

## Inovação através dos artefatos do Portomídia: Um estudo sobre o aplicativo Mete a Colher<sup>1</sup>

Sylvia Manuela Rocha PINHO<sup>2</sup>  
Jarbas Espíndola AGRA JR<sup>3</sup>

Universidade Católica de Pernambuco, Recife, Pernambuco

### RESUMO

Este artigo introduz um levantamento das empresas incubadas no Portomídia e seus respectivos produtos/serviços com caráter inovador, com um enfoque na *startup* atualmente incubada, a Mete a Colher. Como também apresenta uma contemplação sobre os conceitos de economia criativa, inovação e, principalmente, sobre o Portomídia e sua importância como um dos fatores de estímulo para a economia criativa na cidade do Recife.

**PALAVRAS-CHAVE:** economia criativa; inovação; Portomídia; artefatos inovadores; Recife.

### 1. INOVAÇÃO

De acordo com o cientista político e economista Joseph Schumpeter, “a inovação é a capacidade de uma empresa em superar uma concorrência perfeita, gerando para si, assim, um monopólio temporário ao criar um novo mercado para os seus produtos” (PEREIRA et al. 2017, p. 01), sendo uma das principais ferramentas do desenvolvimento capitalista. Em vista disso, é um conceito que muitas *startups*<sup>4</sup> têm adotado e a tentam atingir durante na sua criação, na filosofia da empresa e a produção do artefato ou serviço, tendo em vista que o resultado desse processo deve ser um instrumento de melhoria à um problema da sociedade (RODRIGUES, 2017).

Investimentos, comunicação e ideias inovadoras devem caminhar juntos na criação de um ambiente favorável à produção criativa. Isso

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018.

<sup>2</sup> Estudante do curso de Jornalismo da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), email: sylvia.m.r.pinho@gmail.com

<sup>3</sup> Orientador do Trabalho, Mestre em Design (UFPE) e professor dos cursos de Jogos Digitais e Publicidade e Propaganda da Unicap, email: jarbasagra@gmail.com

<sup>4</sup> De acordo com Rodrigues (2017), há divergências entre autores no conceito de *startup*, no entanto, todos concordam quando afirmam que uma empresa é considerada uma *startup* quando está atrelada à tecnologia ou oferece um serviço diferenciado.

porque, para que possa causar mudanças socioeconômicas, a “inovação” precisa chegar ao conhecimento da sociedade e, ainda, necessita de um impulso econômico para se desenvolver. (CHATMAN, 1986. apud. RODRIGUES et al. 2017, p. 04)

A partir da iniciativa do Porto Digital<sup>5</sup>, a inovação, juntamente com a economia criativa, passam a ser encorajadas no Recife, tornando a cidade em um ambiente favorável àquelas *startups* que buscam inovar em seus campos de atuação (RODRIGUES, 2017). Cria-se um ecossistema tendo o parque tecnológico como núcleo de estímulo para as empresas que procuram entrar nesse setor e/ou crescer na área.

Desse modo, percebe-se a importância da instituição no fomento da economia criativa, uma vez que, em seu projeto, o Portomídia incentiva, também, a troca de conhecimentos e a multidisciplinaridade por meio dos cursos, dos debates e dos equipamentos oferecidos como uma maneira de agregar novos valores e significados ao consumidor final e valorizar as áreas da economia criativa, numa lógica conhecida como Design Driven Innovation (DDI), que preza pela adição de aspectos tecnológicos, socioculturais e psicológicos ao produto. (ANDRADE et al, 2014. apud. RODRIGUES et al. 2017, p.05)

## 2. ECONOMIA CRIATIVA

A economia tradicional tem como base a produção e recursos tangíveis (ex: petróleo, ouro etc) e seus produtos "não são consumidos simbolicamente, mas materialmente, e sua utilidade não depende de seu significado" (BENDASSOLLI et al. 2009). Diferentemente, a economia criativa tem como principal produto a criatividade.

