

---

## A trajetória das indústrias criativas em Pernambuco a partir do caso do Porto Digital/PORTOMÍDIA<sup>12</sup>

Juliano DOMINGUES DA SILVA<sup>3</sup>

Tatiane Gonçalves de LIMA<sup>4</sup>

Maria Eduarda ALVES DE ANDRADE<sup>5</sup>

Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE

### Resumo

O presente trabalho aborda o papel do Estado como fomentador das indústrias criativas, a partir do estudo de caso sobre o Porto Digital/PORTOMÍDIA (Recife, Brasil). O artigo apresenta uma resposta ao seguinte problema: quais condicionantes e impactos econômicos estão associados à gênese e evolução das indústrias criativas em Pernambuco? Adotou-se o método da análise sequencial para identificar os fatores institucionais e fez-se um mapeamento do perfil das empresas instaladas no Parque Tecnológico. A pesquisa identificou mecanismos causais associados à gênese e evolução das indústrias criativas como parte de uma estratégia de fomento articulado entre governos, mercado e academia, o que se refletiu no perfil mapeado das empresas.

**Palavras Chave:** Indústrias Criativas, Economia Criativa, Políticas de Comunicação e Cultura.

### Introdução

Este trabalho aborda o papel do Estado como fomentador das indústrias criativas em Pernambuco, Brasil, a partir do caso do Porto Digital/PORTOMÍDIA, iniciativa instalada na cidade do Recife. A investigação é parte de uma ampla pesquisa desenvolvida na Universidade Católica de Pernambuco (Unicap) intitulada “Estudo exploratório das indústrias criativas em Pernambuco” – projeto guarda-chuva sob o qual estão abrigados oito subprojetos de pesquisa empreendidos por 13 pesquisadores-doutores.

A investigação foi movida pela seguinte pergunta: quais condicionantes e impactos econômicos estão associados à gênese e evolução do setor de indústrias criativas em

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 8 – Estudos Interdisciplinares do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018.

<sup>2</sup> O presente artigo sistematiza parte dos resultados de pesquisa realizada em estágio de pós-doutoramento concluído em 2017, realizado no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal da Bahia (PósCom/UFBA), como parte das atividades desenvolvidas no Grupo de Estudos de Comunicação, Política e Redes Digitais (CP-Redes), coordenado pelo professor Othon Jambeiro (UFBA).

<sup>3</sup> Professor e pesquisador do Programa de Pós-graduação em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco (PPGCriativas/Unicap), doutor em Ciência Política, Brasil, [domingues.juliano@gmail.com](mailto:domingues.juliano@gmail.com).

<sup>4</sup> Mestranda do Programa de Pós-graduação em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco (PPGCriativas/Unicap), Brasil, [enaitat23@hotmail.com](mailto:enaitat23@hotmail.com).

<sup>5</sup> Graduanda do 6º período do curso de Jornalismo da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), bolsista de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq), Brasil, [maria.eduardaa69@gmail.com](mailto:maria.eduardaa69@gmail.com).

Pernambuco? O artigo se divide em três etapas. No primeiro momento, estão os aspectos conceituais e contextuais básicos sobre a associação entre políticas públicas e indústrias criativas. Em seguida, o método sequencial (*method of sequence elaboration*) é apresentado como ferramenta de identificação dos condicionantes para a emergência e evolução institucional do caso analisado. Além disso, o mapeamento do perfil das empresas instaladas no Porto Digital/PORTOMIDIA reforçam as evidências do desenvolvimento das indústrias criativas no Estado. Parte desses resultados foram apresentados no 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (DOMINGUES DA SILVA; ANDRADE, 2017). A presente versão, porém, apresenta resultados complementares.

A investigação identificou fatores causais antecedentes, mecanismos parciais de causalidade e causas necessárias associadas à gênese e evolução de uma estratégia de indução das indústrias criativas articulada entre governos, academia e mercado. O mapeamento das empresas indicou, por sua vez, uma forte associação entre tais iniciativas e o fomento de empreendimentos do setor das indústrias criativas, com destaque para as áreas de Tecnologia da Informação (TI), Educação, Games e Audiovisual.

