



Thaís Araújo; Caroline Gonzaga; Guilherme Monteiro; Giordana Pacini; Arthur Rivelto; Paulo Reis¹

O DNA Colaborativo

O Espaço HUB da UFRJ² é um projeto com DNA colaborativo. Estes estão se difundindo como ideia e intenção, o que é construtivo, fundamental e saudável. No entanto, tais formas de interação têm encontrado entraves sérios quando, em cada ciclo de fechamento e tomada de decisão tem que ser feita por especialistas. Aqui o sentimento de ‘não fazer parte daquela etapa’, tende a virar motivo de ruídos futuros e sentimento de desconfortos e desprestígio para aqueles co-criadores.

Co-criar, entretanto, pressupõe regras, disciplina, sequencia e tomada de decisão. Lidar com grupos que não tem ideia de condução e lógica projetual, pode se tornar uma fonte de frustração e desvios. É fundamental a estruturação clara de como se dará a perspectiva da colaboração e da participação naquele arranjo.

O esquema a seguir é baseado na lógica japonesa *nemawashi*³ (relação entre mestre e discípulo) trazido para o mundo corporativo como ‘diálogo entre subordinado e gestor’.

O esquema apresenta formas de interação com *stakeholders*, na intenção de dar ‘voz’ aos diferentes atores relacionados em um problema de projeto, bem como seus diferentes níveis de envolvimento. Por meio dessa estrutura dialógica e sequencial, busca-se encontrar as causas críticas dos problemas, encará-las e promover ações e intervenções.

O pressuposto é a condução de um projeto em colaboração com *stakeholders* de diferentes níveis e envolvimento com o campo. De forma sintética, guarda do lado esquerdo, as dinâmicas de interação dos *stakeholders* e suas respectivas formas de integração com o todo. Do lado direito, se localiza o campo temático dos decisores, que na interação com os *stakeholders* conduzem e conformam o corpo de projeto.

¹ Texto desenvolvimento com a contribuição e co-autoria da equipe do HUB de Inovação da UFRJ. Para citar: REIS FILHO, P.; ARAÚJO, T.; GONZAGA, C.; MONTEIRO, G.; PACINI, G.; RIVELLO, A. Análise Crítica e Relatório Técnico - 2017. Artigos Técnicos. Laboratório de Cenários da Agência UFRJ de Inovação. Ano.1. Vol. 7, 2017. Disponível em: <http://www.inovacao.ufrj.br/index.php/empreendedorismo/artigos-tecnicos>.

² O Projeto Espaço HUB de Inovação da UFRJ é uma iniciativa que decorreu da articulação entre iniciativas empreendedoras de discentes e a Agência UFRJ de Inovação.

³ Lógica utilizada no A3Form da Toyota na construção de esquemas de síntese e condução de processos e projetos, a partir de inputs dos especialistas (de todos os níveis) internos.



Esta lógica – de interação entre equipes, estratégias, culturas comportamentais, processos, valores, interesses, intenções e perspectivas distintas – está, também, sustentado pelas perspectivas da gestão do conhecimento (DAVENPORT, 1998 e NONAKA e TAKEUCHI, 1997)⁴ na medida em que trabalha o fundamento que os sistemas de transmissão de conhecimento – de tácito para explícito – trazem, de serem conduzidos com parcimônia e com a busca permanente da consistência e do consenso.

Nesse sentido, se debruça sobre a base conceitual a lógica do *Diálogo* de David Bohm⁵, quando propõe a coparticipação e a exposição das posições e ponderações, previstas em cada etapa.

Valor e Significado

Choo (2003) relaciona a necessidade, a busca e o uso da informação como elementos essenciais do processo de construção de significado. Em sequência à busca da informação, vem a interpretação, a conversão e o processamento da informação. A tomada de decisão, nessa perspectiva, ganha um caráter sistêmico e aponta para a necessidade do envolvimento de uma ampla cadeia de colaboração – segue a síntese na Figura 1, a seguir.



⁴ DAVENPORT, T. Ecologia da informação. SP: Futura, 1998.

NONAKA, I.; TAKEUCHI, H. Criação do conhecimento na empresa. RJ: Campus, 1997.

⁵ BOHM, David. On Dialog. London: Routledge, 1996.



