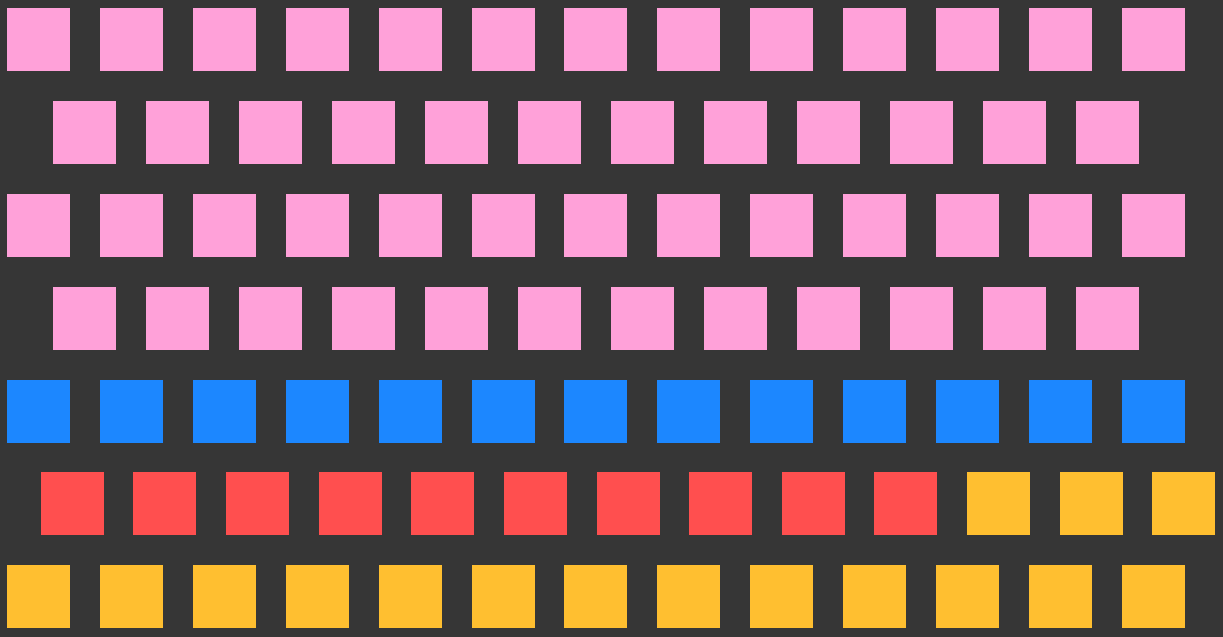


AÇÕES

MENTORIA 40 HORAS

LABORATÓRIO 24 HORAS

SEMINÁRIO 8 HORAS



50 NANOAPRESENTAÇÕES

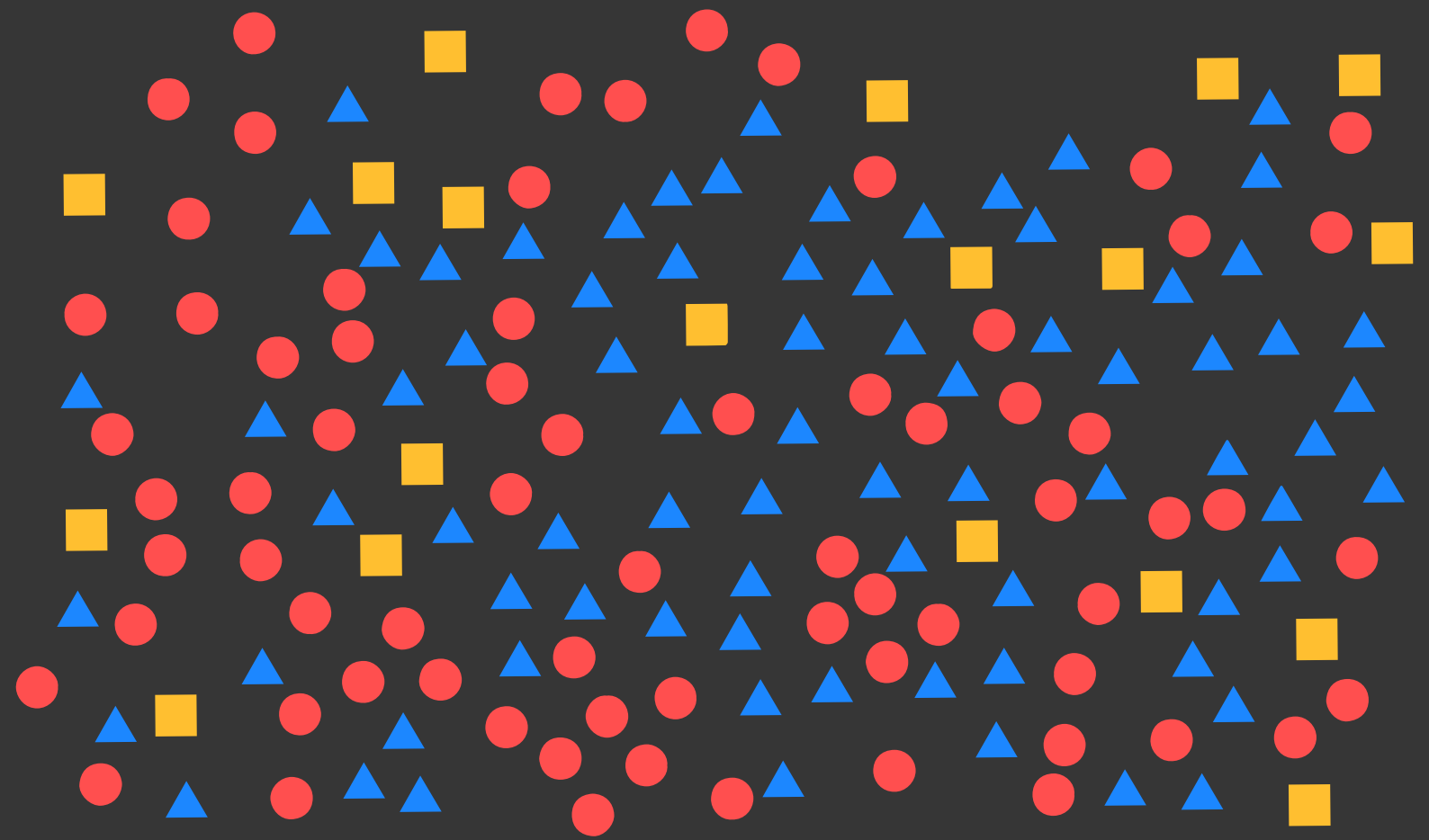
12 PALESTRAS INSPIRADORAS MENTORIA

10 PALESTRAS INSPIRADORAS LAB

16 PALESTRAS SEMINÁRIO

VALORAÇÃO MÍDIAS

TV	R$ 765.480,00
SITES	R$ 704.139,00
VEÍCULOS	R$ 203.664,00



ALCANCE DIRETO

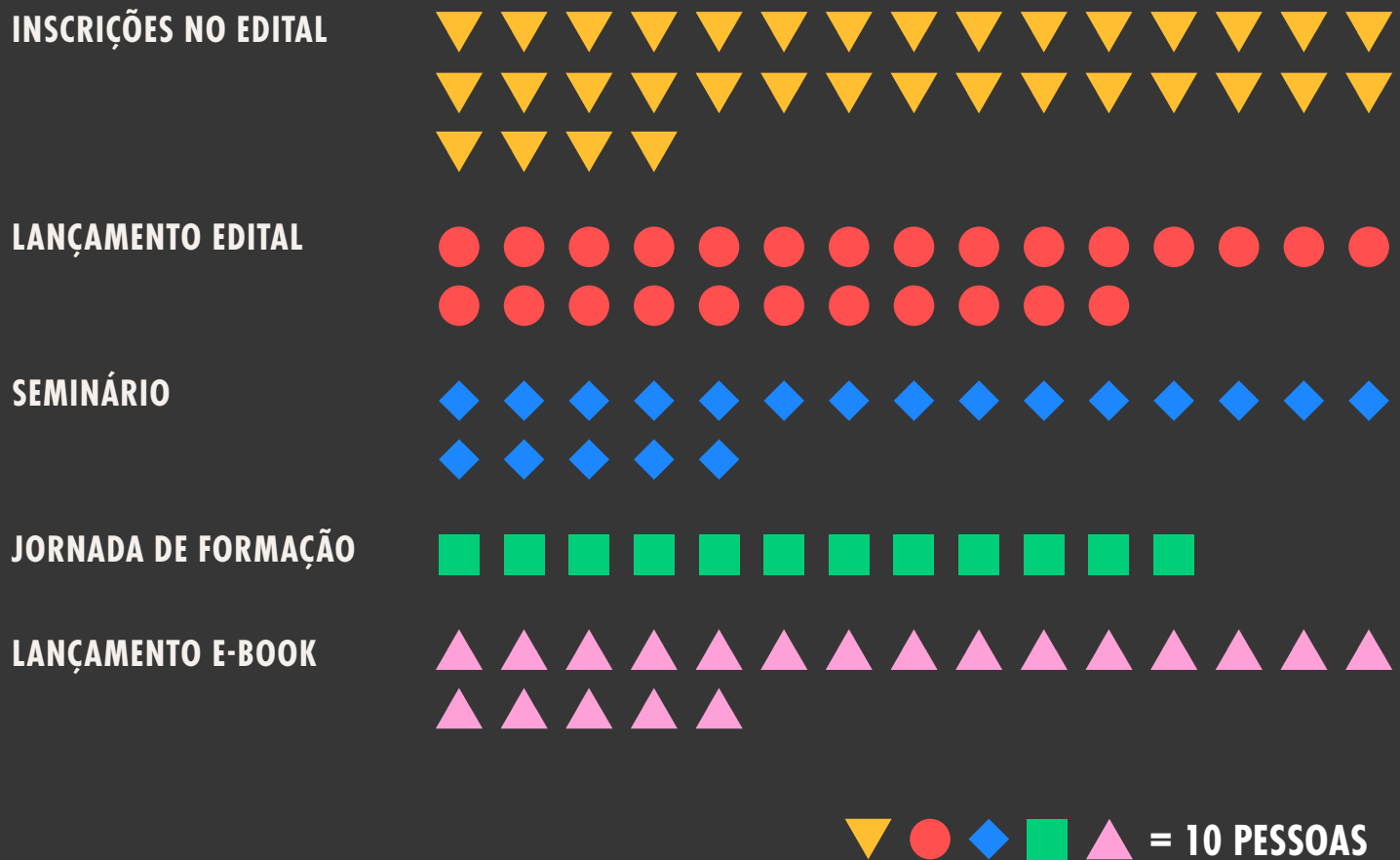
337 INSCRIÇÕES NO EDITAL

260 PESSOAS NO SEMINÁRIO

200 PESSOAS NO LANÇAMENTO EDITAL

120 PESSOAS NA JORNADA DE FORMAÇÃO

200 NO LANÇAMENTO E-BOOK



CONTABILIDADE

COMUNICAÇÃO

CULTURA MAKER

PRODUÇÃO CULTURAL

DESIGN

MUSEOLOGIA

MÍDIAS DIGITAIS

GASTRONOMIA

TRANSPORTES

EQUIPAMENTOS

GRÁFICA

ADMINISTRAÇÃO

TRADUÇÃO

ECONOMIA CRIATIVA

CONTRATOS COM
10 EMPRESAS
E PROFISSIONAIS
INDEPENDENTES

HiperReflexões

RELEVÂNCIA DIGITAL

LUIS MARCELO MENDES

MEDIADOR

A relevância digital de instituições de cultura depende basicamente de três coisas: a primeira delas é ter uma voz. Sem uma voz, você não tem uma personalidade, sem uma personalidade você não consegue criar conversas, sem conversar você não ganha relevância. A segunda é ouvir. O que é difícil. Historicamente, museus ouvem pouco. A terceira é ousar, experimentar, errar, arriscar. É essa capacidade de experimentação que gerou algumas das melhores experiências de comunicação digital em museus nos últimos tempos e é o caminho para instituições continuarem inovando. Neste painel, debatemos como tem sido essas experiências no Brasil, e também na Holanda, com o Museu Van Gogh.

CLIQUE PARA ASSISTIR VIDEOS DAS PALESTRAS

Martijn Pronk

Museu Van Gogh

Muitos produtos e serviços digitais e inovadores são fáceis de usar, compreender, e isso é o que esperamos da vida real. O trabalho de Van Gogh e sua vida geram muitas emoções poderosas como o amor e a admiração, o que as pessoas querem compartilhar nas mídias sociais.

Temos um novo mundo digital e, é claro, os museus devem encontrar o seu lugar e sua posição neste novo mundo. Especialistas em marketing afirmam que estamos nos movendo para aumentar a segmentação digital. Somos capazes de segmentar grupos com interesses específicos. Essa abordagem pontual é especialmente interessante para museus menores e mais especializados, porque agora é totalmente viável que para eles construir uma comunidade on-line vibrante.

O que eu vi aqui é que já há uma comunidade **HiperMuseus**. O que estamos fazendo aqui esta semana é o início do que pode vir a ser uma comunidade em pleno crescimento de patrimônio cultural e seus territórios, no Brasil e talvez até fora do Brasil, pela América Latina!

Bruna Cruz

COORDENADORA
MUSEU DAS TELECOMUNICAÇÕES
/OI FUTURO

Estamos constantemente buscando compreender a relação entre sujeito e objeto, elo vital para a ação museológica. Inseridos na cultura digital, pessoas acreditam que ferramentas tecnológicas combinam com museus e acreditam mais ainda que a importância de uma peça museológica se mede pela história que contamos, ou seja, a narrativa museológica é fundamental para a existência do "eu participante" no museu. Isso nos mostra que para além de aparatos tecnológicos, ou melhor, com ou sem tecnologia, os museus resistem e existem de forma intencional em prol da memória social, do encontro e da valorização humana.

Sergio Branco

COFUNDADOR E DIRETOR ITS

Ir a um museu não é apenas um passeio, mas uma experiência. Ainda que apreciar obras de arte continue a ser o elemento central de um museu, os visitantes querem também interagir com as obras, aprender e compartilhar o que viram e fizeram. Não somos mais espectadores passivos, mas refazedores e distribuidores de cultura. É por isso que a tecnologia tem que ser vista como uma grande aliada dos museus em sua cruzada pela ressignificação de sua importância na sociedade contemporânea. O debate que envolve direitos autorais, proteção de dados, inteligência artificial e liberdade de expressão é fundamental para pensar o papel dos museus hoje e no futuro.

José Murilo Carvalho

COORDENADOR DE ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO MUSEAL (IBRAM)

Como representante do setor público no campo dos museus, vejo a iniciativa HiperMuseus como oportunidade de aproximação dos diversos atores do campo dos museus. Mais interessante é a estratégia da curadoria do evento de atrair para a conversa inovações provenientes das fronteiras da cultura digital, e apresentá-las como insumos para o desenvolvimento de novas ideias e parcerias. Espero que a iniciativa de realização do evento possa desenvolver-se também como um processo contínuo.

Marcela Sabino

DIRETORA DO LABORATÓRIO
DE ATIVIDADES DO AMANHÃ
MUSEU DO AMANHÃ

Estamos entrando em um momento de transição importante. Os efeitos das mudanças climáticas estão mais difíceis de ignorar, a tecnologia avança mais rápido do que nossa capacidade de entender suas consequências, as mudanças demográficas desafiam sistemas históricos.
A cultura é fundamental para provocar reflexões, explorar caminhos e oferecer possibilidades. **HiperMuseus** cria um espaço-tempo de troca que reúne profissionais transdisciplinares para prototipar ideias inovadoras. Como mentora nesse processo, pude compartilhar exemplos práticos de processos que elaboramos no Laboratório do Museu do Amanhã e aprender muito com a trajetória dos participantes também.