### **Aspectos conceituais e contextuais**

Estudar política pública é investigar o “estado em ação” (JOBERT; MULLER, 1987 *apud* MARQUES, 2013). Ao desenvolver essa ideia, Peters (1986 *apud* SOUZA, 2006) sugere que política pública é a soma das atividades dos governos capazes de influenciar a vida dos cidadãos, por meio de ação direta ou de delegação.

As indústrias criativas estão inseridas nesse contexto. Tal fenômeno se encontra atrelado a iniciativas governamentais e abarca em seu escopo o debate sobre políticas de comunicação e cultura (Jambeiro; Ferreira, 2015). Com o objetivo de tornar sua localidade mais atrativa ao capital mutante em termos espaciais, é esperado que governos estabeleçam incentivos ao aporte de investimentos específicos (HARVEY, 2003). O Porto Digital/PORTOMIDIA, apontado por Martel (2015, p. 121) como a principal *smart city* do Brasil, seria um caso exemplar desse fenômeno, o que justifica sua adoção como objeto da investigação da qual este artigo é fruto.

A Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD) caracteriza o setor das indústrias criativas como “um conceito emergente relacionado à

interface entre criatividade, cultura, economia e tecnologia em um mundo contemporâneo dominado por imagens, sons, textos e símbolos” (UNCTAD, 2010, p.1)<sup>6</sup>. No Brasil, o setor cresceu 90% entre 2004 e 2013 (FIRJAN, 2014). Entre 2013 e 2015, apesar da conjuntura econômica adversa, o PIB Criativo chegou R\$ 155,6 bilhões, montante equivalente ao valor de mercado das marcas Facebook, Zara e L’Oreal juntos (FIRJAN, 2016). Seus profissionais recebem, em média, R\$ 6.270, quase três vezes mais do que a média da remuneração nacional.

Em Pernambuco, ainda segundo dados da Firjan (2016), o setor responde por 1,6% do PIB, maior percentual da região Nordeste, e paga um salário médio de R\$ 5.258. Infere-se que o acúmulo gradual de importância desses segmentos da indústria criativa em Pernambuco está associado ao Parque Tecnológico Urbano Porto Digital. Fundado no ano 2000 sob o tripé Academia, Mercado e Governo, sua área abrange um total de 150 hectares dos bairros do Recife Antigo e Santo Amaro.

### **Aspectos metodológicos e técnicos**

Explicações históricas pressupõem inferências a respeito de causas relacionadas a casos específicos (MAHONEY; KIMBALL; KOIVU, 2009). Mahoney, Kimbal e Koivu sugerem o acrônimo *SUIN cause*, originado da frase/conceito “*a sufficient but unnecessary part of a factor that is insufficient but necessary for the outcome*” (MAHONEY; KIMBALL; KOIVU, 2009, p. 126, grifo dos autores). Ou seja, a causa em si não seria necessária para a ocorrência de determinado fenômeno, porém sua presença reforçaria fatores necessários para que o resultado venha à tona. Essa é a base do modelo de explicação histórica denominado método sequencial (do inglês *method of sequence elaboration*).

Análises do tipo sequencial procuram contextualizar fatores causais antecedentes àquele apontado como preponderante para a ocorrência de determinado fenômeno. Recorreu-se, no presente estudo, à contextualização do tipo background. Ela se mostra adequada quando um fator antecedente ou um fator interveniente é necessário para o resultado final, ao mesmo tempo em que o fator original é classificado como suficiente para tanto. Em linhas gerais, o método sequencial se trata de ferramenta de análise

---

<sup>6</sup> Disponível em: <http://unctad.org/en/Pages/DITC/CreativeEconomy/Creative-Economy-Programme.aspx>. Acesso em 20 fev. 2018. Traduzido livremente do texto original em inglês: “The creative economy is an emerging concept dealing with the interface between creativity, culture, economics and technology in a contemporary world dominated by images, sounds, texts and symbols”.

---

aplicável a investigações de viés histórico do tipo *small N* ou estudo de caso, conforme delimitado pelo desenho da presente pesquisa. Dispositivos legais referenciados, bem como relatórios técnicos, formaram o corpus analisado pelo presente estudo.