Figura 1: Articulação com os Agentes Externos da Rede em Associação com os Inputs dos Colaboradores

Fonte: Elaboração de REIS FILHO, baseado em Choo, 2003

Como exposto, a busca pelo significado que as informações podem conter ganham, cada vez mais, um caráter estratégico. O conceito de Weick (1995)⁶ do *sensemaking* busca trazer à superfície desse processo, algumas etapas essenciais que viriam a dar suporte à construção de significado.

Uma vez que um verdadeiro engajamento subjetivo é requerido dos atores humanos, as finalidades econômicas devem remeter ao político, no sentido amplo, ou seja, à ética e à vida da cidade. Devem fazer eco, igualmente, a significações culturais. (...) A empresa não é só consumidora e produtora de bens e de serviços, como quer o enfoque econômico clássico. Não se contenta em aplicar, elaborar, distribuir *savoir-faire* e conhecimento, como mostra a nova abordagem cognitiva das organizações. Deve-se reconhecer, além disso, que a empresa, com outras instituições, acolhe e constrói subjetividades. (LÉVY, 1998, p.21)⁷

O *sensemaking* é, então, o ato de construir, filtrar, associar, verificar viabilidade e tornar o sutil, o subjetivo em algo mais formal. Para tanto, Weick (1995) identificou sete propriedades desse processo individual de criação de significado: a) é fundado na construção da identidades; b) tem qualidade retrospectiva; c) representa ambientes sensíveis; d) conforma um processo coletivo; e) é contínuo; f) focado em pistas e indícios de fatos; g) é estruturado mais pela plausibilidade do que pela precisão.

Este processo orgânico trabalha na perspectiva de interagir com as dinâmicas próprias que cada indivíduo – e depois, cada coletivo – têm de mobilizar atenção e atribuir significado a fatos e eventos. Essa dinâmica (de base sociocultural) envolve percepção, identificação, interpretação e juízo de valor.

Na construção de processos colaborativos, devido a grande quantidade de geração de dados, a qualificação do processo de aquisição das informações ganham reforçado destaque. Segundo Le Coadic (1996)⁸, algumas perguntas são relevantes para se identificar a necessidade que envolve a aquisição de uma informação:

a) Quem necessita da informação?

⁶ WEICK, K. E. *Sensemaking in organizations*. Thousand Oaks: Sage Publications, 1995.

⁷ LEVY, Pierre. *A máquina universo*. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

⁸ LE COADIC, Y-F. *A Ciência da Informação*. Brasília: Briquet de Lemos, 2004.



- b) Que tipo de informação?
- c) Para qual grupo de pessoas?
- d) Porque precisam dela?
- e) Quem decide quanto à necessidade?
- f) Quem seleciona?
- g) Que uso é dado ao que é fornecido?
- h) Quais são as consequências ou resultados do uso para o indivíduo, o grupo, a organização, etc.?

A seguir, na Figura 2, estabelecemos um desenho processual dessa perspectiva.