Barbara Castro

COFUNDADORA E LÍDER
ESTÚDIO AMBOS&&

A relevância digital guia uma série de ações nos museus em termos de interação com o público e criação de uma cultura de dados. Essas ações reforçam o papel dos museus no contexto da hiperconectividade como pontos de articulação da sociedade. A conectividade cultural é carregada de subjetividade humana em experiências abstratas, um cenário muito potente para o desenvolvimento tecnológico, na medida em que busca potencializar relações e trocas. O que me encantou no **HiperMuseus** foi essa conectividade humana entre os participantes da primeira edição, essencial para a criação de protótipos relevantes.

Luis Marcelo Mendes

CONSULTOR INDEPENDENTE
CULTIVIA

Uma coisa que muitos profissionais de museus talvez não tenham se dado conta é que, para cada problema ou desafio que eles enfrentam, outros tantos profissionais ou instituições já passaram pelos mesmos problemas ou estão vivendo as mesmas questões. Por isso o encontro, a troca de experiências, é tão importante. E o **HiperMuseus** vai muito além de uma capacitação tradicional, cumprindo o papel de facilitar esse encontro de profissionais, sejam eles de uma mesma área de competência, sejam de vivências completamente diferentes.

Tathiana Lopes

DIRETORA EXECUTIVA
CARDÁPIO DE IDEIAS

Uma iniciativa como o **HiperMuseus** promove não só a experiência mas convida a ação. Valoriza e acredita na força da cultura digital e se apresenta com uma ampla capacidade de capilaridade a partir da rede potente e diversa que se forma, gerando uma integração direta e ainda mais abrangente com toda a produção cultural. E isso se faz mais que fundamental, é inovador, e definitivo para que os museus e as instituições culturais se enxerguem como peça essencial de transformação e se permitam criar novas frentes de trabalho e diferentes possibilidades de atuação.

SEMINÁRIO INTERNACIONAL
20-08-19 CASA FIRJAN

HiperReflexões

CAUSAS E ATIVISMO NA REDE

MARIANA VARZEA

MEDIADORA

Nesta mesa coube refletirmos como a cultura digital, voltada a causas e ativismos, pode contribuir imensamente para o reposicionamento dos museus. Não só tratando a própria instituição como uma causa, mas como um lugar onde as causas sociais emergentes se encontram, reverberam e tomam novas dimensões. Nesta mesa, composta por grandes mulheres, reunimos casos de museus brasileiros que já vêm atuando como agentes de transformação da realidade.

CLIQUE PARA ASSISTIR VIDEOS DAS PALESTRAS

Renata Bittencourt

Diretora Executiva Instituto Inhotim

Derrubamos os muros de Inhotim para que a cidade pudesse entrar. É preciso que a gente, a partir dos museus, faça contato com lideranças comunitárias, com artistas e com jovens, para que essa ação de fato, em rede, se multiplique virtualmente. A vida quer pulsar, e somos parte desse pulso. Se há o luto, há também a vida, e as redes sociais são um dos indicadores desse pulso e da nossa comunicação. Restam desafios relacionados à nossa comunicado no território. Vamos do WhatsApp, ao Facebook e ao Instagram, mas também estamos nos cartazes nas farmácias e nas padarias.

Nos resta ainda a dúvida.

Como instituição, tivemos que nos perguntar sobre o que significa ser uma instituição no tempo presente neste território. Que Inhotim precisamos ser para fazer sentido aqui hoje? Essa é a dúvida, embora saibamos que, ou fazemos sentido para as pessoas da cidade, ou não há sentido. Essa resposta será construída no tempo e em diálogo. Mas os muros começaram a cair de imediato para abrir a conversa com a cidade e construir, a partir daí, engajamento.

SEMINÁRIO

Antônia Ferreira

DIRETORA-PRESIDENTE
MUF — MUSEU DE FAVELA

Foi muito bom representar o Museu de Favela no Seminário HiperMuseus. Participar de um painel só de mulheres só reforça a luta que cada uma de nós desempenha em nossas comunidades para fortalecer nosso lugar na sociedade. Mulher é guerreira e não foge à luta.
Viva as mulheres.

Enrica Duncan

DIRETORA DE PROJETOS
NOSSAS.ORG

Museus são o bastião da democracia e da história. E não adianta só a gente ter governos democráticos. O que a gente precisa mesmo é de sociedades democráticas, e isso acontece no dia a dia da formação da nossa sociedade, processo do qual os museus fazem parte. E o maior valor, de fato, é essa inspiração para continuar agindo, usando nossa criatividade, e essa troca, que vale ouro! A gente, no Nossas, enxerga dois caminhos para conseguir fazer isto: a gente precisa resistir e a gente precisa se regenerar.

Julianna Guimarães

DIRETORA DE MARKETING E NOVOS PROJETOS — MUSEU DO AMANHÃ

A atuação do museu como ativista se dá por meio da criação de um ambiente de aprendizagem e busca, no qual o museu funciona como hub de conexões e debates sobre temas relevantes. O papel do museu não é se posicionar do lado A ou B; é trazer reflexões, provocações e alternativas ou visões sobre determinado tema. Quem irá decidir se as causas são relevantes, se vale a pena se engajar, é o visitante. O museu trabalha a força do humano, que é o maior poder de transformação do planeta. A mudança está em cada um de nós, e o museu deve despertar nas pessoas esses questionamentos e essa reflexão sobre que amanhãs queremos construir.

