

## Interação dos Parques com a Sociedade: o case do Sapiens Parque

João Vitor Tibincovski de Souza<sup>1</sup>, Rayse Kiane de Souza<sup>2</sup>, Clarissa Stefani Teixeira<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)  
Departamento de Ciências Contábeis (CSE)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)  
Departamento de Engenharia e Gestão do Conhecimento  
(EGC)

<sup>3</sup> Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)  
Departamento de Engenharia e Gestão do Conhecimento  
(EGC)

joaotibincoski@gmail.com, raysekiane@gmail.com, clastefani@gmail.com;

**Resumo.** *Os Parques de Inovação concentram e conectam organizações inovadoras. O desenvolvimento gerado nos mesmos não deve ser apenas um fator interno, é necessário também se relacionar com a sociedade. Criar projetos e promover essa interação é benéfico para todos os envolvidos. O respectivo artigo irá apresentar o caso do Open Sapiens, projeto de visita guiada do Sapiens Parque em Florianópolis. A pesquisa caracterizou-se como exploratória, qualitativa, descritiva e com abordagem de estudo de caso por apresentar a realidade do Sapiens Parque. Conclui-se com o estudo que o primeiro ano do projeto apresentou número expressivo de visitantes, cerca de 850 pessoas, alcançando seu objetivo principal, aproximar-se da sociedade.*

**Abstract.** *Innovation Parks concentrate and connect innovative organizations. The development generated in them should not only be an internal factor, it is also necessary to relate to society. Creating projects and promoting this interaction is beneficial to all involved. The respective article will present the case of the Open Sapiens, project of guided visitation of Sapiens Park in Florianópolis. The research was characterized as exploratory, qualitative, descriptive and with a case study approach for presenting the reality of Sapiens Park. It concludes with the study that the first year of the project showed an expressive number of visitors, about 850 people, achieving its main objective, approaching society*

### 1. Introdução

Inovar exige processos interligados de idealização, criação, projeto e entrega, além de uma infraestrutura gerencial apropriada para equilibrar os riscos e servir de apoio. São muitos os desafios para a implementação de inovação, porém, se efetuado com sucesso geram desenvolvimentos tecnológicos, sistemas de informação e comunicação e movimentam a economia global [Moultrie *et al.* 2007]. A inovação tornou-se o desafio que estabelece a competitividade global, inovar é necessário, mas para administra-la as empresas devem aproveitar do poder da localização para criar e comercializar novas

ideias. Estar geograficamente concentrada e interconectada com outras empresas, do mesmo ou diferentes setores, é um diferencial [Porter; Stern 2001].

Ao relacionar inovação, desenvolvimento de tecnologias, localização geográfica e conexões com organizações surgem os *habitats* de inovação, ambientes que promovem e fomentam a inovação. Dentro deste universo de ambientes se encontram a tipologia de parques, que desde a década de 50 tem se destacado ao redor do globo, movimentando a economia. Além disso, os mesmos ultrapassam limites organizacionais ao integrar múltiplos atores como empresa, universidade e governo, facilitando assim a transferência de tecnologia e o fluxo de conhecimento entre eles [Bellavista; Sanz 2009].

Para Sartori [2017], conhecer o ecossistema da região em que estão localizados é importante para que se fortaleça e receba investimentos adequados ao contexto social para assim proporcionar desenvolvimento real. As ações dos parques precisam estar em conexão com este ecossistema garantindo sinergia entre as suas demandas, potencialidades e expectativas, não somente das organizações que estão presentes no mesmo, mas também da comunidade do seu entorno, com o objetivo de trocar conhecimento e oportunidades junto aos atores envolvidos.

Sendo assim, como os parques podem promover a interação com seu ecossistema de inovação e se relacionar com a comunidade do seu entorno, bem como a sociedade de forma geral? De acordo com Steiner, Cassim & Robazzi [2008] o Brasil é um país que demorou a despertar para a inovação tecnológica e conseqüentemente para o aparecimento de ambientes de inovação. Todavia, principalmente na última década, muitos parques, de diversas tipologias, têm surgido no país, um deles é o Sapiens Parque, em Florianópolis, Santa Catarina, o maior parque brasileiro em extensão territorial. O respectivo artigo irá apresentar o caso do Open Sapiens, projeto de visitação do Sapiens Parque que visa estreitar os laços do parque com a sociedade por meio de visitas institucionais guiadas, serão apresentados também os indicadores produzidos pelo projeto no ano de 2017.