Quanto ao mapeamento do perfil das empresas instaladas no Porto Digital/PORTOMIDIA, recorreu-se à pesquisa exploratória (VERGARA, 1997). A principal fonte de dados foi o próprio site do Porto Digital, consultado no mês de julho de 2017, no qual constam 32 empresas da área da economia criativa. Outra fonte de dados foi a base de Cadastro Nacional das Pessoas Jurídicas (CNPJ) das empresas, disponível na página na Receita Federal.

### **Resultados e discussões**

As raízes do Porto Digital estão localizadas historicamente na década de 1980. Tratam-se de fatores causais antecedentes. Configuram-se como mecanismo parcial de causalidade do tipo *background*, pois não se mostram, por si só, suficientes, embora necessários, para a emergência do Porto Digital/PORTOMIDIA.

Naquela década, o então prefeito do Recife, Jarbas Vasconcelos (PMDB, 1986-1989) possuía como integrante da sua equipe o diretor de planejamento urbano Cláudio Marinho. Ele coordenou uma política de revitalização do Bairro do Recife Antigo, onde seria instalado o Porto Digital/PORTOMIDIA, com ênfase à Rua do Bom Jesus, por parte do governo municipal. Em 1993, Marinho se envolveu com a Softex Recife<sup>7</sup>, uma associação de empresas de Tecnologia da Informação (TIC) que se autodenomina Centro de Excelência em Tecnologia de Software do Recife, da qual viria a se tornar coordenador cinco anos depois. Em sua sede, no Bairro do Recife, passou a funcionar o *Information Technology Business Center* (ITBC), que desde 2011 abriga 50 empresas<sup>8</sup>.

Cláudio Marinho se tornou secretário de Ciência e Tecnologia durante a gestão do então governador de Pernambuco Jarbas Vasconcelos (PMDB, 1999-2006). À época, empresários, integrantes da academia e do setor público se reuniram em torno do objetivo de planejar uma política pública para fomentar um ambiente de negócios capaz de estimular o desenvolvimento econômico do Estado por meio da inovação tecnológica. Dois atores foram fundamentais nesse processo: o então secretário Cláudio

---

<sup>7</sup> Conferir no seguinte sítio: <<http://www.softexrecife.org.br>>. Acesso em: 13 de jul. 2017.

<sup>8</sup> Esses episódios são narrados por fundadores do Porto Digital em reportagem especial por ocasião dos seus 15 anos disponível em: <<http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/economia/pernambuco/noticia/2015/11/23/tecnologia-que-recuperou-o-bairro-do-recife-209067.php>>. Acesso em 13 de jul. 2017.

---

Marinho e o professor do Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco (Cin/UFPE) Silvio Meira<sup>9</sup>.

Entende-se que a presença de Cláudio Marinho na função de secretário de Ciência e Tecnologia no governo Jarbas Vasconcelos, após o histórico de ambos em relação ao bairro do Recife, configuram um *SUIN Cause* (1). Isto é, infere-se, aqui, que trata-se esse fato de causa que, em si, não seria necessária para a ocorrência de determinado fenômeno, mas sua presença acabou por reforçar fatores necessários para a emergência de determinados resultados, cuja consequência foi o Porto Digital/PORTOMIDIA. Vale destacar que Marinho, quando no comando da Softex, estabeleceu relação com o empresariado e dele se tornou parte. É possível inferir que esse legado, aliado ao encontro com o professor e pesquisador Silvio Meira, refletiu-se na adoção da estratégia Triple Helix (ETZKOWITZ, 2009).

O modelo Triple Helix diz respeito, basicamente, à universidade como indutora das relações com as empresas e com o governo. Esse quadro se refletiu nos investimentos destinados ao fomento do Parque. O Governo do Estado investiu R\$ 33 milhões na infraestrutura, outros R\$ 10 milhões vieram de empresas privadas e R\$ 1 milhão de empresas especificamente da área de telecomunicações<sup>10</sup>. O modelo da Triple Helix se consolidou com a criação de uma Organização Social (OS), sem fins lucrativos e de gerenciamento privado. Trata-se do Núcleo de Gestão do Porto Digital (NGPD), cuja função é administrar e atrair investimento.