Silvana Bahia

DIRETORA
OLABI

O **HiperMuseus** é uma iniciativa que se faz urgente e necessária por estimular uma conexão maior entre os museus e as questões sociais e as causas presentes no século XXI. Repensar os museus e suas práticas colocando os cidadãos no centro das mudanças é algo inovador que tem o potencial de fazer novas combinações de saberes, fomentando uma sociedade comprometida com as questões do nosso tempo a partir do uso das ferramentas que temos disponíveis agora. É uma honra fazer parte dessa história e colaborar com a erradicação das desigualdades sociais por meio da cultura e da arte e da pluralidade de ideias.

Daniel Morena

FUNDADOR E DIRETOR
DE TECNOLOGIA 32BITS

HiperMuseus é um dos projetos mais interessantes na área da museologia nos últimos tempos: criar soluções em rede, com profissionais de diversos perfis que pensam criativamente o engajamento do público e que se estruturam pensando na sustentabilidade. Mais do que ideias e protótipos, o projeto tem um poder multiplicador que pode ser levado pelos profissionais para dentro de suas instituições. Para continuar relevantes e exercer o potencial transformador dos museus, precisamos estar sempre nos reinventando e reinventando formas de nos conectarmos. Foi uma experiência incrível ser mentor nesse projeto e poder contribuir com ideias e apoio.

Leca Cunha

DIRETORA COMERCIAL
NOSSAS.ORG

O **HiperMuseus** é um projeto fundamental dentro da causa museal. Os museus precisam continuar vivos e estar conectado é de extrema importância para esse processo. Pensar em soluções, trabalhando em rede, ajudando e compartilhando é um exercício muito rico e que precisa ser repetido sempre! Foi um enorme prazer participar, ouvir e trocar com pessoas tão distintas, mas com tanta sinergia e vontade de fazer junto. No mais, gostaria de parabenizar a toda equipe pela idealização e execução desse projeto que é o **HiperMuseus** sem tirar o foco do que mais importa: as pessoas.

Luis Mauch

FUNDADOR E DIRETOR
MAIS DIFERENÇAS

Participar como mentor do **HiperMuseus** foi muito enriquecedor e surpreendente, além de desafiador. Entender que as causas são do mundo, da sociedade é fundamental para compreender que os museus podem ser espaços genuínos de engajamento com causas.

Os museus precisam ser de todos e para todos, se tornando lugares cada vez mais acessíveis e inclusivos. Iniciativas como o **HiperMuseus** são de grande importância, pois produzem reflexões, engajamento, construção de rede e possibilitam que os museus se apropriem de novas ferramentas e metodologias para repensar suas práticas e ressignificar sua visão e atuação.

SEMINÁRIO INTERNACIONAL
20-08-19 CASA FIRJAN

HiperReflexões

SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA

LUCIMARA LETELIER

MEDIADORA

Museus podem captar como causas, e inovar sua sustentabilidade econômica a partir da mobilização das pessoas e empresas, criando canais de financiamento novos como crowdfunding, matchfunding, integração entre vendas de ingressos on-line e programa de sócios digital e investimento social privado via ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável).
Convidamos especialistas que unem economias colaborativas (peer to peer) e causas de impacto sociocultural positivo para debaterem no **HiperMuseus** como integrar essas práticas ao mundo dos museus.

CLIQUE PARA ASSISTIR VIDEOS DAS PALESTRAS

Marcelo Iniarra

Fundador e Diretor Marcelo Iniarra Consultoria

A sociedade está a mudar a um ritmo que nunca tinha mudado. A tecnologia, especialmente a comunicação, de mãos dadas com a internet, transformou a sociedade para sempre.
A humanidade está vivendo uma nova revolução, como a revolução da agricultura ou a industrial. É a revolução tecnológica. Existem forças que estão criando um novo modelo social. Organizações da sociedade civil estão sentindo essas forças evolutivas. Aí vem a seleção natural descrita por Charles Darwin para as espécies biológicas, neste caso, as espécies sociais, as ONGs, os museus e todas as organizações da sociedade civil.

O processo evolutivo está em ação, silenciosamente as organizações que podem se adaptar às mudanças serão as que irão prosperar em uma nova etapa. Neste desenvolvimento, a captação de recursos pode já não ser mais de angariação de fundos, mas sim uma área que integra diversas áreas, como já vem sendo feito há alguns anos por algumas ONGs, utilizando modelos como mobilização pública ou engagement e fundraising.

Mas o ecossistema muda, e o que hoje é efetivo amanhã não é. O que vai garantir a sobrevivência são a agilidade e a flexibilidade.

Tomás de Lara

COFUNDADOR E COLÍDER
CIDADES+B/COLABORAMERICA

Estamos vivenciando uma era de transformações profundas. Mais do que nunca, é fundamental trabalhar a resiliência a partir de uma lógica de interdependência. As organizações e iniciativas que trabalham em rede, buscando sinergias com seu ecossistema e focando na geração de valor integral, ou seja, econômico, cultural, social e ambiental, serão aquelas "à prova do futuro".

Roberta Sundfeld

DIRETORA EXECUTIVA
MUSEU JUDAICO SP

Fazer o crowdfunding foi uma maneira de criar engajamento. Com esta ação, conseguimos uma alta adesão à causa do museu, conseguimos fazer um movimento de conscientização e mobilização, conseguimos o envolvimento da comunidade. Aprendemos a trabalhar em rede por uma causa social, aprendemos novas formas de engajar pessoas , aprendemos a inovar digitalmente e dar legitimidade ao museu que está nascendo.

Tatiana Leite

COFUNDADORA E DIRETORA
BENFEITORIA

HiperMuseus são museus antenados às tecnologias digitais, sociais e emocionais que possibilitem novas formas de se relacionar com o público. Financiamento coletivo é uma delas. E é muito mais do que financiamento: é um convite para engajamento, uma maneira potente de reaproximar as pessoas dos museus e viabilizar realidades para aquele espaço (e para nossa história) que sejam de interesse público. Mais do que preservar nossas memórias, museus têm a potência (e a responsabilidade!) de influenciar a nossa história para frente, nosso futuro. Responsabilidade = habilidade em responder.

Nicolle Stad

CEO & FUNDADORA
INTI

Conexão e inovação! Essas são as palavras que melhor definem esse projeto. Uma inteligência que surgiu com o intuito de agregar valores e "humanizar" a cultura de museus. Tornar o conteúdo palpável e acessível parecia ser o grande desafio, construir ferramentas para idealizar esse sonho se tornou o melhor caminho. Expandir conhecimento já é um desafio histórico e o **HiperMuseus** veio para integrar cultura e tecnologia em prol de uma mudança social. Atrair engajamento público e garantir acesso à informação são os pilares dessa rede e fundamentam seu papel na sociedade.

Larissa Novais

CONSULTORA DE CROWDFUNDING
BENFEITORIA

Entendemos o financiamento coletivo como um caminho potente na construção de redes e captação de recursos, pois além da arrecadação financeira, ele une e mobiliza pessoas para viabilizar uma ideia por meio do apoio coletivo. Esta é uma excelente ferramenta para aprofundar a relação entre as instituições e seus públicos. O **HiperMuseus** impacta diretamente no entendimento da potência que meios alternativos de financiamento trazem para museus e centros culturais, incentivando que novas formas de sustentabilidade econômica sejam usadas para divulgação e mobilização de rede.

Renata Couto

GESTORA DE CAPTAÇÃO
DE RECURSOS ACTIONAID BRASIL

A sustentabilidade dos museus é um grande desafio contemporâneo, sobretudo no Brasil, onde o investimento público em cultura não é consistente nem perene, com reveses políticos e estatais. Alguns avanços são inegáveis em termos de leis de incentivo, ainda que representem a menor porção de investimento do PIB.
A sobrevivência dessas instituições depende da sua capacidade de orquestrar parcerias para além da lógica estatal, criando e mantendo relacionamentos estratégicos com fundações, empresas e indivíduos que promovam apoios e aportes financeiros e que fortaleçam os museus.

