

Edição  
Comemorativa:  
Dia Nacional do  
Designer



# Caderno de Resumos e Ensaaios [Curtos]: **Diálogos em Design**

BARAUNA, D. (coord.)

1º **DIÁ**logos  
*em design*





# 1º DIÁLOGOS *em design*



**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**  
Porto Alegre, 2023

**ISBN nº 978-65-00-74332-6**

O conteúdo das publicações é de total e exclusiva responsabilidade dos autores.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

PPGDesign | UNISINOS  
Campus Unisinos Porto Alegre, Av. Doutor Nilo Peçanha, 1600  
Bairro Boa Vista – Porto Alegre (RS).  
Telefone +55 (51) 3591 1122 Ramal 3719  
E-mail [ppgdesign@unisinos.br](mailto:ppgdesign@unisinos.br)

**CADERNO DE RESUMOS  
E ENSAIOS [CURTOS]:  
DIÁLOGOS EM DESIGN - EDIÇÃO I/2022**

Realização em 05 de novembro de 2022.

Periódico Digital:

UNISINOS (2023)

**Coordenação:**

Debora Barauna

**Comissão Organizadora:**

Clarissa Pereira Coelho

Débora Bregolin

Fernanda Galvão Sklovsky

Janaina Camara da Silveira

Samuel da Silva Miranda

**Capa:**

Débora Bregolin

**Editoração:**

Debora Barauna

Clarissa Pereira Coelho

Fernanda Galvão Sklovsky

Samuel da Silva Miranda

**Revisão Linguística:**

Diônifer Alan da Silveira

## PARTICIPANTES

Ariel Berti - doutorando  
Carolina Wiedemann Chaves – doutoranda  
Clarissa Coelho – mestranda  
Danielle Fernandes – doutoranda em educação  
Debora Barauna - docente  
Diônifer Alan da Silveira – doutorando  
Fabricio Farias Tarouco – docente  
Fernanda Galvao Sklovsky – mestranda  
Fernanda Slavutzki – mestranda  
Filipe Campelo Xavier da Costa – docente  
Gabriel Gallina Jorge – doutorando  
Guilherme Englert Corrêa Meyer - docente  
Gustavo Berwanger Bittencourt – egresso  
Gustavo Lompa Nunes – egresso  
Ione Maria Ghislene Bentz - docente  
Janaína Camara da Silveira – doutoranda  
Juliana Danyluk Mäder – mestranda em linguística  
Karine de Mello Freire – docente  
Lara Maria Luft – mestranda  
Marcia Regina Diehl – egressa  
Marcia Santos da Silva – doutoranda  
Marina Ciravegna da Rosa – egressa  
Paulo Henrique da Rocha Bittencourt - egresso  
Rodrigo dos Santos – doutorando  
Samuel da Silva Miranda – doutorando  
Tomas Edson Silveira Rodrigues – mestrando  
Victoria Dani Müller - mestranda

# PREFÁCIO

\_\_\_\_ *Guilherme Englert Corrêa Meyer*

No diálogo há um aspecto pujante da pesquisa em design. Não é seu único alicerce, pois evidentemente não basta dialogar para se elaborar uma pesquisa. E também não deve ser tomado enquanto alicerce inevitável, já que quase sempre é necessário desvencilhar-se da dureza dos fundamentos para irromper os limites do que é usual e alcançar-se um argumento original. Mas quando a pesquisa em design abstém-se do diálogo, lhe é furtada um componente de grande valor. Pois é ali de onde florescem as possibilidades de aprendizado; o espaço rico da experiência sobre a qual não temos controle. Acolhida a prática do diálogo, mergulhamos em um mundo pluriversal fluído, um mundo que se elabora enquanto nos relacionamos com ele. O diálogo possibilita e acentua o eixo das relações. Quando se dialoga se é surpreendido, estimulado, dissuadido, perturbado. Somos levados a um campo que nos é exterior, em que nada corresponde exatamente ao que tínhamos previsto. Nesse coeficiente, na diferença que pronuncia, aprendemos algo. No curso dessa viagem encontramos o material imprescindível para a descoberta científica, a desconfiança de que há algo de que não dispomos, a noção da nossa incapacidade de acessarmos a uma imensidão quando estamos desacompanhados. É um processo em que hesitamos sobre as nossas convicções e assim introduzimos um espírito de abertura. Há uma fagulha que se incita no diálogo. É ela a energia que possibilita a pesquisa em design.