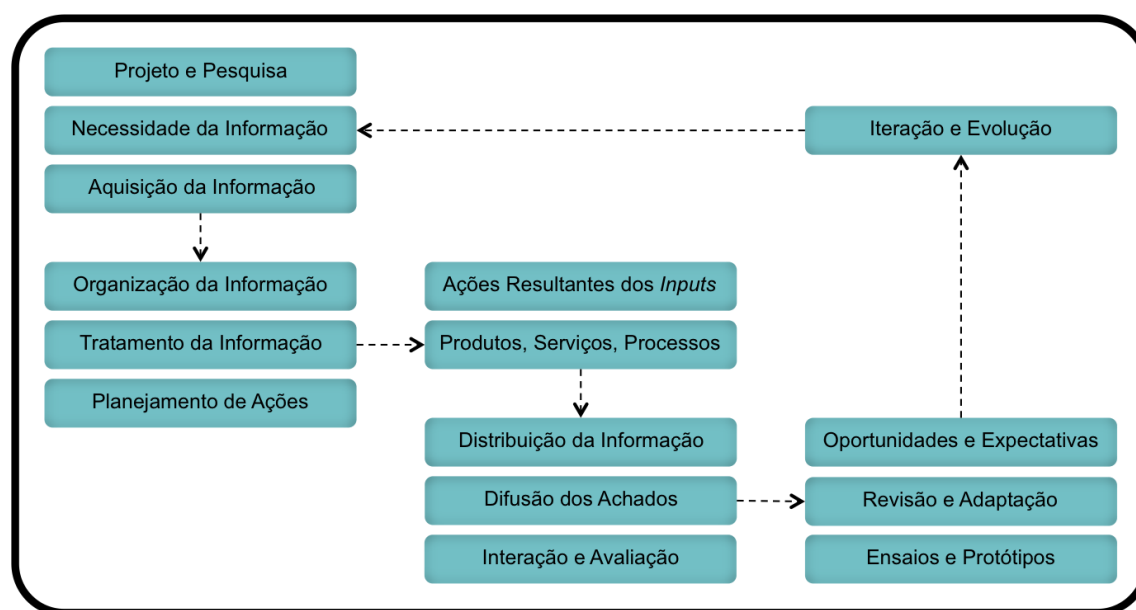


Figura 2: Condução da Informação nos Processos Colaborativos
Fonte: Elaboração de REIS FILHO, com base em Choo (2003, p.24)⁹

A partir do exposto, parece ser fundamental é o estudo do contexto em que se dão as interações, uma vez que depende deste, o estabelecimento e posicionamento das forças e pressões que compõem um dado fenômeno/evento – incluindo a própria posição individual. Nesse sentido, o entendimento e a percepção de cada ator

⁹ CHOO, C. W. A Organização do conhecimento: como as organizações usam a informação para criar significado, construir conhecimento e tomar decisões. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.



e fator relevante, além de seus graus de importância, impacto e influência no contexto de interação, são críticos para a tomada de decisão.

Num ambiente em que inovações são duplicadas rapidamente pelos concorrentes, e empresas menores frequentemente arrebatam fatias de mercado das maiores pelo lançamento de novos e melhores produtos e serviços, é o capital intelectual das empresas, seu conhecimento, experiência, especialização e diversos ativos intangíveis, ao invés de seu capital tangível físico e financeiro que cada vez mais determina suas posições competitivas. (KLEIN, 1998, p.1)¹⁰

O conjunto dos costumes de um povo é sempre marcado por um estilo; eles formam sistemas. Estou convencido de que esses sistemas não existem em número ilimitado, e que as sociedades humanas, assim como os indivíduos – em seus jogos, seus sonhos ou seus delírios –, jamais criam de modo absoluto, mas se limitam a escolher certas combinações num repertório ideal que seria possível reconstituir. Fazendo o inventário de todos os costumes observados, de todos os imaginados nos mitos, destes também evocados nos jogos das crianças e dos adultos, nos sonhos dos indivíduos saudáveis ou doentes e nos comportamentos psicopatológicos, chegaríamos a elaborar uma espécie de quadro periódico como o dos elementos químicos, no qual todos os costumes reais ou simplesmente possíveis apareceriam reunidos em famílias, e no qual só nos restaria identificar aqueles que as sociedades de fato adotaram. (LÉVY-STRAUSS, 1996, p. 167)¹¹

A síntese gráfica da Figura 3, avança, com mais detalhes, os processos que se estabeleceram por trás do conjunto de atividades expostas no relatório. O lado esquerdo se refere aos *inputs* frutos de coletas e interações, que de forma sequenciada, alimentam a coluna direita, dedicada às etapas de formulação, análise, avaliação, encadeamento de alternativas e possibilidades e tomada de decisão¹². O quadro, fruto de estudos sistemáticos, sobre trabalhos colaborativos, se estrutura como uma proposta metodológica para condução de projetos e elaboração de planos de ação.

¹⁰ KLEIN, David A. A gestão estratégica do capital intelectual: recursos para a economia baseada em conhecimento. Rio de Janeiro: Qualitymark, 1998.

¹¹ LÉVI-STRAUSS, C. Tristes trópicos. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

¹² A referência _à arquitetos, designers e urbanistas, não se limita à simples formação dos atores envolvidos, mas, principalmente, às orientações estratégicas de projetar, pensando em processos, nos usuários e em suas aplicações no meio social – majoritariamente urbano.