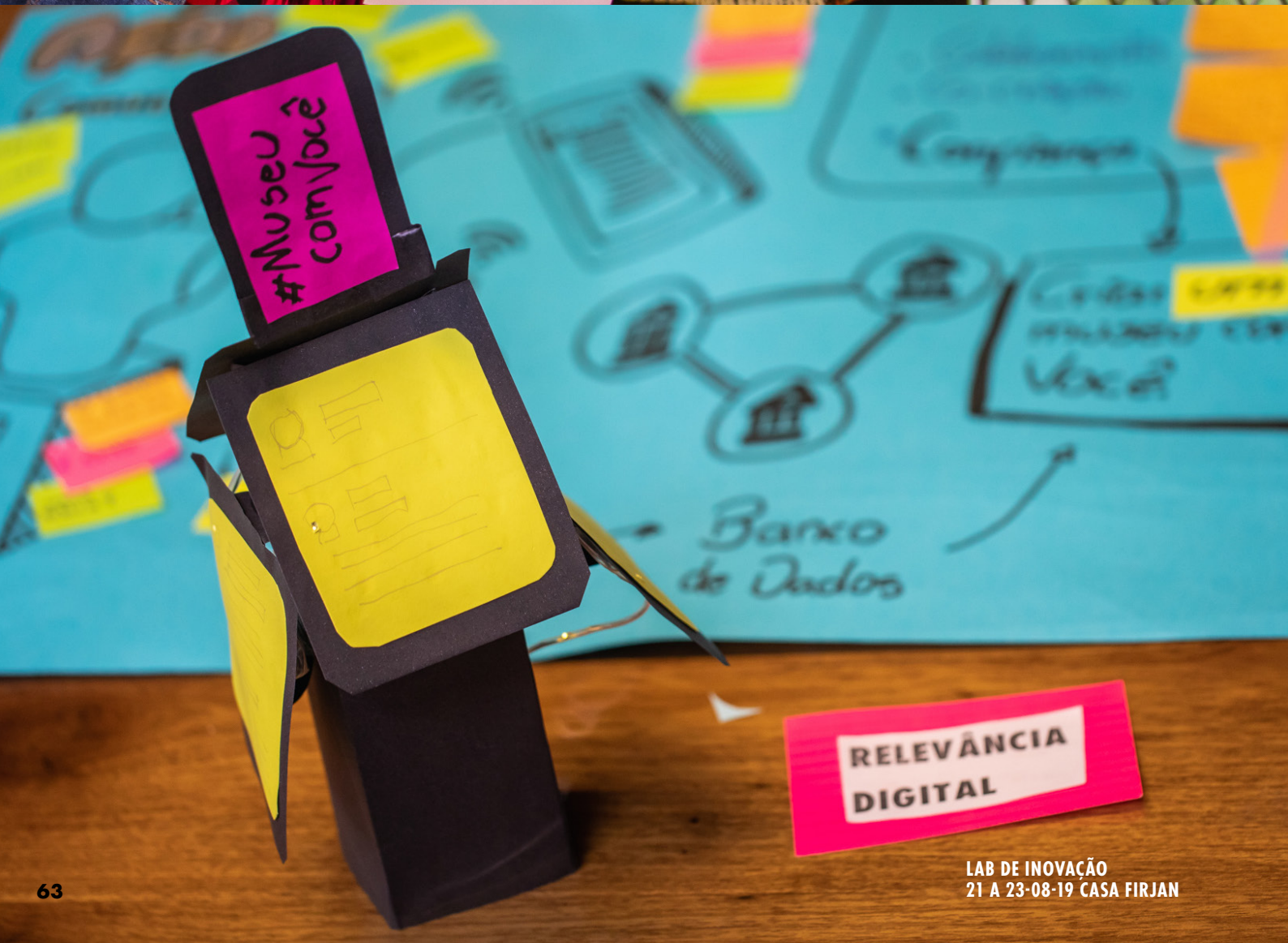
Rafael Andreoni

COFUNDADOR, PRODUTOR
EXECUTIVO E DIRETOR DE CONTEÚDO
CADENZA FILMES

HiperMuseus é nossa memória viva aliada à construção de um futuro melhor. Rede de inteligências, corações e histórias, unidas na prática para fortalecer nossa identidade cultural. A brasilidade guardada nos acervos dos museus e potencializada pelas ações dos centros culturais é um grande tesouro, verdadeiro fundamento de nossa esperança. Admiro imensamente a iniciativa do **HiperMuseus** de disponibilizar as ferramentas da contemporaneidade para as instituições guardiãs de nossa memória. Como realista esperançoso, é lindo fazer parte desse projeto tão único e inovador.

SEMINÁRIO INTERNACIONAL
20-08-19 CASA FIRJAN

SEMINÁRIO INTERNACIONAL
20-08-19 CASA FIRJAN



LAB DE INOVAÇÃO
21 A 23-08-19 CASA FIRJAN

CANVAS E PROTÓTIPOS

NO LABORATÓRIO DE INOVAÇÃO **HIPERMUSEUS** FORAM DESENVOLVIDOS PROTÓTIPOS PARA REPRESENTAR AS SOLUÇÕES CRIADAS PARA APRIMORAR O RELACIONAMENTO DE MUSEUS E CENTROS CULTURAIS COM A CULTURA DIGITAL.

OPTAMOS POR UTILIZAR PROTÓTIPOS DE BAIXA FIDELIDADE PORQUE O OBJETIVO ERA CONSEGUIR CRIAR, EM CURTO ESPAÇO DE TEMPO, ALGO QUE COMUNICASSE DE FORMA EFETIVA A IDEIA DESENVOLVIDA, MOSTRASSE SUAS FUNCIONALIDADES BÁSICAS E REPRESENTASSE A INTERFACE COM O USUÁRIO.

A ferramenta adotada para a prototipagem foi o Business Model Canvas, adaptado para o propósito do **HiperMuseus**. O Canvas é uma ferramenta de trabalho visualmente separada em blocos que tratam das áreas mais relevantes para qualquer tipo de projeto e apresentam os principais dados, objetivos e metas a serem alcançados. Seu objetivo é gerar uma visão completa de como o projeto vai acontecer e uma definição de fluxos e processos necessários para sua execução.

O Canvas foi a ferramenta utilizada durante as mentorias para facilitar a evolução contínua dos protótipos, o que é uma condição importante para todos os projetos que visam trabalhar com inovação. As informações contidas em cada bloco são fruto de um trabalho de cocriação, e indicam o panorama geral do projeto e qual é o percurso para o seu desenvolvimento.

Nas próximas páginas você encontrará o Canvas de cada um dos 7 protótipos desenvolvidos no **HiperMuseus**.

ESTA JORNADA É FRUTO DE UM TRABALHO COLETIVO, CRIATIVO, INSPIRADOR E INOVADOR QUE VISA:

- Oferecer soluções inovadoras para o setor de museus e centros culturais;
- Envolver novas tecnologias ou produtos para instituições, profissionais e públicos do setor;
- Aprimorar produtos ou serviços já existentes, buscando oferecer mais no mundo da cultura digital;
- Viabilizar a presença digital, engajar novos públicos em causas contemporâneas e abrir outras possibilidades de sustentabilidade econômica para as instituições museais e culturais.

NO CANVAS HIPERMUSEUS, FORAM ADOTADOS OS SEGUINTES CAMPOS:

- **Eixo HiperMuseus**: Marcação do principal eixo de atuação do projeto (Relevância Digital, Causas e Ativismo, Sustentabilidade Econômica);
- **O que é**: Descrição sintética da ideia e seus diferenciais;
- **Problema**: Qual problema o protótipo deseja solucionar;
- **Objetivos**: Quais os objetivos do projeto;
- **Passo a passo**: Quais as ações prioritárias para implementar a ideia com sucesso;
- **Públicos**: Quem irá se beneficiar com a implementação dessa ideia;
- **Resultados**: Quais os resultados esperados;
- **Recursos**: Quais os recursos humanos, financeiros, de tempo e ferramentas necessários para implementar a ideia;
- **Escala de intensidade de recursos**: Indica, de forma qualitativa, qual a intensidade de recursos necessária para a execução, mostrando se o projeto é, por exemplo, intensivo em capital, se depende fortemente da criação de parcerias, se utiliza recursos tecnológicos complexos e/ou de custo elevado, se tem um horizonte longo de implantação. A escala varia de 1 a 5;

  TEMPO
  (tempo requerido para implantação completa)

  ENERGIA
  (quantidade de trabalho necessária)

  DINHEIRO
  (montante de recursos financeiros)

  TECNOLOGIA
  (complexidade e custo da tecnologia adotada)

  PARCERIAS
  (mobilização necessária para funcionamento)

- **Parceiros**: Quais parcerias são necessárias para que a ideia funcione. Ex.: ONGs, instituições governamentais, universidades, etc;
- **Indicadores de sucesso**: Quais parâmetros serão utilizados para medir o sucesso da ideia? Ex.: Quantitativo - aumento do número de frequentadores do museu; Qualitativo - maior satisfação dos usuários; Financeiro - redução dos custos.

RESUMO DOS PROTÓTIPOS

A seguir você irá conhecer o resumo dos protótipos desenvolvidos no **HiperMuseus**. Esses protótipos foram avaliados por uma Banca de Escuta formada por profissionais, instituições e empresas cujo trabalho tem grande relevância para o desenvolvimento dos museus e centros culturais no Brasil. A Banca refletiu a interdisciplinaridade e multissetorialidade do **HiperMuseus** e foi composta por "escutadores" do Oi Futuro, Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado do Rio de Janeiro, Casa Firjan, IBRAM - Instituto Brasileiro de Museus, Comitê Brasileiro do ICOM, Instituto Ekloos, Fundação Roberto Marinho, BNDES, Expomus e Benfeitoria.

MOVEMUSEU
CONTEÚDO QUE GERA MOVIMENTO

Projeto de conteúdo multicanal em que instituições culturais associadas a causas compartilham saberes e experiências para inspirar e apoiar o ativismo, bem como acelerar o surgimento de novas gerações de ativistas. O projeto começa como um canal de YouTube, mas sua ambição é estar em um espaço digital proprietário, que permita o uso de tecnologia para produzir dados valiosos sobre o público engajado na ferramenta, criando novas oportunidades de ativação desse público e fornecendo ainda mais variedade de conteúdo aos usuários.

CAPT MUSEU

Plataforma de conhecimento interativo que auxilia os museus a captar recursos por meio de um portal de aprendizagem lúdica. O conteúdo é apresentado em uma variedade de suportes: vídeos, textos, exercícios, toolkits e hyperlinks, que marcarão a evolução do usuário. Ao completar sua formação, o profissional poderá desenvolver campanhas exclusivas em plataformas parceiras de financiamento coletivo.

MUSEU FORA DA CAIXA

Instalação itinerante museu em espaços públicos e comunidades periféricas, formada por uma caixa desmontável contendo um kit básico , produzido a partir da participação de jovens de favelas e periferias. Tecnologias como impressão 3D e arduíno são utilizadas em oficinas para troca de conhecimentos e construção de experiências compartilhadas entre museu e comunidade. Ao fim, o processo é sistematizado em um e-book.

#MUSEUPLURAL

Kit de boas práticas, destinado a profissionais que trabalham em museus e centros culturais, que tem por objetivo motivá-los e orientá-los a dar os primeiros passos na construção de novas narrativas para suas exposições e ações educativas. O kit é composto de estratégias e táticas de trabalho, para que incorporem narrativas de públicos diversos, tanto sobre os acervos como sobre os temas e as causas dessas instituições. Poderá gerar encontros e contribuições de forma presencial, em fóruns, atividades participativas e frequentação ampliada das exposições.

EXPOSITEI

Expositei é uma rede social, materializada em plataforma web com versão mobile e/ou aplicação mobile (app), que reunirá num espaço virtual de participação ativa, indivíduos e suas experiências pessoais em exposições e instituições culturais físicas, por meio da criação de conteúdos, narrativas, compartilhamento de imagens e vídeos, formação de coleções em álbuns de memórias, além de promover interações entre usuários e suas redes de relacionamentos – utilizando exposições como mote.

ABRACE O MUSEU

Plataforma digital de mobilização e captação de doações que apoia projetos de instituições museais por engajamento social e conexão afetiva das pessoas com os espaços culturais. Dois projetos com temáticas sociais, concebidos por duas instituições, ocupam simultaneamente a plataforma. Um equipamento de maior visibilidade dando um abraço em outro de menor estrutura e repercussão nacional. O doador abraçará a causa de duas instituições por meio de uma doação única a ser "rateada". As doações serão realizadas por uma pessoa sempre em nome de outra, criando uma "corrente" de pertencimento. As redes sociais impulsionarão essa ação solidária criando uma grande ciranda colaborativa em torno das instituições e reforçando a simbologia afetiva do ato de abraçar, conectando pessoas a um objetivo social e cultural.