## **2. Metodologia**

O presente artigo é classificado como exploratório, qualitativo, descritivo e com abordagem de estudo de caso por apresentar a realidade do Sapiens Parque e seu projeto de interação com a comunidade, o Open Sapiens. A pesquisa descritiva estabelece características de uma população ou fenômeno, por meio da apuração ou observação dessas características [Vergara 2000; Duarte 2002].

De acordo com Yin [2015] o estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo com profundidade em seu contexto de mundo real, principalmente quando os limites entre fenômeno e contexto não estão claros ou bem divididos. Ou seja, o estudo de caso é utilizado quando se deseja entender um fenômeno do mundo real, assumindo que este entendimento pode englobar importantes condições contextuais pertinentes ao caso em questão.

Assim, para a realização do estudo foi realizada uma pesquisa exploratória da literatura em bases de dados com a temática de parques e a relação da comunidade, bem como uma pesquisa específica sobre o Sapiens Parque por meio da base de dados Google Acadêmico, utilizando a palavra-chave “Sapiens Parque” [Silva 2008; Otani 2008; Silva 2011]. Todavia ainda se carece de estudos a respeito do parque em questão, foram utilizadas também as informações disponibilizadas no site institucional do parque [Sapiens Parque 2018]. Para a análise do projeto Open Sapiens os autores

acompanharam o desenvolvimento do projeto durante todo o ano de 2017 registrando seus indicadores sob três óticas: i) objetivo e infraestrutura do projeto; ii) número de grupos e de visitantes; iii) teor das visitas e origem dos visitantes.

### **3. Fundamentação Teórica**

#### **3.1 Parques**

Desde o surgimento do primeiro parque científico e tecnológico, a mais de 60 anos, muitas mudanças aconteceram no universo conceitual dos mesmos, tanto a diversidade de objetivos, os tipos de atores envolvidos, modelos utilizados e até mesmo as tipologias usadas para nomeá-los, sendo assim muito difícil especificar em uma única definição. Em 1993 a UNESCO estabeleceu que parques científicos e tecnológicos são qualquer cluster de alta tecnologia, englobando varias tipologias como *technopolis*, *science city*, *cyberpark*, *technopark*, parque tecnológico, científico, científico e tecnológico, incubadora tecnológica e de empresas. Porém, com o passar dos anos outras numerosas definições e tipologias foram surgindo, sendo a mais utilizada atualmente a da International Association of Science Parks and Areas of Innovation – IASP [Unesco 1993; Adán 2012].

A IASP define parque tecnológico como uma organização com o objetivo de aumentar a riqueza e o bem-estar da sua comunidade através da promoção de cultura de inovação e competitividade dos empreendimentos e instituições científica associados. Bem como estimular a troca de conhecimento e tecnologia, agregando em um mesmo ambiente espaço físico adequado e serviços de apoio de alta qualidade [Iasp 2018].

A autora Silva [2008] classifica Parque de Inovação como um ambiente dotado de infraestrutura idealizada para receber iniciativas e empreendimentos inovadores de forma estratégica para incentivar o desenvolvimento de uma região. Difere-se das outras tipologias de parques por apresentar um modelo inovador com o objetivo de atrair, desenvolver e implementar iniciativas inovadoras, e por meio disso potencializar o posicionamento sustentável e competitivo das mesmas.

Um dos objetivos do parque na maioria dos países é fornecer uma infraestrutura adequada de apoio logístico e administrativo que uma empresa jovem precisa no processo ganhar uma posição em um mercado competitivo [Guy 1996]. Segundo Cabral [1998] um parque é tanto empresarial quanto social. Empresarial no sentido de aglomerar recursos e atividades com os mesmos, e social no sentido de que as relações sociais dos atores têm muito a ver com o sucesso do parque, sendo cruciais para facilitar o processo de inovação.

#### **3.2 Interação do Parque com os atores**

Um parque tem importante papel no desenvolvimento de uma região já que por um lado existe a infraestrutura física de trocas de conhecimentos, científicos e tecnológicos, e por outro existe um “espaço-rede” que é responsável pelas interações entre os diversos atores, como empresas, universidades e instituições governamentais. A interação entre os atores é o fator que permite o incentivo e a estimulação do desenvolvimento econômico e social do seu entorno [Santos; Hansen 2016]. Spolidoro e Audy [2008] estabelecem a promoção do desenvolvimento sustentável da comunidade e região em que está inserido como um dos propósitos dos parques.