Mas a origem da economia criativa, como se chama normalmente, se deu quando as antigas tradições do trabalho cultural e industrial – design, produção, decoração e representação – começaram a ter vínculos com uma gama mais ampla de atividades produtivas modernas – a publicidade, o design de roupa, o desenho gráfico e a mídia de imagens em movimento – e, mais importante ainda, quando começaram a ter maior abrangência pelo poder da tecnologia digital. (NEWBIGIN, 2010, p. 13)

A partir da década de 1990, muitos campos da economia tradicional e cultural (design, produção, decoração) estabeleceram vínculos com práticas de trabalho mais

---

<sup>5</sup> Parque tecnológico, criado em 2000 a partir de políticas públicas, que engloba incubadoras, laboratórios, cursos de capacitação, situado no bairro do Recife. Tem como missão fomentar inovações e empreendedorismos.

modernas (publicidade, desenho gráfico, mídia de imagens em movimento (NEWBIGIN, 2010). Foi na Austrália que esse novo campo industrial foi denominado de “Indústrias Criativas”, aquelas que provém da criatividade, da habilidade do indivíduo, e geram empregos e capital a partir da exploração da propriedade intelectual. De acordo com Howkins (2013), neste tipo de economia, a matéria-prima mais importante e o produto econômico mais valioso é a criatividade.

Portanto, avaliar o valor de algo tão subjetivo quanto a criatividade não é tão fácil quanto avaliar um produto tradicional, sendo difícil cotar um artefato criativo. Primeiramente, para ser considerado um bem ou serviço criativo, ele precisa ter sido o resultado da criatividade e que tenha um valor econômico (HOWKINS, 2013).

Além disso, as mídias digitais proporcionam um novo e amplo campo a ser aproveitado pelas empresas criativas (NEWBIGIN, 2010). Também é por meio dessas plataformas que revoluções sociais estão sendo instigadas, como o movimento LGBTQI+, o feminismo, a luta contra o racismo entre outros. O contexto social no qual a economia criativa está inserida também é influenciado pelas modificações resultantes do cenário econômico fomentado pela inovação, uma vez que “a criatividade impulsiona a inovação e a inovação impulsiona mudanças.” (NEWBIGIN, 2010, p.16). Logo, muitas *startups* se inspiram em um problema social para criar solução através de algum produto ou serviço.

### **3. PORTOMÍDIA**

Inaugurado em 2013, o Centro de Empreendedorismo e Tecnologias da Economia Criativa (Portomídia) é a intervenção do Porto Digital na economia criativa recifense. Atuando em seis áreas da economia criativa (multimídia, design, música, cinema, games e fotografia), o Portomídia oferece cursos para capacitação, galeria de artes digitais, laboratórios para esses setores, além de uma incubadora. O Portomídia tem como pilares: a Experimentação, a Exibição, a Educação e o Empreendedorismo. (PORTO DIGITAL)

Através da disponibilidade de laboratórios, o Portomídia instiga jovens cineastas a concluírem seus projetos uma vez que o processo de pós-produção de audiovisual pode ser custoso para tanto pequenas empresas quanto para um aluno de Cinema, por exemplo. Além desse estímulo, ao terminar um projeto, também gera visibilidade para os outros produtos dessa área desenvolvidos no Estado.

Muitas empresas desperdiçam um custo alto de capital em uma quantidade de produtos para, quando forem lançados no mercado, não conseguirem atingir um bom

número de vendas. Portanto, visando ajudar as *startups* a não terem um gasto excessivo, o Portomídia oferece uma Galeria de Artes Digitais, assim, a empresa pode testar seu produto e observar a interatividade com o público.

Procurando fortalecer o mercado da economia criativa, o Portomídia promove os cursos de capacitação em todas as áreas abordadas pelo centro (multimídia, design, música, cinema, games e fotografia). Os *workshops* tratam sobre temas que não são discutidos comumente para que, assim, possa inovar e surpreender no produto/serviço. Além de que todas essas aulas são desenvolvidas a partir de parcerias com instituições especializadas em cursos.