MUSA – INSPIRAÇÕES DIGITAIS

Ferramenta digital que visa apoiar gestores de museus e instituições culturais a diagnosticar suas ações de comunicação digital e encontrar novas formas de gerar mais visibilidade, engajamento e sustentabilidade econômica. Pode atuar a partir de chatbots, e/ou outros canais de interação digital, a fim de democratizar o acesso dos gestores e de suas equipes a práticas e técnicas digitais que tornem suas instituições mais relevantes para todos os seus públicos.

Move Museu
conteúdo que gera movimento

GRUPO
ANDRÉ ANGULO, ANGÉLICA FERRAREZ, KARINA ARAÚJO, NAIARA ARRUDA, PAOLA VALENTINA, PEDRO DRABLE, STELLA FONTES

MOVEMUSEU

CONTEÚDO QUE GERA MOVIMENTO

EIXO TEMÁTICO

RELEVÂNCIA DIGITAL

CAUSAS E ATIVISMO NA REDE

SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA

O QUE É

Projeto de conteúdo multicanal em que instituições culturais associadas a causas compartilham saberes e experiências para inspirar e apoiar o ativismo, bem como acelerar o surgimento de novas gerações de ativistas.

O projeto começa como um canal de YouTube, mas sua ambição é estar em um espaço digital proprietário, que permita o uso de tecnologia para produzir dados valiosos sobre o público engajado na ferramenta, criando novas oportunidades de ativação desse público e fornecendo ainda mais variedade de conteúdo aos usuários.

TEMPO

ENERGIA

DINHEIRO

TECNOLOGIA

PARCERIAS

PROBLEMAS

Distanciamento entre instituições culturais e seu público.
Ausência de protagonismo do público dentro dos museus.

OBJETIVOS

O MoveMuseu vai fortalecer um novo tipo de relação entre instituições e sociedade, explorando o potencial dos espaços museais como catalisadores de debates sobre temas contemporâneos, aumentando a presença dos museus nas pautas sociais, criando laços de afetividade entre as instituições e as pessoas e fomentando a geração de "embaixadores" dos museus na sociedade.

PÚBLICOS

- Jovens engajados em causas que encontrarão no conteúdo e nos espaços museais mais ferramentas e informação para se conectarem com pautas relevantes;
- Gestores e funcionários de instituições culturais, que terão na ferramenta novos caminhos de engajamento e comunicação com seus públicos.

PARCEIROS

- Museus e instituições culturais que vão liderar a produção de conteúdo;
- Influenciadores/ativistas que vão alavancar o conhecimento sobre o projeto;
- Produtoras de conteúdo para dar suporte às instituições.

RECURSOS

- Equipe de produção de vídeo para dar suporte às instituições;
- Suporte técnico para o desenvolvimento da plataforma proprietária;
- Equipe de gestão de projetos para manter a plataforma ativa e engajar públicos, ativistas e instituições;
- Recursos de mídia e amplificação.

PASSO A PASSO

1. Definição de pautas relevantes para o lançamento da plataforma;
2. Planejamento de organização e gestão do conteúdo;
3. Estabelecimento de parceria com as primeiras instituições de cultura;
4. Planejamento da produção dos primeiros vídeos;
5. Planejamento da campanha de lançamento da plataforma;
6. Lançamento da primeira fase do projeto
7. Planejamento de caminhos para o crescimento do projeto em direção a sua forma final.

RESULTADOS

- Mais jovens engajados em pautas e projetos culturais;
- Relação mais afetiva entre o público e as instituições;
- "Ativistas culturais" mais preparados para potencializar suas mensagens;
- Fortalecimento de um senso de "coletividade" entre os museus participantes.

INDICADORES DE SUCESSO

- Número de jovens participantes;
- Número de acessos, inscritos e visualizações no canal;
- Métricas de engajamento nas redes sociais do projeto;
- Número de leads e cadastros completos na plataforma;
- Número de vídeos disponíveis;
- Número de museus e instituições culturais participantes.

MENTORIA
17-09-19 LAB OI FUTURO

CAPTMUSEU

GRUPO
DAVI GOMES,
ENEIDA QUEIROZ,
LEYANNE AZEVEDO,
MARIA DE OLIVEIRA,
REBECA BRANDÃO

CAPT MUSEU

EIXO TEMÁTICO

RELEVÂNCIA DIGITAL

CAUSAS E ATIVISMO NA REDE

SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA

O QUE É

Plataforma de conhecimento interativo que auxilia os museus a captar recursos por meio de um portal de aprendizagem lúdica.

O conteúdo é apresentado em uma variedade de suportes: vídeos, textos, exercícios, toolkits e hyperlinks, que marcarão a evolução do usuário. Ao completar sua formação, o profissional poderá desenvolver campanhas exclusivas em plataformas parceiras de financiamento coletivo.

TEMPO

ENERGIA

DINHEIRO

TECNOLOGIA

PARCERIAS

PROBLEMAS

Dificuldade dos gestores de museus em captar e diversificar a forma de captação de recursos financeiros.

OBJETIVOS

- Estimular museus a terem acesso a novas formas de financiamento;
- Incentivar museus em dificuldades financeiras a diversificar a fórmula de captação de recursos;
- Estimular museus a terem uma governança qualificada;
- Capacitar colaboradores de museus de forma interativa e independente;
- Criar uma base de dados para compreender o perfil de captação de museus;
- Oferecer conteúdo especializado.

PÚBLICOS

- Profissionais de museus e centros culturais;
- Museus públicos;
- Museus privados;
- Fundações;
- Organizações sociais ou instituições;
- Produtores culturais.

PARCEIROS

- IBRAM;
- ICOM;
- Fundações;
- Bancos;
- Governos (federal, estadual,municipal);
- Agências de publicidade;
- Produtoras;
- Sites de financiamento coletivo.

RECURSOS

- Desenvolvimento da plataforma;
- Hospedagem em servidor;
- Domínio e endereço web;
- Equipe de pesquisa especializada em captação;
- Produtores/pesquisadores de conteúdo;
- Equipe de comunicação (designers, jornalistas, filmmakers, redatores).

PASSO A PASSO

1. Elaboração do problema;
2. Mapeamento do interesse/necessidade dos usuários por meio de formulário;
3. Concepção, validação e definição da metodologia;
4. Definição da estratégia de participação e da jornada do usuário;
5. Definição e articulação com os parceiros;
6. Pesquisa, seleção e produção de conteúdo (curadoria da informação);
7. Montagem da equipe para elaboração do site;
8. Construção do site;
9. Implementação da plataforma.

RESULTADOS

- Mais jovens engajados em pautas e projetos culturais;
- Relação mais afetiva entre o público e as instituições;
- "Ativistas culturais" mais preparados para potencializar suas mensagens;
- Fortalecimento de um senso de "coletividade" entre os museus participantes.

INDICADORES DE SUCESSO

- Número de museus participantes;
- Número de usuários, acessos e visualizações;
- Repercussão nas redes sociais;
- Número de propostas e acordos de patrocínio;
- Número de negócios gerados e aumento de conteúdos;
- Referência nacional em captação de recursos para museus.

MENTORES HIPERMUSEUS
LAB OI FUTURO

museu fora da caixa

MUSEU FORA DA CAIXA

TECNOLOGIA PARA CONECTAR NOVOS PÚBLICOS

GRUPO
DANIELA ALFONSI, LARA NACHT, MARCELA DICK, MARIA FERNANDES, PATRICIA ZENDRON E SABRINA VELOSO

EIXO TEMÁTICO

RELEVÂNCIA DIGITAL

CAUSAS E ATIVISMO NA REDE

SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA

O QUE É

Instalação itinerante para museus atuarem em espaços públicos e comunidades periféricas, formada por uma caixa desmontável contendo um kit básico customizável, produzido a partir da participação de jovens de favelas e periferias.

Tecnologias como impressão 3D e arduíno são utilizadas em oficinas para troca de conhecimentos e construção de experiências compartilhadas entre museu e comunidade. Ao fim, o processo é sistematizado em um e-book.

TEMPO

ENERGIA

DINHEIRO

TECNOLOGIA

PARCERIAS

PROBLEMAS

Museus com dificuldades em acolher e gerar pertencimento em jovens de comunidades que não se sentem representados e enfrentam barreiras de acesso aos museus.

OBJETIVOS

- Ampliar a diversidade de públicos no museu;
- Promover intercâmbio de culturas entre museu e jovens de comunidades por meio de tecnologias;
- Identificar e desconstruir barreiras de acesso ao museu;
- Implementar curadoria participativa;
- Formar mediadores locais.

PÚBLICOS

- Jovens de comunidades que comumente não frequentam museus;
- Museus interessados em trabalhar com a diversidade de públicos.

PARCEIROS

- Coletivos culturais e demais organizações que atuam com jovens de favelas e periferias;
- Escolas públicas de ensino médio localizadas nesses territórios;
- Prefeituras;
- Empresas e organizações apoiadoras de cultura;
- Empresas de tecnologia;
- Universidades (extensão).

RECURSOS

- Equipe para desenvolvimento do projeto
- com perfis em: museologia, educação, tecnologia, mobilização social, comunicação, design, produção cultural, pesquisa qualitativa;
- Rede para mobilização;
- Captação de recursos para o projeto via patrocínio ou crowdfunding.

PASSO A PASSO

1. Articulação e adesão dos museus;
2. Identificação e engajamento de parceiros locais;
3. Divulgação em mídias sociais;
4. Planejamento, curadoria e confecção participativa da caixa;
5. Elaboração do kit básico com:
    - uma peça do acervo e uma réplica 3D;
    - oficinas na caixa itinerante;
    - manifestação cultural local;
    - jogo tipo fliperama com conteúdo sobre o museu e a comunidade;
    - realidade virtual;
    - display para fotos no Instagram;
6. Itinerância da caixa com jovens mediadores locais;
7. Avaliação da ação e publicação do e-book e videocase.

RESULTADOS

- Realização de instalação itinerante com conteúdos que podem retornar para o museu;
- Jovens com experiência em curadoria, mediação e produção de conteúdos, e capacitados em tecnologias;
- Maior presença de jovens de favelas e periferias no museu;
- Mudança organizacional do museu para melhor acolhimento desses jovens;
- Ser referência para a ação de outros museus.

INDICADORES DE SUCESSO

- Número de visitantes na instalação itinerante;
- Número de participantes engajados no processo de construção da instalação;
- Métricas das mídias sociais do projeto;
- Aumento do número e do percentual de diversificação dos visitantes no museu;
- Novos museus aderindo à iniciativa Museu Fora da Caixa.