Um outro episódio fundamental para o desenvolvimento do Parque ocorreu no dia 27 de julho de 2006, quando foi homologada, pelo então prefeito do Recife, João Paulo (PT, 2001-2009), a lei nº 17.244. Tal dispositivo “institui o programa de incentivo ao Porto Digital mediante a concessão de benefícios fiscais condicionados” (RECIFE, 2006), os quais se efetivam por meio da redução de alíquota do Imposto Sobre Serviços de Qualquer Natureza (ISSQN). Em sua redação, a lei nº 17.244 faz referência aos antecedentes legais relativos a concessão de benefícios fiscais, a saber: a lei nº 15.563/91 e a lei nº 17.237/2006, as quais se configuram como mecanismos parciais de causalidade. A subvenção indica, portanto, o Estado em ação novamente, por meio da instituição de uma política pública do tipo regulatória (cf. MATTOS *et al.*, 2004).

---

<sup>9</sup> Sobre a história do Porto Digital, ver, também,: < <http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/economia/pernambuco/noticia/2015/11/23/tecnologia-que-recuperou-o-bairro-do-recife-209067.php>>. Acesso em 13 de jul. 2017.

<sup>10</sup> Sobre a história do Porto Digital, ver: < <http://www.portodigital.org/parque/historia>>. Acesso em 13 de jul. 2017.

Entende-se que tal fato se configura como um segundo episódio do tipo *SUIN Cause* (2) na sequência analisada.

No ano de 2011, a expressão “economia criativa” foi listada como uma das metas propostas no relatório gerencial anual, cujo objetivo principal era implantar o CETEC, Centro de Excelência em Tecnologia para Economia Criativa e Inovação do Porto Digital (RELATÓRIO GERENCIAL, 2011, p. 31). Esse, porém, não é um fato isolado. Ainda em 2011, no dia 28 de dezembro, foi sancionada a lei municipal nº 17.762/2011, a qual altera parcialmente a redação da lei municipal nº 17.244/2006.

A alteração ampliou o benefício fiscal para as empresas vinculadas à economia criativa, com o claro objetivo de incentivar o desenvolvimento do setor, tanto em termos de diversidade de atividades, quanto territorialmente (RECIFE, 2011). A expressão é inserida nos documentos de gerenciamento do Parque em relatório de 29 de março de 2012 (47 ocorrências). No dia 12 de agosto de 2013, o PORTOMÍDIA abriu suas portas em um casarão revitalizado de 500 m<sup>2</sup>, no Bairro do Recife, fruto de um investimento de R\$ 24 milhões do Governo Federal e do Governo de Pernambuco (CAVALCANTI, 2013). Esse episódio se configura como mais um condicionante do tipo *SUIN Cause* (3).

A Tabela 1 apresenta o perfil dos empreendimentos embarcados no Porto Digital/PORTOMIDIA em relação ao tipo empresarial de cada uma. A maioria se classifica como sociedade empresária limitada – 16 de 32 empresas. Em três delas não foi possível identificar o CNPJ. As demais apresentaram perfil heterogêneo.