O Centro procura incentivar e alimentar as indústrias criativas do Recife, tendo um papel importante na formação de *startups* e de seus produtos inovadores, principalmente por serem desenvolvidos na incubadora. Movimentar a economia criativa recifense significa estimular não só a economia, como também a população.

O Creative Economy Report adiantado pela UNCTAD de 2008 sugeriu uma definição mais inclusiva; "A interface entre criatividade, cultura, economia e tecnologia, expressa na capacidade de criar e fazer circular capital intelectual com o potencial de gerar renda, empregos e exportações, junto com a promoção da inclusão social, a diversidade cultural e o desenvolvimento humano. Isto é o que a economia criativa emergente está conseguindo fazer". (NEWBIGIN, 2010, p. 22)

Em vista disso, o papel do Portomídia como meio de capacitação de profissionais, empreendedorismo e interatividade com público (pela galeria de artes visuais), é relevante para a geração de empregos, preservação da cultura e para encaminhar os pernambucanos para a economia criativa.

### **3.1. A INCUBADORA DO PORTOMÍDIA**

As incubadoras de empresas são serviços que disponibilizam suporte técnico, gerencial, consultoria e estratégias que auxiliarão no desenvolvimento e no planejamento do produto e/ou serviço, elas servem de assistência para empresas recém formadas, como as *startups*. As incubadoras não apenas são fundamentais para o desenvolvimento do produto como, também, no ciclo de vida das empresas, tendo como papel instigar a inovação empreendedora na comunidade. Além disso, o relacionamento estabelecido pelo modelo de

Hélice Tríplice<sup>6</sup>, a partir do qual o Porto Digital se estruturou, cria laços entre o Governo-Universidade-Indústria, encorajando universitários a materializar em suas ideias.

A importância das Incubadoras está intimamente relacionada com o desenvolvimento sustentável que delas resulta devido à sua capacidade de transformar os resultados da ciência em novas tecnologias inovadoras, especialmente quando se combinam competências acadêmicas e empresariais. (GESVENTURE, 2005)

O parque tecnológico, Porto Digital, no qual o Portomídia está inserido, possui dois institutos de pesquisa e inovação, sendo um deles de laboratório de aplicativos e o outro de testes de software; dois centros de eventos e capacitações, com cursos oferecidos que possam complementar o desenvolvimento da *startup*; além de oito laboratórios e estúdios de alta tecnologia voltados para a economia criativa. Na incubadora do Portomídia são oferecidos serviços dos quais os empreendedores podem usufruir.

O período de incubação dos empreendimentos na incubadora é de 18 meses. durante este período, os empreendimentos incubados têm à sua disposição um portfólio de serviços de treinamentos e assessorias em gestão empresarial, modelagem de negócios, acesso a mercado e desenvolvimento de produtos, além, ainda, de uma completa infraestrutura composta por pontos de trabalho, conexão banda larga, salas de reunião, suporte gerencial e laboratórios avançados de tecnologias para desenvolvimento de produtos nas áreas selecionadas. (PORTOMÍDIA, 2012)

Disponibilizando um local que auxiliará jovens empreendedores, o Porto busca estimular a criatividade destes. Através da incubadora do Portomídia, que encaminha tais realizadores em direção às Indústrias Criativas, contribuindo, assim, para que Recife torne-se um centro de referência nacional e internacional de economia criativa, como também deixando-a cada vez mais perto de se tornar uma cidade criativa.

### **3.2. EMPRESAS INCUBADAS NO PORTOMÍDIA**

Ao longo de seis anos de existência, o Portomídia foi o berço de oito empresas voltadas para a economia criativa. São essas: 3 Brasis Comunicação Cultural, Meevo,

---

<sup>6</sup> Abordagem criada por Henry Etzkowitz e Loet Leydesdorff em 1998, onde há uma relação de complementação entre a Universidade, Mercado e o Governo, que almeja a produção de novos produtos, atrelados à inovação tecnológica no cenário econômico.

Mídias Criativas, Mudcrab Studio, Muma, Mr. Plot, Wisdom Labs e Mete a Colher (Tabela 1).