Projeto
Espaço HUB DE INOVAÇÃO DA UFRJ
Análise Crítica e Relatório Técnico - 2017

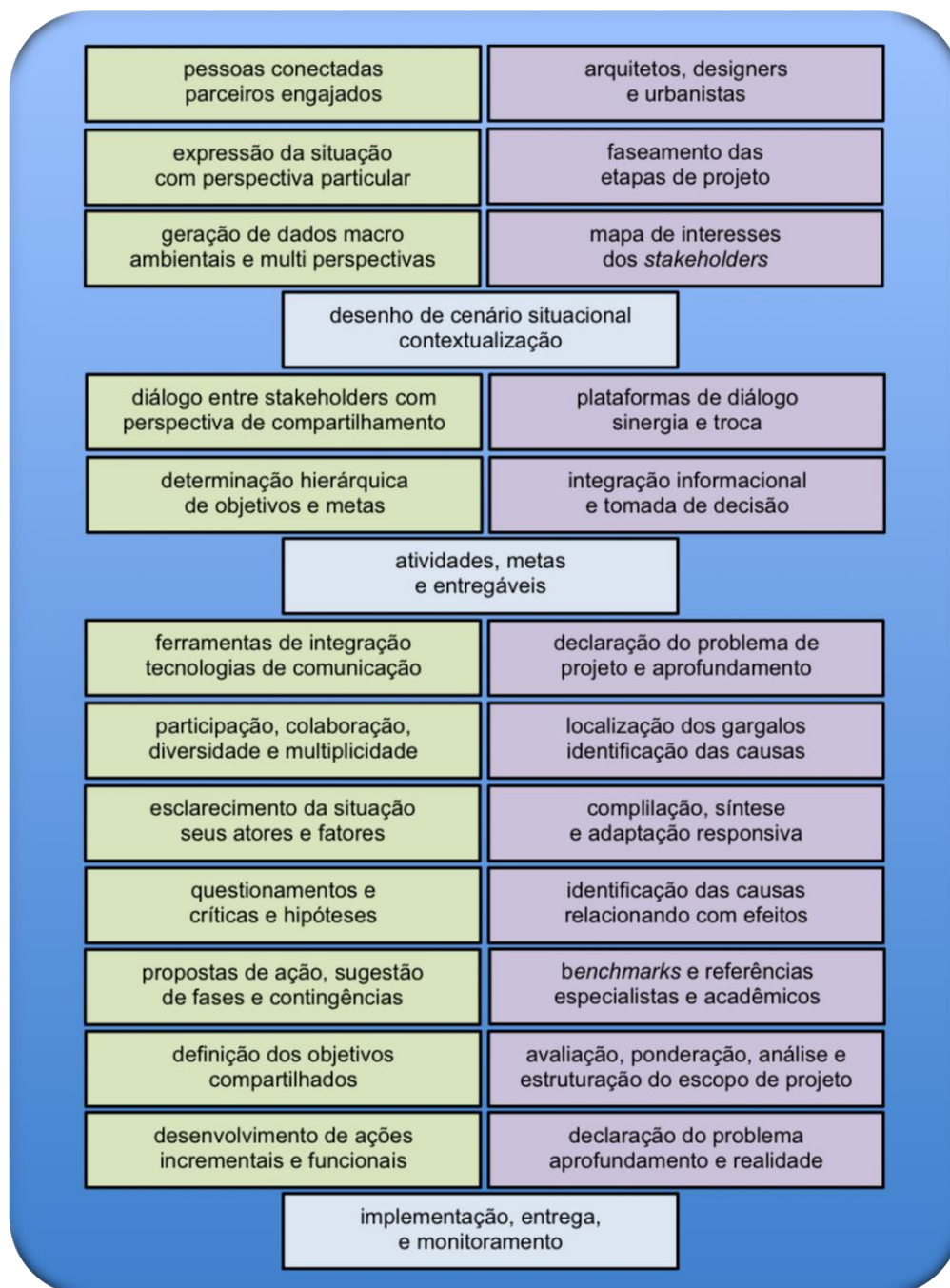


Figura 3: Estrutura de etapas e fases sistêmicas de interação em processos de condução de projetos participativos

Fonte: Elaboração de REIS FILHO



O Projeto Espaço HUB

O trabalho do HUB de Inovação na UFRJ é de natureza orgânica e, como um de seus objetivos específicos é formar conexões - redes dentro das redes - com laboratórios, universidades, empresas, museus, etc. Além disso estimular e apoiar a inovação no ensino e aprendizagem de STEAM. Também o HUB de Inovação na UFRJ se propõe a ser um catalisador para mudanças transformadoras e um sistema de apoio para esforços locais, regionais e estaduais. E promover um ecossistema integrado que seja dinâmico, sinérgico e que esteja em contínuo aprendizado para que dessa forma a criação do HUB de Inovação na UFRJ represente uma iniciativa multidisciplinar, multi-*stakeholder*, real e virtual que atraia e desenvolva talentos na inovação e estimule, apoie e escale a inovação em STEAM.