**TABELA 1:** empresas classificadas quanto ao seu CNPJ.

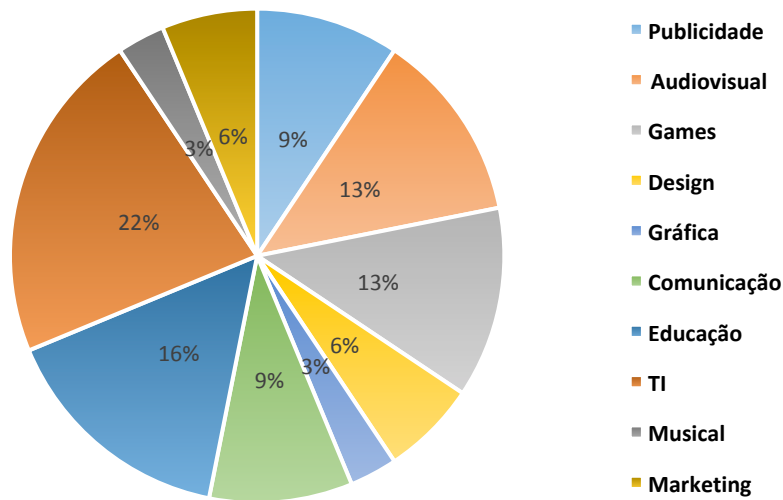
<b>Tipo de Empresarial</b>	<b>Definições</b>	<b>Quantidade de empresas</b>	<b>%</b>
Associação Privada	É uma organização resultante da reunião legal entre duas ou mais pessoas, com ou sem personalidade jurídica, sem fins lucrativos para a realização de um objetivo comum.	2	6,3%
Empresa Individual de Responsabilidade Limitada	É aquela constituída por uma única pessoa titular da totalidade do capital social, devidamente integralizado, que não poderá ser inferior a 100 (cem) vezes o maior salário-mínimo vigente no País.	1	3,1%
Empresário Individual	É o empresário que exerce em nome próprio uma atividade empresarial, sendo o titular do negócio.	3	9,4%
EPP - Empresa de Pequeno Porte	É a pessoa jurídica que obtém o faturamento bruto anual superior a R\$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais) e igual ou inferior a R\$ 3.600.000,00 (três milhões e seiscentos mil reais)	2	6,3%

ME - Microempresa	É a pessoa jurídica que obtenha um faturamento bruto anual igual ou inferior a R\$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais).	2	6,3%
Não encontrado	-	3	9,4%
Sociedade Anônima Fechada	Sociedade anônima é um modelo de companhia com fins lucrativos, caracterizada por ter o seu capital financeiro dividido por ações.	3	9,4%
Sociedade Empresária Limitada	Aquela formada por duas ou mais pessoas que se responsabilizam solidariamente de forma limitada ao valor de suas quotas pela integralização do capital social.	16	50,0%
<b>Total de empresas</b>	-	<b>32</b>	<b>100,0%</b>

Fonte: Elaboração própria dos autores (2017)

O Gráfico 1 ilustra os percentuais em relação às principais áreas de atuação dessas empresas. Um total de sete empresas (22%) estão associadas à área de Tecnologia da Informação (TI) e cinco (16%) ao setor de Educação. Audiovisual e Games também compõem o cenário, ambas com 4 empresas (13% cada uma).

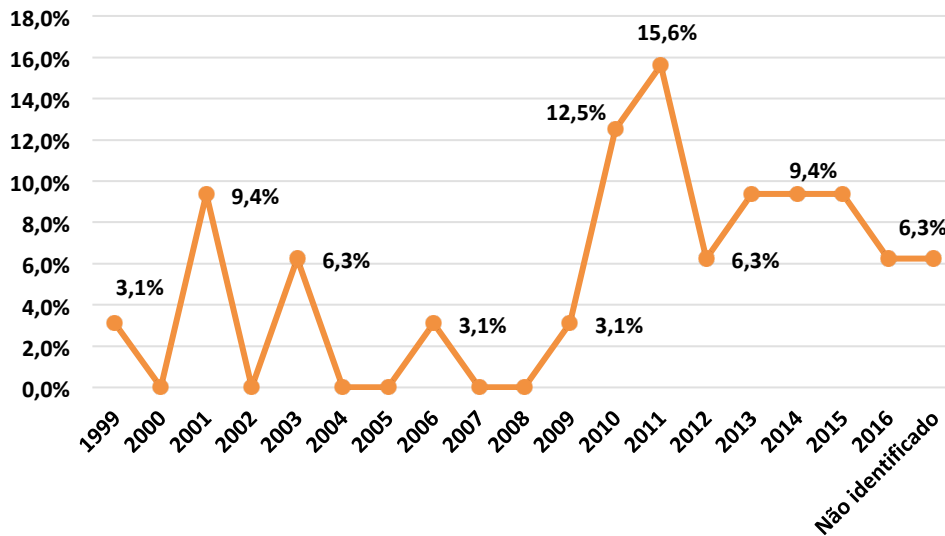
**Gráfico 1:** empresas classificadas de acordo com a área de atuação.



Fonte: gráfico elaborado pelos autores.