Tabela 1: Levantamento das empresas incubadas no Portomídia e seus produtos/serviços.

<b>NOME</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>PRODUTO(S)</b>
3 Brasis Comunicação Cultural	É uma empresa focada no mercado audiovisual, atuando na cultura e na economia criativa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A ficção Comédia Musical Romântica inspirada a partir de um espetáculo teatral de grande sucesso “RITMO KENTE”;</li> <li>- O documentário ficção multiplataforma “ENSOLARADOS BYTES”;</li> <li>- A animação infantil 3D, “A TURMA SUPIMPA”, que aborda temas sobre educação e ecologia;</li> <li>- A série “DESTINO RECIFE”;</li> <li>- A série de ficção de humor “OS OVOS DA RAPOSA”.</li> </ul>
Meevo	Uma sociedade que promove músicos para que encontrem parceiros estratégicos do setor musical.	Através da plataforma SoundCloud, a sociedade divulga artistas.
Mídias Criativas	Através de livros e brinquedos com interatividade multimídia, a empresa produz entretenimento voltado para crianças.	O livro infantil “Banda da Floresta”, possui apenas ilustrações, mas com uma plataforma multimídia que ao posicionar o smartphone ou tablet em cima de uma página, é possível interagir com a história, com sons e animações.
Mudcrab Studio	É uma empresa de games voltados para a web e dispositivos móveis que visa estimular o pensamento estratégico do usuário.	O jogo Smash the Horde é um dos jogos desenvolvidos pela a empresa, nele o usuário deve posicionar armadilhas estrategicamente para evitar que o inimigo avance.
Muma	A empresa que reúne designers que atuam no campo mobiliário para divulgar e comercializar seus trabalhos.	Plataforma que divulga para comercialização as obras criadas por designers atuantes no campo mobiliário.
Mr. Plot	Empresa criativa que procura criar	Conteúdos digitais inovadores e

	experiências únicas de educação e de entretenimento de aspecto inovador para crianças.	educativos para crianças. - Mundo Bitá
Wisdom Labs	Possibilita soluções educativas com o uso de Serious Games e Educational Games.	Através de jogos interativos e uma plataforma interativa, a empresa capacita funcionários.  - Game Context
Mete a Colher	Rede colaborativa que visa ajudar mulheres vítimas de relacionamentos abusivos.	Através de um aplicativo, o Mete a Colher conecta as mulheres vítimas a outras que possam ajudá-las.

Cada uma dessas empresas tem produtos de caráter inovador, uma vez que “estas empresas geralmente surgem a partir de ideias que buscam facilitar a vida da população a partir do oferecimento de um serviço, normalmente relacionado à área da tecnologia.” (RODRIGUES et al. 2017, p. 01). Essas companhias são o resultado de seis anos (o tempo de existência do Portomídia), já com algumas, atualmente, com reconhecimento nacional, como a Mete a Colher, que se adequa com a afirmação de Rodrigues (2017).

#### 4. METE A COLHER

Através de uma plataforma colaborativa, a Mete a Colher é uma empresa atualmente incubada no Portomídia, que desenvolveu um serviço que fornece ajuda às mulheres que se encontram em um relacionamento abusivo. Pelo aplicativo, é possível pedir ou oferecer ajuda. No primeiro caso, é necessário um relato da experiência, que será completamente anônimo. No segundo, as voluntárias podem escolher entre uma ou mais das 4 categorias existentes: (1) orientação jurídica, (2) inserção no mercado de trabalho, (3) apoio emocional e (4) abrigo temporário para aquelas vítimas que correm risco de vida. A combinação entre a vítima e a ajudante é feita por meio de geolocalização, facilitando assim o processo de acompanhamento. A empresa assegura a privacidade das usuárias, com conversas criptografadas deletadas automaticamente depois de muito tempo inativas. (Figura 1)

Figura 1 - Imagem explicativa do aplicativo disponível na página da empresa no Facebook