Hiper
Museus
MUSEUS
SÃO AGENTES
DE MUDANÇA
RIO DE JANEIRO
inspirações
ILIMITADAS
oi

#museuplural

#MUSEUPLURAL

GRUPO
BEATRIZ BARCELOS, DOMINIQUE SCHOENI, ESTELA ALVES, GRAZIELA ESCOCARD, ISABELA ARRUDA, MARIA EUGENIA SALCEDO E RANGEL ALMEIDA

EIXO TEMÁTICO

RELEVÂNCIA DIGITAL

CAUSAS E ATIVISMO NA REDE

SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA

O QUE É

Kit de boas práticas, destinado a profissionais que trabalham em museus e centros culturais, que tem por objetivo motivá-los e orientá-los a dar os primeiros passos na construção de novas narrativas para suas exposições e ações educativas.

O kit é composto de estratégias e táticas de trabalho, para que incorporem narrativas de públicos diversos, tanto sobre os acervos como sobre os temas e as causas dessas instituições. Poderá gerar encontros e contribuições de forma presencial, em fóruns, atividades participativas e frequentação ampliada das exposições.

TEMPO

ENERGIA

DINHEIRO

TECNOLOGIA

PARCERIAS

PROBLEMA

Em pleno século XXI, os museus e centros culturais ainda são, em sua maioria, espaços monofônicos, e não consideram que os ambientes digitais são importantes fontes de expressão de seus visitantes.

OBJETIVOS

- Enriquecer narrativas e propostas expositivas dos museus, por meio de maior diversidade de perspectivas e abordagens;
- Promover maior engajamento dos visitantes com diversas causas;
- Legitimar os museus e os centros culturais como espaços que promovam reflexões sociais e culturais;
- Motivar a presença física e/ou virtual de frequentadores usuais e novos.

PÚBLICOS

- Instituições: museus, centros culturais, ICOM, IBRAM, COREM, IBERMUSEUS, etc.
- Profissionais da área de museus e produção cultural;
- Públicos usuais e não usuais de museus.

PARCEIROS

- Museus e centros culturais interessados;
- Instituições que possam subsidiar os custos de elaboração, implementação e distribuição do kit de boas práticas, como redes de museus e universidades;
- Movimentos sociais diversos;
- Sistemas de museus, redes de educadores de museus, redes de museologia.

RECURSOS

- Pessoas para desenvolvimento, implementação e acompanhamento do projeto;
- Pessoas para divulgação e mobilização da rede de parcerias;
- Equipe de produção (design, comunicação, foto e vídeo) para desenvolvimento do kit de boas práticas;
- Equipe de tecnologia/comunicação para desenvolvimento de site e/ou redes sociais (mais as despesas para manter essas plataformas);
- Pessoas para desenvolver orçamento e captação de patrocínio;
- Recursos para avaliação final (pesquisa de com instituições e público);

PASSO A PASSO

1. Formação do grupo de trabalho e atribuição de tarefas;
2. Concepção, validação e definição da metodologia aplicável aos vários museus;
3. Teste da ideia, por meio de pesquisa, para possíveis ajustes;
4. Definição das personas dos visitantes;
5. Definição das estratégias de um "piloto", com um número limitado de instituições e uma temática comum, envolvendo, num primeiro momento, somente o público interno delas, em fóruns presenciais ou remotos;
6. Definição da plataforma para geração, organização de dados e compartilhamento das informações;
7. Apuração e análise dos resultados;
8. Reavaliação da metodologia;
9. Definição das estratégias para envolvimento do público, se possível, em datas que possam convergir com o tema;
10. Após análise final, definição das estratégias para engajar mais instituições.

RESULTADOS

- Incorporação e legitimação de novos saberes e conhecimentos a partir de novos olhares sobre os acervos e conteúdos diversos dos museus;
- Aumento de público visitante;
- Aumento de engajamento nas redes sociais;
- Possibilidade da aquisição de novos acervos para os museus;
- Criação de um "metamuseu" por meio da exposição on-line das contribuições dos museus e de seus visitantes (objetos escolhidos para serem apresentados, acompanhados por novas narrativas incorporadas nas fichas técnicas).

INDICADORES DE SUCESSO

- Número de adesões de museus ao programa;
- Número de interações com a hashtag #museuplural;
- Número de participantes, de modo presencial (no museu) ou virtual (nas redes sociais);
- Número de museus com instâncias permanentes de participação do público no trabalho curatorial, de pesquisa, educacional e outros processos museológicos.

LINK PARA ACESSO AO MANUAL:

bit.ly/MuseuPlural

MENTORIA
26-11-19 LAB OI FUTURO

EXPOSITEI

GRUPO
NATHALIA SARRO, FERNANDA CASTRO, PAULA NUNES, RAFAEL SOL, NICOLE COSTA , RENATO MEDEIROS E ANA CAROLINA VIEIRA

EIXO TEMÁTICO

RELEVÂNCIA DIGITAL

CAUSAS E ATIVISMO NA REDE

SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA

Por ser o grupo com o "coringa", optamos por reunir todos os desafios em nossa proposta.

O QUE É

Expositei é uma rede social, materializada em plataforma web com versão mobile e/ou aplicação mobile (app), que reunirá num espaço virtual de participação ativa, indivíduos e suas experiências pessoais em exposições e instituições culturais físicas, por meio da criação de conteúdos, narrativas, compartilhamento de imagens e vídeos, formação de coleções em álbuns de memórias, além de promover interações entre usuários e suas redes de relacionamentos – utilizando exposições como mote.

TEMPO

ENERGIA

DINHEIRO

TECNOLOGIA

PARCERIAS

PROBLEMAS

Ausência de narrativas plurais, públicos diversos e engajamento em museus e espaços culturais.

OBJETIVOS

- Tornar-se um espaço virtual para registro de memórias, através do olhar dos públicos de exposições, estimulando sua participação ativa em interações e criações de conteúdos;
- Formar uma base digital para o compartilhamento de narrativas pessoais sobre exposições.

PÚBLICOS

Os principais usuários do Expositei são os frequentadores de museus e exposições – e suas redes de relações. Interessam-nos as experiências vivenciadas em exposições e como as pessoas as registram e dialogam sobre elas na internet.

PARCEIROS

- Plataformas Museus BR;
- Cadastro Brasileiro de Museus/IBRAM;
- Plataforma Mapas Culturais,
- Governo Federal;
- Google Maps;
- Google Arts and Culture;
- Wikipédia;
- Instituições culturais;
- Universidades;
- Patrocinadores;
- Redes sociais.

RECURSOS

Para desenvolver a TI necessária ao projeto, mobilização de parceiros e públicos, necessitamos de patrocínio. Finalizado, o projeto poderá ser capitalizado por meio de anúncios, financiamento coletivo e venda de produtos, entre outras possibilidades.

PASSO A PASSO

1. Elaboração preliminar de arquitetura e layout do Expositei em aplicativo de prototipagem;
2. Análise do protótipo inicial;
3. Captação de recursos financeiros e técnicos necessários;
4. Desenvolvimento, aplicação de testes e correspondente análise dos primeiros resultados;
5. Adequações ao produto, acompanhada de testes finais;
6. Lançamento do produto;
7. Análises constantes, em busca de melhorias e adaptações ao Expositei.

RESULTADOS

Busca-se o crescimento constante de usuários e exposições cadastradas na plataforma, com engajamento relativo à memória e narrativas das exposições. Ao mesmo tempo, a base de dados será alimentada e avaliada para melhoria dos serviços.

INDICADORES DE SUCESSO

- Número de usuários, narrativas, exposições e coleções;
- Abrangência ampla de locais citados;
- Criação de redes de mobilização e engajamento em temas ou causas sociais, com o uso do Expositei;
- Sustentabilidade econômica da plataforma.

MENTORIA
17-09-19 LAB OI FUTURO

abrace o museu

ABRACE O MUSEU

GRUPO
ANAPUAKÁ MUNIZ, ANATACHA SCZESNY, ÉRICKA MADEIRA, JOANA PIRES, MARCIO GUERRA , PAULO CARRETTA E THAIS MAYUMI

EIXO TEMÁTICO

RELEVÂNCIA DIGITAL

CAUSAS E ATIVISMO

SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA

O QUE É

Plataforma digital de mobilização e captação de doações que apoia projetos de instituições museais por engajamento social e conexão afetiva das pessoas com os espaços culturais. Dois projetos com temáticas sociais, concebidos por duas instituições, ocupam simultaneamente a plataforma. Um equipamento de maior visibilidade dando um abraço em outro de menor estrutura e repercussão nacional. O doador abraçará a causa de duas instituições por meio de uma doação única a ser "rateada". As doações serão realizadas por uma pessoa sempre em nome de outra, criando uma "corrente" de pertencimento. As redes sociais impulsionarão essa ação solidária criando uma grande ciranda colaborativa em torno das instituições e reforçando a simbologia afetiva do ato de abraçar, conectando pessoas a um objetivo social e cultural.

TEMPO

ENERGIA

DINHEIRO

TECNOLOGIA

PARCERIAS

PROBLEMA

Vulnerabilidade das instituições museais pela falta de mobilização social em torno de sua causa e falta de recursos para viabilizar suas atividades.

OBJETIVOS

- Conectar e engajar (pessoas, instituições museais e empresas) com o propósito de realizar projetos;
- Gerar um movimento de identificação e sensibilização com as causas da cultura;
- Captar recursos para realização de projetos com temáticas sociais e relacionados com as causas museais;
- Estimular a atuação em rede e a parceria entre museus.

PÚBLICOS

- Instituições museais;
- Públicos interessados na causa da cultura;
- Usuários de redes sociais;
- Empresas privadas, associações, organizações governamentais;
- Artistas, produtores culturais e influenciadores culturais.

PARCEIROS

- Empresas de tecnologia e startups;
- Empresas engajadas com a responsabilidade social;
- Instituições públicas e governamentais ligadas à cultura e ao desenvolvimento social.

RECURSOS

- Especialistas em museologia e educação museal;
- Especialistas em tecnologia;
- Especialistas em comunicação e atuação em redes sociais;
- Especialistas em midiativismo;
- Especialistas em negócios e sustentabilidade financeira.