Quanto ao período de criação das empresas, observou-se uma concentração importante no biênio 2010-2011, momento em que emergiram nove empresas voltadas ao setor da economia criativa. Essa distribuição está ilustrada no Gráfico 2.

**Gráfico 2:** criação de empresas embarcadas no Porto Digital/PORTOMIDIA.



Fonte: gráfico elaborado pelos autores.

Apesar das oscilações verificadas em termos de ritmo, é possível notar uma tendência de crescimento em termos quantitativos em relação à criação de empresas voltadas ao setor da economia criativa.

### Considerações finais

O presente artigo apresentou os resultados de uma investigação que procura abordar o papel do Estado como fomentador das indústrias criativas em Pernambuco a partir do caso do Porto Digital/PORTOMIDIA. Mais especificamente, objetivou-se apresentar uma possível resposta à seguinte pergunta: quais condicionantes e impactos econômicos estão associados à gênese e evolução do setor de indústrias criativas em Pernambuco?

Por meio da análise empreendida, foi possível identificar a lei nº 15.563/91 e a lei nº 17.237/2006 como mecanismos parciais de causalidade, bem como a atuação do indivíduo Cláudio Marinho, entre as décadas de 1980 e 1990, na Prefeitura do Recife e no Softex Recife. Já a atuação de Marinho à frente da Secretaria de Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco, no governo Jarbas Vasconcelos, foi classificada como *SUIN Cause* de nº 1. Já a instituição da lei nº 17.244/2006 foi apontada como condicionante do tipo *SUIN Cause* de nº 2. Os dispositivos legais que se seguiram à lei nº 17.244/2006, a qual institui o incentivo fundamental ao desenvolvimento do Porto Digital, indicam um processo gradual de ampliação territorial e de áreas de atuação das



indústrias criativas no Recife. A emergência do PORTOMÍDIA, fundamentalmente entre os anos de 2011 e 2013, por sua vez, foi identificada como condicionante do tipo *SUIN Cause* (3).

Quanto ao mapeamento do impacto dessas iniciativas, os dados coletados demonstraram que metade das empresas embarcadas estão registradas como Sociedade Empresária Limitada, o que reflete o perfil predominante de pequena e média empresa instaladas no Parque. No que se refere a área de atuação, predominam empresas de Tecnologia da Informação (TI), seguidas por aquelas de Educação, Games e Audiovisual.

Já em relação ao surgimento de empresas, observou-se um incremento importante entre 2008 e 2011. Não por acaso, este intervalo marca período de implementação de relevantes incentivos à promoção das indústrias criativas em Pernambuco, o que sugere uma associação entre as políticas desenvolvidas e os impactos detectados.

## REFERÊNCIAS

DOMINGUES, Juliano Mendonça; ANDRADE, Maria Eduarda. O Estado como Indutor das Indústrias Criativas: um mapeamento dos condicionantes da gênese e evolução do Porto Digital e do PORTOMÍDIA. In: **Anais do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Curitiba - PR – 04 a 09/09/2017. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2385-1.pdf>>. Acesso em 20 de maio de 2018.

CAVALCANTI, M.. Voltado para economia criativa, Porto Mídia abre as portas no Recife Antigo. **Mundo Bit**, NE10, 13 ago. 2013. Disponível em: <<http://blogs.ne10.uol.com.br/mundobit/2013/08/12/voltado-para-economia-criativa-porto-midia-abre-as-portas-no-recife-antigo/>>. Acesso em: 13 jul. 2017.

Edital, **PORTOMÍDIA**, 2012 – Disponível em <[file:///C:/Users/Eduarda/Downloads/EditalPortomidia2012%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Eduarda/Downloads/EditalPortomidia2012%20(2).pdf)>. Acesso em: 01 de maio. 2017

FIRJAN – Federação das indústrias do Estado do Rio de Janeiro. Indústrias Criativas – **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. Rio de Janeiro: Firjan, 2014. Disponível em: <<http://www.firjan.com.br/firjan/empresas/competitividade-empresarial/industria-criativa/default.htm>>. Acesso em: 26 nov. 2015.

FIRJAN – Federação das indústrias do Estado do Rio de Janeiro. Indústrias Criativas – **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. Rio de Janeiro: Firjan, 2016. Disponível em: <<http://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/pages/default.aspx>>. Acesso em: 03 mai. 2017.