Nesse sentido a missão do HUB de Inovação na UFRJ é promover a inovação através do empreendedorismo universitário. Tem por objetivo geral a implantar um ambiente físico capaz de concentrar agentes, promovendo interação, integração, articulação, facilitação e aceleração de atividades dinâmicas.

Resultados Esperados

- **Articulação com discentes:** A articulação de um número de alunos bastante representativo, de movimentos estudantis empreendedores tradicionais (como empresas juniores, ligas, equipes de robótica, etc) até os mais os grupos mais descentralizados (makers, etc) . São algumas poucas centenas de iniciativas discentes que compõem essa rede;
- **Articulação com laboratórios:** Uma das perspectivas que vemos como oportunidade para todos, é a integração com os laboratórios da UFRJ (das mais variadas áreas do conhecimento, orbitando a proposta STEAM - ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática - do HUB de Inovação na UFRJ), principalmente, aqueles que possuem equipamentos similares e que poderiam interagir na troca de conhecimento técnico e no potencial desenvolvimento de novas tecnologias;
- **Articulação com empresas:** Na mesma perspectiva, existe um grande potencial de envolvimento com o P&D de empresas, na medida em que se consolide uma *praxis* de desenvolvimento de novas ideias e do domínio tecnológico em determinadas áreas do conhecimento. Nesse sentido, alguns com grupos discentes já trazem esse background;



- Articulação com a sociedade: Geração de soluções inovadoras através da co criação e uso de tecnologias sociais para questões críticas do meio urbano. Troca de saberes entre universidade e produtores de conhecimento popular.

Público-alvo

O público alvo do HUB de Inovação vai além das fronteiras da UFRJ, disponibilizando o acesso ao seu espaço físico para estudantes, artistas, pequenas empresas, pesquisadores, empresários e qualquer pessoa que queira criar algo ou feito sob medida.

Para isso contém várias peças de equipamentos de fabricação controlados por computador que vão desde impressoras 3D, forno, cortadores a laser, fresadoras e máquinas de costura e bordar, sem mencionar uma variedade de componentes e materiais eletrônicos. Além disso, também fornece o ambiente, habilidades, materiais avançados, acesso a tecnologia, computadores e *software* de fabricação, cozinha e biologia sintética fácil de usar, capturando suas ideias e transformando-as em realidade.

Usuários de todas as idades e origens podem aproveitar as várias facilidades no espaço. Oferecemos horários abertos gratuitos para o público em geral, onde os visitantes podem explorar o espaço e obter ajuda de funcionários e voluntários, bem como usar ferramentas e comprar materiais a custo. Famílias e adultos individuais podem desejar participar de nossas sessões de orientação semanal de baixo custo para aprender sobre ferramentas e atividades mais específicas. Grupos podem agendar uma variedade de oficinas no local, como gravura a laser, impressão 3D ou bordados digitais. Pretende-se oferecer, no momento que o HUB for implementado, visitas guiadas com demonstrações personalizadas para atender seus interesses.

- Sociedade em geral: Artistas, empresários, *startups* e pesquisadores podem reservar tempo de aluguel do espaço para obter acesso irrestrito às nossas facilidades (bancada, PCs, *wifi*, equipamentos, projetos, etc). Nós também temos uma rede de referência para ajudá-lo a encontrar recursos como equipamentos, espaços e consultores adequados para ajudar com trabalhos especializados.
- Os professores e demais educadores juvenis: Podem reservar sessões de treinamento especializado para aprender as técnicas expostas no HUB, incluindo a forma como executamos oficinas. Oferecemos oficinas para educadores de jovens



que gostariam de aprender a gerir o mesmo tipo de currículo que fazemos.