Sartori [2017] ressalta que as ações dos parques precisam estar conectadas com a localidade e com a região em que o mesmo foi implementado, para assim garantir a

sinergia entre as necessidades, potencialidades e expectativas das organizações que fazem parte, bem como da comunidade do seu entorno, visando a troca de conhecimento e oportunidades para os atores envolvidos. Essa relação não é fator determinante para o sucesso de um parque, mas com certeza é uma ação que o fortalece perante sua missão.

Um dos projetos com a comunidade mais recorrentes nos ambientes de inovação é a visita guiada, parques internacionais como o Cambridge Science Park [2018] na Inglaterra, Ideon Science Park [2018] na Suécia e o Parque Tecnológico de Andalúcia [2018] na Espanha tem projetos de visita guiada. Assim como parques brasileiros, como por exemplo o Tecnopuc [2018] em Porto Alegre, Parque Tecnológico da Universidade Federal do Rio de Janeiro [2018], Porto Digital [2018] em Recife. Todavia não foram encontrados estudos ou informações nos próprios sites institucionais apresentando seus indicadores e números. Estas informações corroboram com Sartori [2017] que ressalta em sua pesquisa que são poucos os estudos que abordam a interação dos parques com a comunidade do seu entorno.

#### **4. Sapiens Parque**

A qualidade de vida da cidade de Florianópolis bem como sua infraestrutura para negócios [Azevedo; Teixeira 2017] é reconhecida por diversos rankings nacionais e internacionais. Em 2015 foi classificada como “Melhor Cidade do Brasil” na categoria “Indicadores Digitais” pela revista Istoé e a consultoria Austin Rating. No mesmo ano o *Ranking Connected Smart Cities* a capital catarinense como uma das cidades mais inteligentes do país, obtendo primeiro lugar na categoria “educação”, obtendo oitavo lugar no ranking geral. Já em 2017 a cidade conquistou o 2º lugar no Ranking IDMH de Municípios entre as capitais brasileiras, o ranking representa a avaliação de três indicadores de desenvolvimento humano: longevidade, educação e renda [Sapiens Parque, 2018]. É neste contexto que o Sapiens Parque está inserido, localizado na região norte da cidade, no bairro Canasvieiras.

O Sapiens Parque é denominado como um “parque de inovação”, que basicamente, consiste em um ambiente com infraestrutura adequada para abrigar empreendimentos e projetos para o desenvolvimento de uma região, se distinguindo das demais tipologias por conta do seu modelo, que visa a atração e o desenvolvimento de iniciativas inovadoras, destacando-se no mercado [Silva, 2011]. É um dos sete parques localizados em Santa Catarina e um dos 52 em operação no Brasil. Foi idealizado em 2001, porém só iniciou suas operações em 2007 [Teixeira, Santos e Teixeira 2017].

O parque apresenta como objetivo promover e fortalecer setores econômicos como os de turismo, serviços e tecnologia, sempre considerando as questões ambientais e o bem-estar da sociedade [Sapiens Parque, 2018]. É uma ferramenta para a consolidação da cidade de Florianópolis como a capital brasileira do conhecimento e da qualidade de vida. O foco é a criação de novos conhecimentos, que devem ser utilizado como o principal fator de competitividade das organizações que fazem parte do parque, bem como de toda a região do entorno. É o maior parque do Brasil [Teixeira, Santos & Teixeira, 2017], sua área total é de 4.315.680,88m<sup>2</sup> (431,5 hectares), possuindo 257 unidades condominiais, 68 delas já estão comercializadas. O projeto prevê um investimento total de R\$2.430.000.000,00 nas edificações e a geração de 27 mil empregos diretos e 33 mil indiretos [Sapiens Parque 2018].

A infraestrutura do parque é projetada para promover um ambiente diferenciado que estimule a inovação e a cooperação entre as pessoas, o espaço oferece sistemas de

apoio para atrair e formar talentos e negócios, unir conhecimentos e o transformar em produtos e serviços. Tais ações retornarão indiretamente para a sociedade em forma de desenvolvimento sustentável, socioeconômico e ambiental da região, todavia o parque também conta com projetos com a comunidade cujo objetivo é inserir a mesma em seu cotidiano [Sapiens Parque 2018].