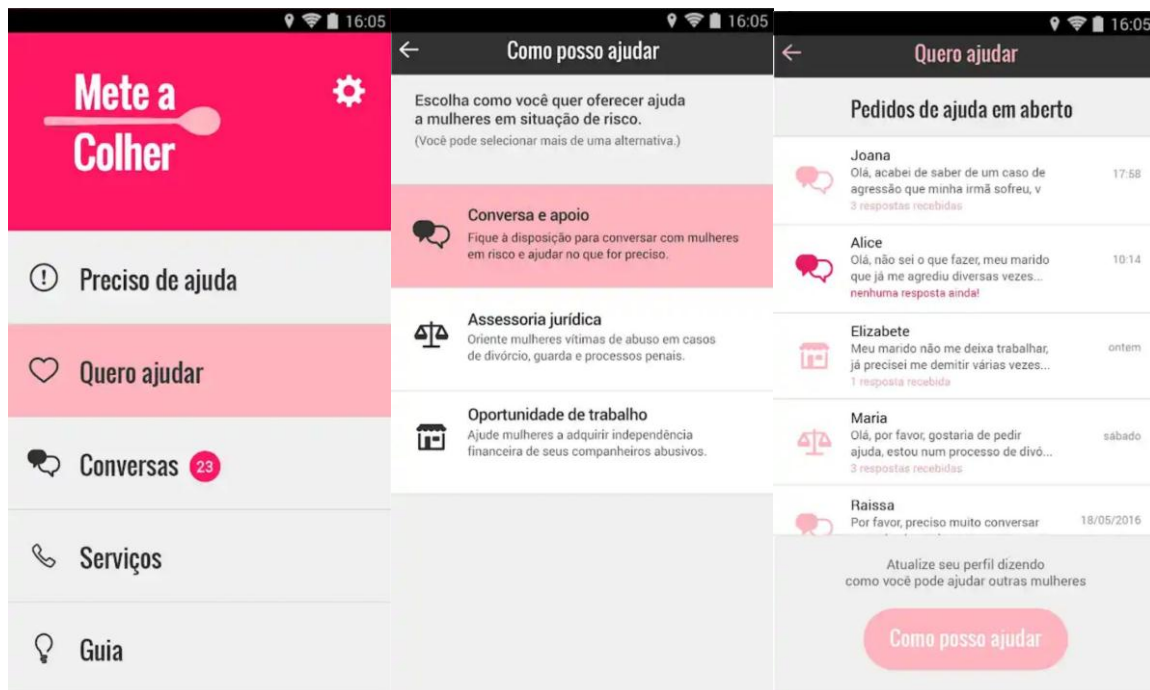


Fonte: <https://www.facebook.com/appmeteacolher>

Todo esse serviço disponível para as vítimas aponta o quanto ainda existem mulheres abusadas pelos companheiros. No ranking de feminicídio da ONU, o Brasil ocupa o 5º lugar. De acordo com a Secretaria de Políticas para as Mulheres da Presidência da República (SPM-PR), pelo Ligue 180 - Central de Atendimento à Mulher, o número de denúncias de 2015 para 2016 (ano que a empresa foi fundada) aumentou em 51% e houve cerca de 3 mil atendimentos por dia. Apenas em 2017, a Secretaria de Defesa Social (SDS) aferiu 33.344 casos de violência doméstica e familiar contra mulheres. Presas a um ciclo vicioso de três fases (1) Ciúme extremo, insultos, abuso verbal; 2) Violência física; e 3) Perdão) essas mulheres precisam de uma força exterior para quebrar essa sequência. Portanto, a função da Mete a Colher é pertinente para o combate à violência contra mulher. Na rede social Facebook são 108.147 pessoas envolvidas, e mais de 10 mil downloads do aplicativo pelo Google Play. A importância de mulheres apoiando mulheres, o empoderamento delas, incentiva a sororidade, para que assim haja uma maior contribuição para conscientizar a população. (Figura 2-6) (TOKARNIA, 2017)

Figuras 2-4: Imagens de explicação do funcionamento do aplicativo. Disponível no Google Play.