Conversar sobre a pesquisa que se elabora, é dispor a atmosfera de mediação do processo inventivo. No presente imediato do diálogo, coabitam as temporalidades, os pontos de vista pretéritos e futuros, versões que podem ser irrestritas. Acende um universo de referências múltiplas, que se cruzam a pontos de vista inesperados, o que nos permite

definir o que se pode fazer da pesquisa em andamento. Sem esse espaço de cruzamento de alternativas, não se poderia nada ver e conceber para além do que já estava descoberto. Sem que amplie a pesquisa aos horizontes arriscados do diálogo, só lhe resta a tautologia, uma maneira tão inconciliável à pesquisa em design. Nesse sentido, assumido o compromisso criativo de toda prática de design, podemos dizer que compete ao pesquisador em design criar formas de diálogo mesmo quando as contingências o estiverem levando para os campos da solidão. Quantas vezes se percebe o designer pesquisador inclinando-se para a condução solitária da pesquisa... como é árduo o trabalho de identificar nessas pesquisas uma essência de design... Raramente está ali o espírito pluriverso e os impactos de qualquer transformação. O diálogo é assim, a forma aliada da pesquisa em design, algo da sua característica distinta.

Como referi, a pesquisa é uma prática conduzida muitas vezes por um trabalho solitário. Há quem diga que o verdadeiro trabalho seja sempre solitário (eu mesmo devo confessar-me tocado às vezes por essa crença antiquada). Quando se está debruçado sobre um texto, longe de distrações e agendas concorrentes, se pode desfrutar de muitas das riquezas do trabalho concentrado. Os adeptos dessa ideia de solidão produtiva diriam então que a atividade intelectual, frequente no empreendimento científico, como que requer de algum isolamento para que se possa lançar à profundidade vertical. As distrações nos levariam aos espaços imprevisíveis da digressão, à horizontalidade. Revelariam-se aliadas da improdutividade e conduziram ao empreendimento superficial, anti-científico, mundano. Trabalhar-se só seria a forma do trabalho sério, profundo. Corrompê-lo de coletividade é somente permitido depois de o trabalho "mesmo" estar definido, um momento de distração e relaxamento ao qual o pesquisador que já acredita ter obtido êxito pode então se permitir. Algo do campo da celebração, concorrente do trabalho de elaboração profunda. Crente desta perspectiva, o pesquisador somente faz contato com os pares quando lhe é imprescindível, como quando submete seu trabalho a uma apreciação formal, envia um artigo para um periódico,

defende uma tese em uma banca, apresenta algo em um congresso. Mas, uma vez incorporada a compreensão de que o grande valor está no trabalho solitário, frequentemente esses momentos de relação com os pares são conduzidos por uma postura restrita, em que o desejo por se provar o sucesso da pesquisa supera o interesse por descobertas inesperadas. O papel dos pares esmaece conseqüentemente. O que poderia ampliar-se a uma troca de potencialidades variadas, reduz-se a um protocolo de efeito pontual; uma formalidade, no sentido menor do termo. E assim, pensando nessa versão em que os trabalhos solitário e coletivo são extremos antípodas do empreendimento científico qualificado e desprezível - nessa versão um tanto caricatura que esbocei, espero que se perceba o alerta de um pueril clichê.

Vou trazer duas impossibilidades as quais está implicada a ideia do trabalho isolado: a da elaboração estratégica e do design. A noção de estratégia, sobretudo o modo como o nosso Programa de Pós-Graduação em Design a elabora, não diz respeito ao conhecimento produzido pelo poder de experts (sejam a elite militar ou alguma versão de liderança estratégica nas organizações) sobre outros atores que habitam o cotidiano da organização, através de um regime interessado na perpetuação de uma dinâmica de controle e domínio. Estratégia, diferentemente, está relacionada a um sistema cosmopolítico em que requer considerar-se o outro. Considerar-se o outro é o mesmo que responsabilidade. Ambos ocupam a seara do diálogo. Responsabilidade significa responder cuidadosamente ao outro, um jeito de conviver. Pensando na maneira projetual do design estratégico, isto é, posicionando aqui seu compromisso com a invenção situada, entendo que agir responsabilmente não tem a ver com altruísmo, ou pelo menos lhe excede largamente. Pois o designer que não atua com responsabilidade deixa escapar do processo criativo o componente mais essencial para a elaboração estratégica, a fricção que vem do contato com o outro, e todo o espaço de aprendizado que se abre. Não há como agir estrategicamente senão em contato com as divergências das práticas sociais. Criar condições para que este embate

ocorra, organizar espaços de dialogia, é possibilitar a elaboração estratégica.