PASSO A PASSO

1. Mapeamento de possíveis especialistas para atuar no desenvolvimento do projeto;
2. Estruturação dos recursos de acessibilidade a serem utilizados na plataforma;
3. Definição de requisitos, desenvolvimento e implantação da plataforma;
4. Definição de estratégias e processos de comunicação da plataforma;
5. Concepção e validação da metodologia de captação de recursos;
6. Definição das temáticas sociais e seleção dos projetos participantes;
7. Definição, criação, implementação e monitoramento da campanha;
8. Captação de recursos com parceiros;
9. Acompanhamento de resultados e contrapartidas;
10. Prestação de contas, valorizando critérios de transparência no processo e finalização da campanha.

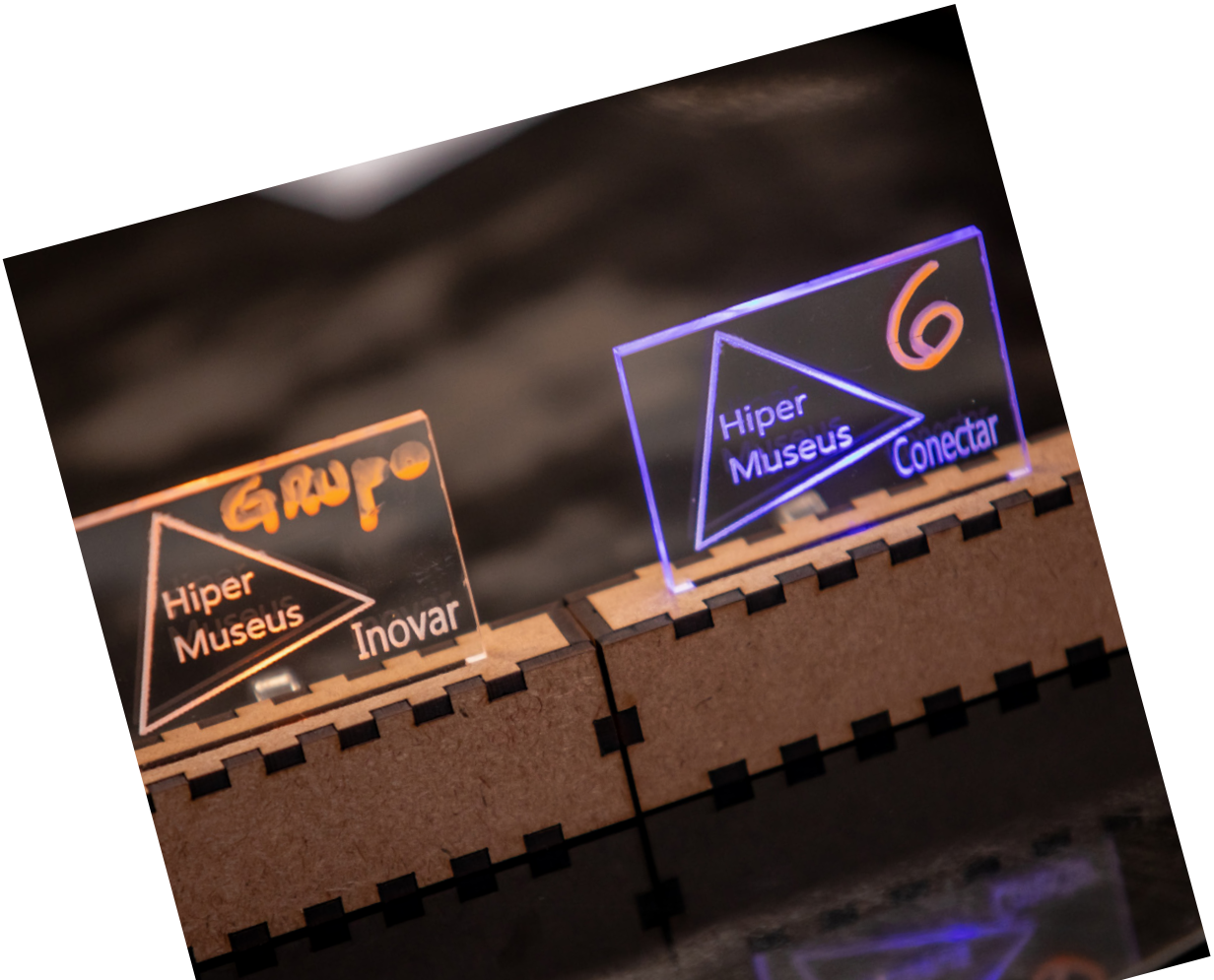
RESULTADOS

- Movimento de aproximação, engajamento e reconhecimento das causas que envolvem a valorização da cultura e memória da sociedade brasileira;
- Realização do projeto pela instituição museal;
- Viabilização de uma contrapartida social por parte da instituição beneficiada;
- Incentivo a novas formas de economia colaborativa para ampliar a atuação das instituições museais.

INDICADORES DE SUCESSO

- Número de projetos realizados a partir das campanhas da plataforma;
- Número de doadores envolvidos com os projetos;
- Número de parceiros investidores envolvidos com os projetos;
- Número de contrapartidas realizadas pelas instituições museais;
- Número de repercussão das campanhas nos veículos de comunicação de massa e nas redes sociais, reforçando o sentimento de afeto e pertencimento da população às instituições museais;
- Total de recursos financeiros gerados.

SAIBA MAIS



Mar é o Rio
#Maraberto
#MARESISTE
#MARVIVE
ABRACE O MAR
#MAR VIVE!
HIPERMUSEUS NO #MARVIVE!

GRUPO
ANA PAULA GOUVEA, ANELISE PACHECO, GUSTAVO DURAN, HEIDI FERREIRA, MAURO LUIZ DA SILVA, RAPHAELA RODRIGUES E THIAGO GOUVEIA

EIXO TEMÁTICO

RELEVÂNCIA DIGITAL

CAUSAS E ATIVISMO NA REDE

SUSTENTABILIDADE ECONÔMICA

MUSA

INSPIRAÇÕES DIGITAIS

O QUE É

Ferramenta digital que visa apoiar gestores de museus e instituições culturais a diagnosticar suas ações de comunicação digital e encontrar novas formas de gerar mais visibilidade, engajamento e sustentabilidade econômica.

Pode atuar a partir de chatbots, e/ou outros canais de interação digital, a fim de democratizar o acesso dos gestores e de suas equipes a práticas e técnicas digitais que tornem suas instituições mais relevantes para todos os seus públicos.

TEMPO

ENERGIA

DINHEIRO

TECNOLOGIA

PARCERIAS

PROBLEMA

Gestores culturais têm pouco acesso a boas práticas, redes e equipes especialistas em relevância digital.

OBJETIVOS

Aumentar relevância digital sugerindo ações que promovam maior:

- visibilidade das atividades e acervos;
- engajamento do público nos espaços físico e digital;
- sustentabilidade ao atrair potenciais financiadores.

PÚBLICOS

- Gestores e equipe digital;
- Pesquisadores sobre setor;
- Público.

PARCEIROS

- UNESCO – chancela institucional;
- Redes de museus já existentes;
- Gestores, profissionais e pesquisadores de Museologia;
- Instituições culturais privadas;
- Doadores.

SAIBA MAIS

bit.ly/musa-digital

RECURSOS

- Desenvolvedor front-end e back-end;
- Gestor de conteúdo;
- Equipe e público de museus (pró-bono);
- Captador de recursos;
- Acesso gratuito a software e redes parceiras;
- Três meses para lançar MVP.

PASSO A PASSO

1. Definir plataforma, interface e tecnologia;
2. Definir árvore de perguntas sobre instituição e comunicação digital;
3. Integrar Matriz de Maturidade Digital e Análise de Sentimento;
4. Identificar redes já existentes e formalizar parcerias necessárias;
5. Criar o protótipo;
6. Testar sua usabilidade com gestores do HiperMuseus e mentores;
7. Corrigir falhas do protótipo;
8. Elaborar estratégia de divulgação do produto;
9. Definir modelo de negócios e estratégia de captação de recursos.

RESULTADOS

- Planos mais efetivos de comunicação digital;
- Maior engajamento de público e consequente sustentabilidade econômica;
- Criação de rede para troca de melhores práticas;
- Divulgação de relatório público anual do setor.

INDICADORES DE SUCESSO

- Número e origem de acessos;
- Número de experts do setor na rede;
- Público utilizando a plataforma;
- Número de interações com rede de apoio;
- Número de links para Musa nos sites de secretarias de Cultura, ministérios, fóruns de museologia etc.

FU
TU
RO

REDE HIPERMUSEUS

SÓ SERÁ POSSÍVEL UMA NOVA VISÃO PARA A ÁREA DE MUSEUS COM CULTURA DIGITAL E ATUAÇÃO SOCIAL SE CAMINHARMOS EM REDE.

A MISSÃO DO **HIPERMUSEUS** É CONECTAR. CONECTAR MUNDOS DIVERSOS AO MUNDO DOS MUSEUS, E VICE-VERSA. E, JUNTOS, INOVAREMOS! A REDE ESTÁ SÓ COMEÇANDO.

VAMOS JUNTOS? CURADORES, MENTORES, PALESTRANTES, INSTITUIÇÕES REALIZADORAS, ORGANIZAÇÕES PARCEIRAS E PATROCINADORAS E PARTICIPANTES DOS LABORATÓRIOS. TODOS. TODOS NÓS FAZEMOS PARTE DO PROPÓSITO DO **HIPERMUSEUS**!

VEJA AQUI QUEM SOMOS NÓS!