- Crianças e adolescentes: Uma das nossas principais missões é a introdução de jovens de 8 a 14 anos à Educação STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) com o programa Escola XXI. Oferecemos workshops de ponta para levar ferramentas e programação para a comunidade. Caso não seja possível a escola utilizar o espaço físico do HUBJ o projeto se compromete em visitar sua localização com o HUB Itinerante, que é ótimo para estações interativas em conferências ou convenções, bem como para oficinas iniciais e demonstrações.

O HUB de Inovação com seu espaço físico não pretende competir com a produção em massa e suas economias de escala associadas na fabricação de produtos amplamente distribuídos. O foco é garantir acesso e mostrar o potencial ao capacitar os indivíduos para criar dispositivos inteligentes para si próprios. Esses dispositivos podem ser adaptados às necessidades locais ou pessoais de maneiras que não são práticas e econômicas usando a produção em massa.

Justificativa

Entendendo que o DNA da inovação possui uma hélice quádrupla onde a indústria é o componente em que as atividades produtivas acontecem, a sociedade como agentereceptor - realizador e o governo garante interações estáveis e relações de intercâmbio através da definição das regras dos contratos, o HUB de Inovação da UFRJ se insere como parte da hélice quádrupla, as universidades, no qual propõe novos conhecimentos e tecnologias, que são insumos de uma sociedade do conhecimento. Além disso, está localizado no Parque Tecnológico da UFRJ, espaço de promoção de interação entre a indústria (empresas, grandes, médias, pequenas e startups nascentes) e a UFRJ.

De acordo com o mapeamento realizado no ecossistema alvo do HUB de Inovação da UFRJ, algumas necessidades dos seus atores identificados surgiram como forma de amplificar sua capacidade de inovação. Entre eles destacamos e consideramos três elementos chave: Espaço Seguro para Novas Ideias; Cultura da Inovação e da Colaboração; e Conexão Local-Global.

1. Espaço seguro para novas ideias

Desenvolvimento de um ambiente nutritivo para que projetos, equipes startups, etc



possam testar e desenvolver ideias frágeis, promovendo a interação entre saberes e conhecimentos diversos e acelerando a inovação.

- Fornecer espaços para construir e testar ideias;
- Facilitar a colaboração generativa (ou seja, combinar conteúdo e conhecimento para resolver problemas reais);
- Apoiar o fluxo de ideias, bom e ruim;
- Fornecer um espaço seguro para gerar, compartilhar e prototipar;
- Apoiar o ritmo da colaboração.

2. Cultura da Inovação e da Colaboração

O espaço pode estimular a curiosidade, a experimentação e colaboração. Pode inspirar novos pensamentos e comunicar os principais aspectos da marca e da cultura ali trabalhada (divulgação científica).

- Reforçar a abertura, a transparência e a inspiração no trabalho dos outros em andamento;
- Fornecer acesso a especialistas em diversos assuntos para promover e exportar oportunidades de aprendizagem;
- Permitir encontros não planejados / ocorrer facilmente no espaço;
- Comemorar a tomada de riscos, independentemente dos resultados;
- Permitir que as equipes possuam um espaço para o comprimento de seu projeto;
- Permitir a “confusão” de um brainstorming;
- Construir equipes diversas e interdisciplinares para resolver problemas de novas maneiras;
- Cultivar uma cultura de entusiasmo e otimismo;
- Criar espaços para diferentes modos de colaboração: Informativo, avaliativo e generativo.

3. Conexão Local-Global

Para fomentar a inovação entre equipes localizadas e distribuídas, o HUB de Inovação da UFRJ deve fornecer uma experiência de forma consistente e equitativa



através do acesso a ferramentas, tecnologia e espaço.

No entanto, as equipes localizadas e distribuídas possuem necessidades distintas. A integração destes grupos diversos requer planejamento, percepção e compromisso para minimizar as disparidades e reconhecer a necessidade de resolver estas disparidades por modos distintos. Como segue:

- Promover interações fluidas, facilitando através de videoconferência para reuniões;
- Fornecer tecnologia que permite compartilhamento de conteúdo com facilidade;
- Criar um painel de controle que comunique fases e status do trabalho;
- Aumentar as oportunidades de rede, interação e gerar confiança para relações de trabalho mais fortes;
- Inspirar um novo pensamento através de interações, workshops e palestrantes;
- Fornecer flexibilidade espacial com mobiliário móvel e recursos que podem ser facilmente reconfigurados para atender os usuários do Espaço HUB.