Diálogo tem a ver com o modo como a intencionalidade (projeto) vai sendo estimulada desde a sua primeira manifestação interna. A obsessão que move o pesquisador entra em contato com outros valores e se traduz. Sentado em uma mesa conversando com outros colegas, olhando-nos os olhos e desviando o olhar, acompanhando os ritmos e maneiras de cada um, os barulhos das mesas que estão em torno, um ruído que se destaca em meio ao murmúrio de fundo, a escolha do momento preciso a se manifestar, a atmosfera da coletividade... é como o pesquisador acessa o combustível para a elaboração retórica e vive o desafio de como se pode direcionar a intenção subjacente. Assim surgem outros espaços, um horizonte todo se amplia diante do pesquisador e da pesquisa. Em meio a essa prática, aquilo que era um ponto vira uma imensidão.

A riqueza maior do evento Diálogos em Design reside, contudo, de maneira ainda mais potencializada, naquilo que traz ao pesquisador como autor. Conforme o pesquisador empreende um espaço dialógico na elaboração científica, aprende sobre o seu papel nos processos de colaboração e parceria. Um papel de alguém que se abre para as multiplicidades do seu entorno, mas que reconhece ser necessário agir propositivamente, valorizando sua posição de sujeito na pesquisa. Entende que pesquisa em design estratégico é impossibilitada quando distante das multiplicidades. Que a pesquisa em design necessita ampliar os horizontes e visões para que se possa avançar a qualquer profundidade. E que o diálogo possibilita a interação de múltiplas vozes. Sendo, portanto, a dinâmica subjacente a todo trabalho científico na área de concentração do nosso Programa de Pós-Graduação em Design na UNISINOS. Dialogando, o pesquisador em design descobre que a pesquisa é uma prática social inventiva, que requer aptidões da convivialidade e que encontra no seu sistema de relações os valores mais essenciais.

# SUMÁRIO

## APRESENTAÇÃO | 15

PROJETANDO O EVENTO | 17

DIÁLOGOS EM MOVIMENTO | 20

REVERBERAÇÕES DO DIA | 30

## RESUMOS

## E ENSAIOS [CURTOS] | 35

### BEM-ESTAR

**38**

#### **A PROJEÇÃO DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA PARA O BEM-ESTAR DE PESSOAS SURDAS ATRAVÉS DO DESIGN ESTRATÉGICO**

Rodrigo dos Santos – DOUTORANDO

Palavras-chave: design estratégico; bem-estar; educação financeira; pessoas surdas.

---

**42 DESIGN PARA MUDANÇA DE COMPORTAMENTO:  
DESENVOLVIMENTO DE METODOLOGIAS PROJETUAIS A  
PARTIR DE APLICAÇÕES NO CAMPO DA EDUCAÇÃO  
NUTRICIONAL INFANTIL**

Filipe Campelo Xavier da Costa - DOCENTE

Palavras-chave: design para mudança de comportamento; nutrição infantil; metodologias de design.

---

**43 INOVAÇÃO SOCIAL NO MODELO DE ASSOCIAÇÕES DE  
PACIENTES COM DOENÇAS RARAS ATRAVÉS DO DESIGN  
ESTRATÉGICO**

Gustavo Berwanger Bittencourt - EGRESSO

Palavras-chave: design estratégico; inovação social; doenças raras; associativismo.

---

**47 OPORTUNIDADES DE DESIGN PARA ESTIMULAR O BEM-  
ESTAR NAS RELAÇÕES ENTRE CRIANÇAS EM TRATAMENTO  
ONCOLÓGICO E SEUS CUIDADORES**

Clarissa Pereira Coelho - MESTRANDA

Palavras-chave: design estratégico; design para o bem-estar; câncer infantil; interação pais-filhos; cuidados de saúde.

---

## EDUCAÇÃO E REGENERAÇÃO

---

**53 CENÁRIOS FUTUROS PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES AUTÔNOMOS NA ERA DIGITAL: UMA ABORDAGEM POR MEIO DO DESIGN ESTRATÉGICO**

Lara Maria Luft – MESTRANDA

Palavras-chave: cenários futuros; design estratégico; professor autônomo; formação docente; geração z.

---

**59 METAMORFOSE: uma proposta de revolução guiada pelo amor na educação por toda vida através do design estratégico**

Diônifer Alan da Silveira – DOUTORANDO

Palavras-chave: metamorfose; amor; design estratégico; complexidade; educação.

---

**62 DESIGN ESTRATÉGICO PARA A REGENERAÇÃO**

Karine de Mello Freire - DOCENTE

Palavras-chave: design estratégico; regeneração; epistemologias; espiritualidade.