HARVEY, D.. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

JAMBEIRO, O.; FERREIRA, F.. **Indústrias criativas**. Um novo catalisador conceitual para a regulação da mídia?. *Revista Eptic*. Vol. 17, no. 2, maio-agosto, 2015.

MAHONEY, J.; KIMBALL, E.; KOIVU, K.. The Logic of Historical Explanation in the Social Sciences, *Comparative Political Studies*, 42:1, jan., pp. 114-146, 2009.

MANUAL DA QUALIDADE. **Porto Digital**. Núcleo de Gestão do Porto Digital (NGPD). Disponível em: < [http://www.portodigital.org/arqSite/Manual\\_da\\_Qualidade\\_v06.05.pdf](http://www.portodigital.org/arqSite/Manual_da_Qualidade_v06.05.pdf)>. Acesso em 13 de jul. 2017.

MATTOS, P.; PRADO, M. M.; Rocha, J. P. C. V. da; COUTINHO, D. R.; OLIVA, R. (org.). **Regulação econômica e democracia**: o debate norte-americano. São Paulo: Editora 34, 2004.

MARQUES, E. C. L.. As políticas públicas na Ciência Política. *In*: MARQUES, Eduardo Cesar Leão; FARIA, Carlos Aurélio Pimenta de (Org.). **A política pública como campo multidisciplinar**. São Paulo: Editora Unesp; Rio de Janeiro: Editora Fiocruz/CEM, 2013.

MARTELL, F.. *Smart*: o que você não sabe sobre a internet. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

RECIFE. Lei municipal nº 17.244/2006. Institui o programa de incentivo ao Porto Digital mediante a concessão de benefícios fiscais condicionados. **Sistema de Leis Municipais**. Recife, 27 de julho de 2006. Disponível em: <<https://leismunicipais.com.br/a1/pe/r/recife/decreto/2006/2245/22449/decreto-n-22449-2006-regulamenta-a-lei-n-17244-de-27-de-julho-de-2006>>. Acesso em 03 mai. 2017.

RECIFE. Lei Municipal nº 17.762/2011. Introduz alterações nas Leis Municipais nº 17.244/2006 e nº 17.237/2006. Recife, 28 de Dezembro de 2011. **Sistema de Leis Municipais**. Disponível em: <<https://leismunicipais.com.br/a/pe/r/recife/lei-ordinaria/2011/1776/17762/lei-ordinaria-n-17762-2011-introduz-alteracoes-nas-leis-municipais-n-17244-2006-e-n-17-237-2006>>. Acesso em: 03 mai. 2017.

Relatório Bi Anual – **Porto Digital**, 2001-2002. Disponível em [http://portodigital.org/arqSite/Plano\\_bianual\\_20012002\\_aditivo20061006.pdf](http://portodigital.org/arqSite/Plano_bianual_20012002_aditivo20061006.pdf)>. Acesso em: 17 de abril. 2017.

Relatório de Atividades – **Porto Digital**, 2003. Disponível em < <http://portodigital.org/arqSite/relatorio2003formatado20061009.pdf>>. Acesso em: 18 de maio. 2017.

Relatório Gerencial – **Porto Digital**, 2011. Disponível em <  
[http://portodigital.org/arqSite/Relatorio\\_Gerencial\\_Contrato\\_de\\_Gestao\\_2011\\_SECTEC.pdf](http://portodigital.org/arqSite/Relatorio_Gerencial_Contrato_de_Gestao_2011_SECTEC.pdf)>.  
Acesso em: 17 de abril. 2017

Relatório Gerencial – **Porto Digital**, 2015 Disponível em <  
[http://portodigital.org/arqSite/RELATORIO\\_GERENCIAL\\_2015.pdf](http://portodigital.org/arqSite/RELATORIO_GERENCIAL_2015.pdf)>. Acesso em: 17 de abril.  
2017.

SOUZA, C.. Políticas públicas: uma revisão da literatura. **Sociologias**. Porto Alegre, ano 8, n.  
16, jul/dez 2006, pp. 20-45, 2006.