#### 4.1. Projeto Open Sapiens e seus indicadores

O Open Sapiens é um projeto de parceria do Sapiens Parque com o grupo de pesquisa VIA Estação Conhecimento, do Departamento de Engenharia do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina. Seu objetivo é estreitar a relação do parque com a sociedade, por meio da abertura de seus espaços para visita guiada. As visitas apresentam a história do Parque, os objetivos institucionais do Projeto, as prospecções futuras e a infraestrutura do Sapiens. O Open Sapiens iniciou em março de 2017 a partir da necessidade do parque para com uma contrapartida com a comunidade do entorno, assim como, a partir das informações de Sartori [2017] que indicou o desconhecimento da comunidade quanto à existência e propósito do Sapiens Parque.

No decorrer da existência do Sapiens, haviam muitos interessados em conhecer o parque, porém estas visitas eram coordenadas e realizadas informalmente, partindo exclusivamente do interesse do visitante e da disponibilidade do Sapiens. Após a implementação do projeto a realidade mudou, primeiro se estabeleceu um roteiro de visita, segundo criou-se uma plataforma de inscrição e finalmente foram feitas as chamadas públicas e a divulgação do projeto. O quadro 1 ilustra as etapas realizadas para a implementação do projeto.

**Quadro 1. Etapas do projeto Open Sapiens.**

<b>Etapa</b>	<b>Descrição</b>
Roteiro de Visita	Os grupos são recepcionados pelo coordenador do projeto no auditório do Centro de Inovação InovaLab, é feita uma apresentação institucional por meio de vídeo e <i>slides</i> . Terminada a apresentação o grupo faz um tour pela infraestrutura do parque e, conforme disponibilidade e interesse dos participantes, a visita continua dentro das empresas instaladas.
Plataforma de inscrição	Por meio do link: <a href="http://www.sapiensparque.com.br/open-sapiens/">http://www.sapiensparque.com.br/open-sapiens/</a> os visitantes obtêm acesso a todas as informações do projeto, bem como podem verificar as datas disponíveis e agendar a visita.
Plataformas de divulgação	O projeto ainda conta com uma página exclusiva no site do grupo de pesquisa VIA Estação Conhecimento <a href="http://via.ufsc.br/category/openparque/">http://via.ufsc.br/category/openparque/</a> onde são publicadas notícias a respeito do andamento do Open Sapiens. Para divulgação são utilizadas as páginas do Facebook tanto do parque, o grupo VIA também disponibiliza a página do Facebook, Instagram e do Blog VIA

Os grupos devem conter entre 10 e 60 pessoas. O preenchimento do formulário e a disponibilidade na agenda não garantem a visita, uma vez que a administração pede um período de sete dias corridos para responder a solicitação. As visitas ocorrem nas quartas, na parte da tarde, e quintas, na parte da manhã. Ainda é solicitado uma doação de 1 kg de alimento não perecível ou um (1) item de higiene pessoal por pessoa/visitante que são destinados ao projeto Sede de Amor no apoio de pessoas em situação de rua.

Nos 10 meses de projeto em 2017, 26 grupos de visitantes passaram pelo Sapiens, totalizando mais de 850 pessoas que conheceram o parque por meio do projeto, com média de 33 pessoas por visita. Foram 26 grupos, sendo 15 acadêmicos, seis de negócios e cinco escolares, mostrando assim a diversidade de interesses da sociedade em relação ao parque.

Cada grupo procura visitar o parque por algum interesse específico. Os grupos acadêmicos normalmente visitam o parque em semanas acadêmicas dos cursos ou em disciplinas relacionadas às atividades do parque, com o objetivo de entender o conceito do parque e suas atividades. As caravanas de negócios buscam o parque para se aproximarem e conhecerem as empresas instaladas, já as escolas procuram o parque para inserirem os conceitos de empreendedorismo e inovação nas aulas para os alunos.