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO
Inspirações Ilimitadas
Museu Vivo

PATROCÍNIO
Oi
Governo do Estado do Rio de Janeiro
Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa
Lei Estadual de Incentivo à Cultura

CORREALIZAÇÃO
Oi Futuro

PARCERIA
Casa Firjan

APOIADORES

INSTITUCIONAL
IBRAM – Instituto Brasileiro de Museus
ICOM Brasil – Comitê Brasileiro do ICOM

INTERNACIONAL
Consulado dos Países Baixos

PARTICIPANTES HIPERMUSEUS

ANA CAROLINA VIEIRA - MUSEU CASA DO COLONO - PETRÓPOLIS
ANA PAULA GOUVEA - PROFISSIONAL INDEPENDENTE
ANAPUAKA MUNIZ - PROFISSIONAL INDEPENDENTE
ANATACHA SCZESNY - MUSEU DAS TELECOMUNICAÇÕES
ANDRE ANGULO - MUSEU DA REPÚBLICA
ANELISE PACHECO - MAST MUSEU DE ASTRONOMIA E CIÊNCIAS AFINS
ANGELICA FERRAREZ - REDES DA MARÉ
PAULO CARRETTA - FUNDAÇÃO BIENAL
BEATRIZ BARCELOS - SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA - RJ
DANIELA ALFONSI - MUSEU DO FUTEBOL
DAVI BARROSO - INSTITUTO CULTURAL IRACEMA
DOMINIQUE SCHOENI - MUSEU DO SEXO DAS PUTAS - BH
ENEIDA QUADROS - IBRAM
ERICKA MADEIRA - SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA - RJ
ESTELA ALVES - MUSEU DA ENERGIA / CENTRO CULTURAL LIGHT
FERNANDA CASTRO - MUSEU HISTÓRICO NACIONAL
GRAZIELA SCOBAR - MUSEU HISTÓRICO DE CAMPOS DOS GOYTACAZES
GUSTAVO DURAN - MIS/RJ - MUSEU DA IMAGEM E DO SOM RIO DE JANEIRO
HEIDI FERREIRA - SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA - RJ
ISABELA ARRUDA - MUSEU DO IPIRANGA (MUSEU PAULISTA USP)
JOANA PIRES - MUSEU DO AMANHÃ
KARINA SILVEIRA - CASA FIRJAN
LARA NACHT - MUDA LAB
LEYANNE AZEVEDO - MUSEU DAS TELECOMUNICAÇÕES
MARCELA DICK - PROFISSIONAL INDEPENDENTE
MARCIO GUERRA - PROFISSIONAL INDEPENDENTE
MARIA DE OLIVEIRA - CCJF - CENTRO CULTURAL DA JUSTIÇA FEDERAL
MARIA FERNANDES - MUSEU DA VIDA
MARIA SALCEDO - INSTITUTO INHOTIM
MAURO DA SILVA - MUQUIFU: MUSEU DE QUILOMBOS E FAVELAS URBANAS
NAIARA ARRUDA - MIS/AM - MUSEU IMAGEM E DO SOM AMAZONAS
NATHALIA SARRO - MUSEU DA HISTÓRIA E DA CULTURA AFROBRASILEIRA
NICOLE COSTA - MUSEU PAÇO DO FREVO
PAOLA VALENTE - MUSEU DA DIVERSIDADE SEXUAL
PATRICIA ZENDRON - BNDES
PAULA NUNES - SISTEMA DE MUSEUS - ES
PEDRO DRABLE - PROFISSIONAL INDEPENDENTE
RAFAEL SOL - PROFISSIONAL INDEPENDENTE
RANGEL SALES - PROFISSIONAL INDEPENDENTE
RAPHAELA RODRIGUES - ITAÚ CULTURAL
REBECA BRANDÃO - ARENA CARIOCA DICRÓ / OBSERVATÓRIO DE FAVELAS
RENATO MEDEIROS - PROFISSIONAL INDEPENDENTE
RUBENS RAMOS FERREIRA - CASA ZUZU ANGEL DE MEMÓRIA DA MODA
SABRINA VELOSO - PAÇO IMPERIAL
STELLA FONTES PAIVA - MAR - MUSEU DE ARTE DO RIO
THAIS MAYUMI - MUSEU NACIONAL
THIAGO GOUVEIA - PROFISSIONAL INDEPENDENTE

MENTORES E PARCEIROS HIPERMUSEUS

32Bits
ABGC
ActionAid
Ambos&&
Benfeitoria
Cadenza Filmes
Cardápio de Ideias
Consulado dos Países Baixos
Cultivia
Expomus
Casa Firjan
Fundação Roberto Marinho
IBRAM
ICOM-BR
Inspirações Ilimitadas
Instituto Ekloos
Instituto Hub
INTI
LAA - Laboratório de Atividades do Amanhã
Marcelo Iniarra Consultoria
Mais Diferenças
Museu Vivo
Nossas.org
Oi Futuro - Museu das Telecomunicações e Labora
SECEC-RJ

ESCUTADORES (BANCA DE ESCUTA)

Andrea Gomides - Instituto Ekloos
Bruna Cruz - Oi Futuro
Daniel Pan - Casa Firjan
Deca Farroco - Fundação Roberto Marinho
Eneida Braga - Instituto Brasileiro de Museus
Juliana Monteiro - ICOM Brasil
Luciana Adão - Oi Futuro
Lucienne Figueiredo - SECEC-RJ
Maria Parreiras - BNDES
Maria Ignez Mantovani - Expomus
Murilo Farah - Benfeitoria

DIREITOS AUTORAIS

De acordo com o regulamento do Edital **HiperMuseus**, a cujo termo todos os participantes do programa tiveram acesso anuíram, os projetos e produtos gerados pelo **HiperMuseus** devem atender à licença Creative Commons, de acordo com o site: creativecommons.org/licenses/?lang=pt_BR, de forma que outras pessoas tenham acesso às ideias criadas.

Para a divulgação dos conteúdos e dos protótipos desenvolvidos por meio do programa **HiperMuseus**, favor mencionar sempre a seguinte frase: "Projeto desenvolvido no programa **HiperMuseus** 2019, patrocinado pela Oi, Governo do Estado do Rio de Janeiro, Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa (SECEC-RJ), e Lei Estadual de Incentivo à Cultura do Rio de Janeiro, idealizado e realizado pela Inspirações Ilimitadas Projetos Culturais e pelo Museu Vivo, e correalizado pelo Oi Futuro."

HIPERMUSEUS ON-LINE

No **HiperMuseus**, utilizamos os canais digitais como meio de propagar as mensagens e os eixos temáticos do programa para pessoas de diversas áreas de atuação. Integramos os conteúdos do **HiperMuseus** a temas contemporâneos diversos, como: futuro do trabalho, economia criativa, museus e turismo internacional, cultura digital e arte; e doação de pessoas físicas.

Compartilhamos aqui alguns links que vão de podcasts a vídeos no YouTube e vídeos-pílula, gerados durante o **HiperMuseus**, que você pode conhecer e compartilhar como os museus hiperconectados pautam ideias, matérias e projetos, tendo a multidisciplinaridade e a multisetorialidade como características fundamentais para gerar inovação!

Basta clicar no título que te interessa e acessar os canais e conteúdos!

VÍDEOS

Relevância Digital em Museus
Causas e Ativismo nas Redes
Sustentabilidade Econômica Digital
Laboratório de Inovação
Cultura Digital nas Artes Visuais - Canal Curta
O Futuro do Trabalho - Tecnologia e história formam novos profissionais - Globo News
Cultura e Transformação - Sem Censura
HiperMuseus: o que, quando, como?

MÍDIA ONLINE

Novas Tecnologias em Museus - Revista Galileu
Doação como Ato Político - Segundo Caderno
Idéias Inovadoras em Museus pelo Mundo - Boa Viagem

PODCASTS EM SOUNDCLOUD

Inovação e relevância digital dos museus e centros culturais (Marketeria)
Como HiperConexão e Museus transformam realidades? (Radio Nacional)

YOUTUBE
DIÁRIO DO RESIDENTE LAB OI FUTURO

Educação & Museus - Eneida Queiroz
Pertencimento - Rangel Benedito

STREAMING DAS PALESTRAS

Relevância Digital
Sustentabilidade Econômica
Causas e Ativismo na Rede

WEBSITE

www.hipermuseus.com

Hiper
Museus
PESSOAS
CONECTAM
MUSEUS
IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO
CORREALIZAÇÃO
PARCERIA
Firjan SESI
PATROCÍNIO
RIO DE JANEIRO

FICHA TÉCNICA HIPERMUSEUS

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO
Inspirações Ilimitadas
Museu Vivo

CURADORIA, DIREÇÃO EXECUTIVA, COORDENAÇÃO DE COMUNICAÇÃO, COORDENAÇÃO DO EDITAL, LABORATÓRIO E MENTORIAS
Mariana Varzea
Lucimara Letelier

ASSISTÊNCIA DE CURADORIA
Leticia Fernandes

LABORATÓRIO DE INOVAÇÃO
Marcelo Iniarra

PRODUÇÃO
Trítono Produções
Gabriela Weeks - Produtora Executiva
Tatiana Belli - Produtora

Nuvem Criativa
Daniela Brayner - Produtora Executiva
Sabrina Brayner - Produtora
Priscila Mealli - Produtora
Elisa Brasil - Coordenadora de Palestrantes
Bruna Maciel - Produtora Redes Sociais

APOIO AO SEMINÁRIO
Polyana Albergaria

FACILITAÇÃO MENTORIAS
Edilaine Guerreiro
Leticia Fernandes

IDENTIDADE VISUAL E WEBSITE
Rastro

ASSESSORIA DE IMPRENSA
M Niemeyer

PRODUÇÃO DE VÍDEOS
Cadenza Filmes
Rastro

GESTÃO RECURSOS INCENTIVADOS
Clarice Magalhães

ASSESSORIA JURÍDICA
Gavinho & Campos Advogados Associados

FICHA TÉCNICA E-BOOK

DIREÇÃO EDITORIAL
Mariana Varzea e Lucimara Letelier

GESTÃO DE CONTEÚDOS
Leticia Fernandes

TEXTOS
Mariana Varzea, Lucimara Letelier, palestrantes, mentores e participantes **HiperMuseus**

DESIGN GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO
Nancy Torres

FOTOGRAFIA
Luke Garcia

REVISÃO EDITORIAL
Cynthia Azevedo

VISUALIZAÇÃO DE DADOS
Estúdio Ambos&&

Design
Barbara Castro
Carlos Sampaio

Estagiários
Lara Pogrebinschi
Guilherme Cruz

Hiper Museus
SEMINÁRIO
Hiper Museus
MUSEUS CRIAM REALIDADES

Hiper Museus

PATROCÍNIO

oi

LIC RJ Lei Estadual de Incentivo à Cultura

Secretaria de Cultura e Economia Criativa

GOVERNO DO ESTADO RIO DE JANEIRO

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO

INSPIRAÇÕES ILIMITADAS

museu vivo

CORREALIZAÇÃO

oi FUTURO

PARCERIA

Firjan SESI

APOIO INTERNACIONAL

Reino dos Países Baixos

APOIO LAB INOVAÇÃO

marceloiniarra.com
sparking ideas for social change
fundraising, activism & comms

APOIO INSTITUCIONAL

abgc associação brasileira de gestão cultural

ICOM international council of museums

ibram instituto brasileiro de museus

MINISTÉRIO DA CIDADANIA

PÁTRIA AMADA BRASIL GOVERNO FEDERAL

APOIO MENTORIA

Museu do Amanhã

INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO E GESTÃO

CULTURA+ DIVERSIDADE RIO PREFEITURA

MAIS diferenças
Educação e Cultura Inclusivas

HUB

cadenza

INTI

benfeitoria

actionaid