Fonte: Google Play

Além de oferecer um serviço de impacto social, a Mete a Colher também se encaixa no perfil do Framework 3P desenvolvido por Clayton Christensen no livro “DNA do Inovador”, de 2011. (PEREIRA et al. 2017).

De acordo com Christensen, os processos de inovação dentro das organizações inovadoras estão apoiadas em quatro principais filosofias:

- a) A inovação é tarefa de todos;
  - b) A inovação disruptiva – aquela que provocam uma ruptura no antigo modelo de negócios [...] – é parte de nosso portfólio de inovação;
  - c) Tenha à disposição um número elevado de pequenas equipes de projeto organizadas de forma adequada;
  - d) Corra riscos inteligentes na busca da inovação.
- (PEREIRA et al. 2017, p. 05)

Gerenciada por cinco colaboradoras de campos de atuação diferentes<sup>7</sup>, a configuração da equipe favorece o critério de Christensen para quem os funcionários de uma empresa inovadora devem ter “perfil em T, em que existe um conhecimento profundo em uma área e superficial em outras” (PEREIRA et al. 2017, p. 08), para que, dessa forma,

<sup>7</sup> Aline Silveira é designer, Carol Cani trabalha com a experiência do usuário e estratégias de negócios, Lhaís Rodrigues é a desenvolvedora do aplicativo, Renata Albertim é jornalista, e Thaís Queiroz é publicitária.

a equipe seja multidisciplinar e com compreensão mais acentuada de assuntos específicos. Ainda, a empresa também se relaciona com filosofias colaborativas de trabalho do referido autor tais como apropriação da noção de inovação como dever de todos integrantes, e que o sentido de inovação disruptiva agrega ao portfólio da empresa (PEREIRA et al. 2017).

A observação realizada na Mete a Colher permite concluir que há indícios de enquadramento da empresa do Portomídia no Framework 3P desenvolvido por Christensen uma vez que os três itens do mesmo (Pessoas, Processos e Filosofias) estão presentes no DNA da startup, que apresenta uma ideia inovadora no âmbito da Comunicação de impacto social. (PEREIRA et al. 2017, p. 09)

Além de se qualificar como uma empresa inovadora, o serviço da Mete a Colher pode ser definido como um produto inovador, visto que “a Inovação de produto consiste na introdução de um bem ou serviço que é novo ou significativamente melhorado respeitando as suas características ou funcionalidades” (Manual de Oslo, 2006, p. 57). Foi a empresa vencedora do prêmio Startup Awards 2017<sup>8</sup> na categoria de Impacto Social.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do investimento do Portomídia para a economia criativa recifense, o desenvolvimento de novas *startups*, que buscam atuação nesse campo, as ideias inovadoras de jovens empreendedores se concretizam em artefatos e/ou serviços também inovadores. Uma vez que uma empresa adota a filosofia de inovação como coluna em que todos os colaboradores devem se basear durante a produção e planejamento, e procura solucionar um problema que a sociedade ainda não percebe que precisa de uma solução, o artefato oriundo dessa empresa, pode ser considerado inovador. (Manual de Oslo, 2006)

Tendo em vista que essa pesquisa ainda está em andamento na Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), esse estudo evidenciou o serviço da Mete a Colher, no entanto, ainda há os produtos das 7 empresas incubadas no Portomídia a serem analisados. Neste artigo foi desenvolvido um levantamento dessas empresas que passaram o período de 18 meses de incubação, analisando especificamente o serviço oferecido por uma delas, a Mete a Colher, verificado como um artefato inovador, visto que a empresa se enquadra no perfil do *Framework 3P* desenvolvido por Christensen e estudado por Pereira (2017).

---

<sup>8</sup> Premiação realizada pela Associação Brasileira de Startups (ABStartups), e tem como objetivo celebrar as empresas e profissionais eminentes nas startups brasileiras.

Também salientando o papel que a inovação tem para contribuir para a sociedade, sendo possível mobilizar ações sociais, como no caso da Mete a Colher instiga o empoderamento das mulheres e a sororidade.