A visita inicia com uma apresentação institucional, seguida de um tour pela infraestrutura exterior do parque, quando há disponibilidade os coordenadores finalizam o tour em apresentando alguma organização instalada no parque. As empresas que mais interagiram com o projeto recebendo visitantes foram a Softplan, Reitz Innovation, Grupo de Pesquisa Fotovoltaica da Universidade Federal de Santa Catarina e o VIA Estação Conhecimento, grupo de pesquisa também da UFSC. O projeto recebeu visitas de quatro estados diferentes, sendo um do nordeste - Ceará e os três da região sul - Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul.

Em duas oportunidades o Open Sapiens interagiu com outros projetos. O Geração VIA, por exemplo foi realizado. O projeto do grupo de pesquisa VIA Estação Conhecimento busca transformar o conhecimento desenvolvido na academia para que jovens e crianças consigam ter o pensamento científico na condução de projetos que desafiem as conexões entre diferentes atores e tenha diferenciais que resolvem problemas reais das suas comunidades. Na ocasião foi aplicada uma metodologia junto a Escola de Ensino Médio Valmir Omarques Nunes de Bom Retiro onde os alunos foram desafiados a encontrarem uma solução inovadora para os problemas da sua escola em conexão com universidades, governos, empresas, outras escolas e mundo. Em outra oportunidade, o projeto Open Sapiens foi até a sede do Centro de Integração Empresa-Escola de Santa Catarina (CIEE-SC), no centro da cidade de Florianópolis, apresentar o Sapiens Parque para os adolescentes que fazem curso técnico no local já que os mesmos não poderiam se locomover até o parque.

Como evolução do projeto, pode-se dizer que a palestra externa realizada no CIEE-SC é um indicativo positivo possibilitando inclusive ir além dos limites do parque e promovendo uma interação ainda maior com a sociedade. Ademais, em 2018 o projeto ganha uma identidade visual própria e são distribuídos, durante as visitas, adesivos para os visitantes.

## **5. Considerações Finais**

Projetos junto à comunidade se mostram importantes não somente nos ambientes de inovação, mas também em todos os setores da sociedade, é relevante inteirar a comunidade sobre o que acontece nestes ambientes e fazê-la se apropriar do mesmo, principalmente os de caráter público como o Sapiens Parque. O Open Sapiens se mostrou uma opção viável e bem recebida de interação do parque, tendo movimentado no ano de 2017 cerca de 850 visitantes, um número expressivo considerando que este é quase o número total de funcionários da maior empresa instalada no Sapiens, a Softplan.

Os visitantes deixam o parque com mais conhecimento, entendendo o conceito de um Parque de Inovação, conhecendo melhor o ecossistema de inovação da grande

Florianópolis e se inteirando das atividades realizadas pelo parque. No primeiro ano de operação, o projeto se mostrou relevante para a própria administração do parque, já que o Open Sapiens ajudou a divulgar e explicar o que é o Sapiens Parque e o que acontece em suas dependências.

A pesquisa encontrou dificuldade em comparar os resultados obtidos pelo projeto Open Sapiens com outros projetos de visita guiada de parques nacionais e internacionais já que, se tratando dos parques analisados, não disponibilizam tais indicadores e números para o público em geral. Outra limitação de pesquisa foi a dificuldade de mensurar o impacto real das visitas para o parque e para o ecossistema, algo que poderia ser realizado em futuros trabalhos através de um estudo longitudinal sobre a percepção da comunidade e desenvolvimento do ecossistema, outra opção seria realizar questionário sobre a percepção dos visitantes antes e após a visita. Sendo assim, os autores recomendam para trabalhos futuros estudos que abordem a interação dos parques com a comunidade do seu entorno, principalmente estudos de caso com números e indicadores de outros parques, nacionais e internacionais.