As universidades de pesquisa são uma componente chave do ecossistema de inovação. Seu papel como pontos focais no sistema de inovação evoluiu ao longo dos últimos vinte anos.

Mais do que nunca, a indústria depende da pesquisa universitária para novas ideias para produtos, serviços e processos aprimorados, enquanto pesquisadores universitários frequentemente desenham ideias de tendências comerciais para explorar novas veias de pesquisa científica.

Nesse sentido, o papel da universidade na economia regional também sofreu mudanças significativas. As universidades são cada vez mais reconhecidas não apenas como centros de aprendizagem, mas também como polos de crescimento regional e emprego estimulando a criação de novas empresas inovadoras. E o HUB de Inovação na UFRJ se insere em uma área geográfica privilegiada onde instituição (UFRJ) e empresas de ponta se agrupam promovendo maior interação com *startups*, empresas menores, aceleradoras e incubadoras.

Assim é possível amplificar a convergência de todos os ingredientes necessários para a inovação reunindo todos juntos em um só lugar e atuando como um catalisador para a sua interação. Em uma comunidade de inovadores e empresários



em que encontros casuais podem provocar criatividade, além do apoio para as pessoas que estão no mercado da inovação criando tecnologias com aplicações em problemas reais, sociais, ambientais e econômicos.

O financiamento do projeto fornecerá recursos essenciais para sua implementação e a sustentabilidade será assegurada através da institucionalização contínua, com programas e metas com responsabilidade por resultados. Além disso, a equipe operacional do projeto é encarregada de desenvolver e implementar seus processos e sistemas programáticos e fiscais.

O potencial de financiamento para a sua manutenção a médio-longo prazo, o qual atualmente já está em negociações com empresas nacionais e multinacionais, inclui o uso de investimentos diretos, investimentos indiretos e outros tipos de investimento baseado em parceiros externos e da indústria com experiência em operação de projetos de Inovação.

Nesse sentido, é possível imaginar que um dos impactos positivos no ecossistema seja na experiência de cada aluno desde o contato inicial até a graduação e além. Através do HUB de Inovação na UFRJ sua comunidade sentir um senso de comunidade e conexão, experientes tanto acadêmicos quanto sucesso pessoal e se sintam bem preparados para o futuro deles. O HUB de Inovação na UFRJ busca então entender melhor as necessidades únicas do ecossistema, utilizando a lógica do pensamento de design centrado no usuário.

Será um espaço altamente colaborador, envolvendo estudantes, funcionários, professores e a comunidade em geral, criando uma experiência para uma universidade conectada ao futuro e aos maiores desafios atuais.

Composição

A equipe gestora do HUB atualmente, é composta por cinco integrantes: Arthur Rivelo, Caroline Gonzaga, Giordana Pacini, Guilherme Monteiro, Thaís Araújo e Paulo Reis. O coordenador técnico do projeto é o Paulo Reis – pesquisador do LabFuzzy da COPPE e profissional da Agência UFRJ de Inovação¹³.

¹³ A Agência UFRJ de Inovação é o NIT - Núcleo de Inovação Tecnológica – desta universidade.



Atividades Desenvolvidas em 2017

Abaixo a lista de atividades que tiveram apoio de captação, divulgação, articulação e realização:

- Workshop BioMinas - Empreendedorismo e Ciências da Vida: atividade realizada no auditório do Parque Tecnológico da UFRJ;
- HUBeer: exposição de projeto, startup, etc da UFRJ para a comunidade acompanhado de cerveja artesanal “made in UFRJ”;
- Workshop de cultura maker para a ISMART;
- Circuito de doces UFRJ;
- Palestra: Repensando a Ciência e Inovação na UFRJ;
- Palestra: Colóquio Anual de Engenharia Química UFRJ;
- Palestra: sobre HUB de Inovação na Semana Acadêmica da Química da UFF;
- Curso de Biohacking e Empreendedorismo Maker voltado para Biotecnologia: Oferecido pela primeira vez numa universidade o curso aconteceu por iniciativa do Programa de Pós-graduação em Biotecnologia Vegetal;
- Curso de arduíno: atividade realizada com arduínos comprados com apoio do LabFuzzy da Coppe;
- Curso LIEQ: Zero à Investidor (mercado financeiro);
- UC Berkley Lean Startup Program: Divulgação maciça para a rede (solicitado apoio pelo Eduardo Marinho);
- Mapa da Inovação Social da UFRJ: Resultado do mapa do HUB com foco em Inovação Social no ecossistema da UFRJ. Produto para a Agência UFRJ da Inovação;
- WyExperience: imersão organizada pela Wylinka focada em inovação e empreendedorismo com 2 pessoas de nossa rede e apoiada pelo HUB;
- Desafio: Accenture Innovation Lovers;
- Germinadora de Startups: proposta do Grupo de Novos Negócios - Gn2 de acelerar startup e validar o modelo de negócio;
- Workshop Impressão 3D: atividade realizada para um público de 8 pessoas;
- Workshop de Fabricação Digital: atividade realizada para um público de 8 pessoas;



Projeto
Espaço HUB DE INOVAÇÃO DA UFRJ
Análise Crítica e Relatório Técnico - 2017

- HUBer: exposição de projeto, startup, etc da UFRJ para a comunidade acompanhado de cerveja artesanal “made in UFRJ”;
- Hackathon UFRJ: apoio na divulgação;
- Varanda ITS: realizado em colaboração e a presença de 2 palestrantes de nossa comunidade;
- Aula: Matéria do curso da Gastronomia “ Empreendedorismo em Organizações Sustentáveis”;
- Palestra: Semana Empreendedorismo da UVA;
- Palestra: Simpósio de Biotecnologia (UFRJ Xerém);
- Palestra: sobre HUB de Inovação para calouros na Escola de Química UFRJ;
- Palestra: sobre HUB de Inovação para a matéria Gestão da Inovação na Escola de Química UFRJ;
- Palestra: sobre HUB de Inovação no evento No Budget Science UFRJ;
- Palestra: sobre HUB de Inovação no evento Impactus Day UFRJ;
- Palestra: sobre HUB de Inovação para a AGIR - Agência de Inovação da UFF;
- Curso de arduíno: atividade realizada com arduínos comprados com apoio do LabFuzzy da Coppe;
- Workshop Planejamento financeiro;
- Workshop Mapa Cognitivo: Apoio através de ferramentas de desenvolvimento da visualização da rede da Universidade das Quebradas;
- Workshop Hackeando Dados Públicos: atividade articulada com referência no país em raspagem de dados e com a prefeitura do Rio de Janeiro para uso da Nave do Conhecimento;
- Laboratório de Inovação Cidadã: oferecimento de workshops, apoio com mentores e divulgação;
- II Workshop de Tecnologia 3D & Inovação para a Saúde;
- Hackathon NanoBio: Apoiador do primeiro hackathon no campus UFRJ Xerém;
- Legal Hack: Apoiador do primeiro Hackathon Jurídico do país;
- Smart Cloud Hackathon : Apoiador e realizados do Hackathon em IoT e Computação em Nuvem Patrocínio da Neopath – Inovax;
- RioDevDay 2017: apoio e articulação;



Projeto
Espaço HUB DE INOVAÇÃO DA UFRJ
Análise Crítica e Relatório Técnico - 2017

- Palestra: sobre Biohacking e empreendedorismo na Biotecnologia na Biofísica UFRJ;
- Palestra: sobre HUB de Inovação para a Semana Enactus UFRJ;
- Palestra: sobre HUB de Inovação para a Semana da Minerva Rockets UFRJ;
- Início das operações nas mídias sociais (Facebook, Instagram, LinkedIn, Medium).

Sobre Sustentabilidade

O HUB de Inovação na UFRJ estimula a comunidade a criar e implementar ideias para um futuro mais sustentável. Acreditamos que a nossa relação com o meio ambiente pode ser hackeada, isto é, podemos construir através da tecnologia e da produção de dados abertos, um mundo saudável, que cuide da terra, das pessoas e priorize a partilha justa. Dentro deste contexto, podemos imaginar que o ambiente do Parque Tecnológico pode ser um espaço ideal para o desenvolvimento deste ambiente.