Vale ressaltar que a inovação é um processo contínuo, não se restringindo apenas ao produto/serviço ou a empresa, mas em todo seu planejamento desde estratégias a comunicação e desenvolvimento do artefato. Portanto, um artefato não é por si só inovador, implica também da empresa se basear na inovação, ter uma equipe que adote a inovação no trabalho, e o processo de criação e planejamento do produto, ou seja, o artefato poderá ser considerado inovador quando nasceu de um ecossistema de inovação.

## 6. BIBLIOGRAFIA

BENDASSOLLI, Pedro F.; WOOD Jr., Thomas; KIRCHBAUM, Charles; PINA e CUNHA, Miguel (coordenação.). **Indústrias Criativas no Brasil: cinema, TV, teatro, música, artesanato, software**. São Paulo: FGV/ATLAS, 2009b.

BONFIM, Felipe Rodrigues; ROCHA, José Claudio Rocha; VIANA, Anucha Prisco. **Economia Criativa e Propriedade Intelectual, Interlocutando com a Tecnologia Social na Comunidade**. In: VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária, 2016, Bahia. Anais do Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária. Bahia, 2016. v. 1, p. 1-16. Disponível em: <[http://www.etbces.net.br/images/etbces/anais/2016/01\\_artigo\\_gt\\_inovacao-felipe\\_bomfim.pdf](http://www.etbces.net.br/images/etbces/anais/2016/01_artigo_gt_inovacao-felipe_bomfim.pdf)> Acesso em: 9 de maio de 2018.

GESVENTURE, Francisco Manuel Banha. **Qual a importância da incubação de empresas para o sucesso do empreendedorismo?**. Disponível em <<http://www.gesventure.pt/servicos/artigos/incubadoras.pdf>> Acesso em 28 de fevereiro de 2018.

HOWKINS, John. **Economia Criativa. Como Ganhar Dinheiro com Ideias Criativas** MBOOKS, 2012.

MANUAL DE OSLO: **Diretrizes para coleta e interpretação de dados sobre inovação**. Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OECD). 1997.

PEREIRA, Isadora Carolina Crespo; MONTEIRO, Maria Carolina Maia; ROCHA JÚNIOR, Dario Brito. **O Framework 3P e a Inovação nas startups do Portomídia** In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Intercom Nordeste, 19., 2017, Fortaleza. Anais da Intercom Nordeste. Fortaleza: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2017. v. 1, p. 1-7. Disponível em:

<<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-0821-1.pdf>> Acesso em: 12 de abril de 2018.

NEWBIGIN, John. **A Economia Criativa: um guia introdutório**. Disponível em: <[https://creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/Intro\\_guide\\_-\\_Portuguese.pdf](https://creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/Intro_guide_-_Portuguese.pdf)> Acesso em: 24 de fevereiro de 2018.

PORTO DIGITAL. **Porto Digital: criatividade, inovação e empreendedorismo**., Slides. 2011. Disponível em: <[http://fiergs.org.br/files/arq\\_ptg\\_6\\_1\\_11732.pdf](http://fiergs.org.br/files/arq_ptg_6_1_11732.pdf)> Acesso em: 24 de fevereiro de 2018.

PORTOMÍDIA, **Portomídia: Incubadora**. Disponível em: <<http://www.portomidia.org/#/incubadora.php>> Acesso em: 24 de fevereiro de 2018.

RODRIGUES, Guilherme Mendes; AGRA JR, Jarbas Espíndola; MONTEIRO, Maria Carolina Maia. **Startups no Porto Digital e a produção inovadora no centro do Recife** In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Intercom Nordeste, 19., 2017, Fortaleza. Anais da Intercom Nordeste. Fortaleza: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2017. v. 1, p. 1-7. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-1581-1.pdf>> Acesso em: 12 de abril de 2018.

TOKARNIA, Mariana; **Redes sociais são ponto de apoio para vítimas de relacionamentos abusivos**. *Agência Brasil*, Brasília, 15 de abril, 2017. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2017-04/redes-sociais-servem-de-apoio-para-vitimas-de-relacionamentos>> Acesso em 7 de maio de 2018.