## Referências

- Adán, C. (2012). El ABC de los parques científicos. Seminarios de La Fundación Española de Reumatología, 13(3), 85-94.
- Azevedo, I. S. C.; Teixeira, C. S. (2017). Florianópolis: uma análise evolutiva do desenvolvimento inovador da cidade a partir do seu ecossistema de inovação. REAVI-Revista Eletrônica do Alto Vale do Itajaí, 6(9), 108-120.
- Bellavista, J.; Sanz, L. (2009). Science and technology parks: habitats of innovation: introduction to special section. Science and Public Policy, 36(7), 499-510.
- Cabral, R. (1998). The Cabral-Dahab science park management paradigm: an introduction. International Journal of Technology Management, 16(8), 721-725.
- Cambridge Science Park. (2018). Visits. Recuperado em agosto de 2018 de <https://www.cambridgesciencepark.co.uk/>.
- Duarte, R. (2002). Pesquisa qualitativa: reflexões sobre o trabalho de campo. Cadernos de pesquisa (vol. 115, n. 1, pp. 139-54).
- Guy, I., (1996). A look at Aston Science Park. Technovation 16, 217–218.
- Iasp. (2018). International Association of Science Parks and Areas of Innovation. Definitions. Recuperado em agosto de 2018 de <https://www.iasp.ws/our-industry/definitions>.
- Ideon Science Park. (2018) Tech Visits. Recuperado em agosto de 2018 de <https://ideon.se/our-offer/tech-visits-and-delegations/>.
- Moultrie, J., Nilsson, M., Dissel, M., Haner, U. E., Janssen, S., & Van der Lugt, R. (2007). Innovation spaces: Towards a framework for understanding the role of the physical environment in innovation. Creativity and innovation management, 16(1), 53-65.
- Otani, N. et al. (2008). Universidade empreendedora: a relação entre a Universidade Federal de Santa Catarina e o Sapiens Parque. Florianópolis: Tese de Doutorado.
- Parque Tecnológico da Andalúcia. (2018). Visit. Recuperado em agosto de 2018 de <http://www.pta.es/en/>.

- Parque Tecnológico da Universidade Federal do Rio de Janeiro. (2018). Formulário de visitas ao Parque Tecnológico. Recuperado em agosto de 2018 de <http://www.parque.ufrj.br/formulario-de-visitas-ao-parque-tecnologico/>.
- Porter, M. E.; Stern, S. (2001). Location matters. *Sloan Management Review*, 42(4), 28-36.
- Porto Digital. (2018). Visite o Parque. Recuperado em agosto de 2018 de <http://www.portodigital.org/parque/o-que-e-o-porto-digital/visite-o-parque>.
- Santos, J. L. S.; Hansen, P. B. (2016). Estratégias em parques tecnológicos: Uma análise da produção científica na base Web of Science. *International Journal of Knowledge Engineering and Management (IJKEM)*, 5(12), 29-48.
- Sapiens Parque (2018). Institucional. Recuperado em agosto de 2018 de <http://www.sapiensparque.com.br/pt/institucionais/>.
- Sartori, V. (2017). InHab-Read-IHR: metodologia de leitura de entorno para habitats de inovação.
- Silva, B. F. (2008). Limites do planejamento estratégico aplicado ao espaço urbano como instrumento de desenvolvimento sustentável: o caso do Sapiens Parque. Dissertação de mestrado. UFSC.
- Silva, B. F. (2011). O Projeto Sapiens Parque: impactos socioeconômicos e ambientais em Florianópolis. *Cadernos Metrôpole*, (vol. 13, n. 25).
- Spolidoro, R., & Audy, J. (2008). Parque científico e tecnológico da PUCRS: TECNOPUC. Edipucrs.
- Steiner, J. E., Cassim, M. B., & Robazzi, A. C. (2008). Parques tecnológicos: ambientes de inovação. *Revista IEA. USP. São Paulo*.
- Teixeira, M. M. C., dos Santos, J. H., & Teixeira, C. S. (2017). Parques Científicos e Tecnológicos: análise do Estado de Santa Catarina.
- Tecnopuc. (2018). Tecnopuc oferece visitas guiadas. Recuperado em agosto de 2018 de <http://www.pucrs.br/tecnopuc/2015/01/05/tecnopuc-oferece-visitas-guiadas-4/>.
- Unesco. (1993). University-Industry Partnership. Concept and definition. *Science Policy*. Recuperado em agosto de 2018 de [http://www.unesco.org/science/psd/thminnov/unispar/sc\\_parks/parks.shtml](http://www.unesco.org/science/psd/thminnov/unispar/sc_parks/parks.shtml).
- Vergara, S.C. (2000). *Projetos e relatórios de pesquisa em administração*, (vol. 3, pp. 46-53). Editora Atlas.
- VIA Estação Conhecimento. (2018). Open Parque. Recuperado em agosto de 2018 de <http://via.ufsc.br/category/openparque/>.
- Yin, R. K. (2015). *Estudo de Caso: Planejamento e Métodos*. Bookman editora.