---

---

**67** **METODOLOGIA DO DESIGN ESTRATÉGICO UNISINOS PARA PRÁTICAS PROJETUAIS EM ORGANIZAÇÕES**

Ione Maria Ghislene Bentz - DOCENTE

Palavras-chave: design estratégico/Unisinos; práticas projetuais; culturas transversais; inovação; estratégias.

---

**70** **DO CONFLITO À COCRIAÇÃO: COMO SE CONSTITUEM OS ESPAÇOS DE ATUAÇÃO NA EDUCAÇÃO BILÍNGUE?**

Juliana Danyluk Mäder - MESTRANDA CONVIDADA

Palavras-chave: educação bilíngue, codocência, trabalho colaborativo, interação, processo de ensino

---

**DIGITALIDADES, CIDADES E INOVAÇÃO SOCIAL**

---

**76** **EMPODERAR PARA CUIDAR OU CUIDAR PARA EMPODERAR? A TEORIA POR TRÁS DA PRÁTICA QUE TRANSFORMA**

Marcia Santos da Silva – DOUTORANDA

Palavras-chave: criação de valor social, design estratégico, relações, coprojeção, disseminação.

---

**83 O DESIGN ESTRATÉGICO COMO AGENTE MODULADOR DO RITMO DA CIDADE**

Gabriel Gallina Jorge – DOUTORANDO

Palavras-chave: cidades; design estratégico; dinâmicas; ritmos; urbano.

**88 A METRÓPOLE QUE EMERGE DOS APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS**

Fabricio Farias Tarouco – DOCENTE

Palavras-chave: metrópole comunicacional; dispositivos móveis; aplicativos (apps); softwarização; smartphonização.

**93 DESIGN ESTRATÉGICO NO AMBIENTE DOS FAB LABS: Inovação de Significado para impulsionar a Inovação Social**

Carolina Wiedemann Chaves - DOUTORANDA

Palavras-chave: design estratégico; fab lab; inovação social; inovação de significado.

**98 *d.e.coisas*, UM MÉTODO DE DESIGN ESTRATÉGICO PARA A INTERNET DAS COISAS**

Marcia Regina Diehl – EGRESSA

Palavras-chave: design estratégico; tecnologias computacionais; internet das coisas; visão sistêmico-relacional; redes de relações

## PRÁTICAS EM DESIGN E CRISE

---

**103** **PASSADO, PRESENTE E FUTURO POSSÍVEL: design e colaboração na perspectiva das crises de práticas situadas**

Samuel da Silva Miranda - DOUTORANDO

Palavras-chave: design; situado; colaboração; crise; estratégia.

---

**108** **PRÁTICAS DE EXPERIMENTAÇÃO EM DESIGN A PARTIR DOS ESTUDOS DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA**

Guilherme Englert Corrêa Meyer - DOCENTE

Palavras-chave: experimentação, especulação, pesquisa prática.

---

**109** **DESIGN CRÍTICO COMO UMA ABORDAGEM PROJETUAL DO VESTUÁRIO PARA A SUSTENTABILIDADE**

Victoria Dani Müller - MESTRANDA

Palavras-chave: design crítico; design de moda; sustentabilidade.

---

**114 GRUPO DE PRÁTICAS InovaDE: COMPREENSÃO DOS ECOSISTEMAS DE INOVAÇÃO COMO AMBIENTES DE APRENDIZAGEM E CULTURA DE DESIGN**

Debora Barauna - DOCENTE

Palavras-chave: cocriação; rede; processos de design; ciclo de aprendizagem experiencial; inovação de significado.

**118 DESIGN E COMPLEXIDADE: EM BUSCA DE UM NOVO ETHOS PROJETUAL**

Paulo Henrique da Rocha Bittencourt – EGRESSO

Palavras-chave: design; acontecimento; tempo; ecossistema; complexidade.

**120 DO CATÁLOGO AO ACERVO VIVO DE UM ARTISTA: UMA EXPERIMENTAÇÃO PELO DESIGN ESTRATÉGICO**

Marina Ciravegna da Rosa - EGRESSA

Palavras-chave: experimentação em design estratégico; metaprocesso; catalogação; arte; catálogo.

## APRESENTAÇÃO

\_\_\_\_\_ *Debora Barauna*

A organização de um evento é um desafio trabalhoso, mas igualmente gratificante. Com o **1º Diálogos em Design** não foi diferente, organizado em pouco mais de um mês, eu, Clarissa, Débora, Fernanda, Janaína e Samuel, que são alunos bolsistas do nosso PPGDesign da Unisinos, nos aventuramos em uma empreitada motivada pela geração de vínculo, pela produção de sentido e pelo diálogo. Por meio de reuniões digitais e conversas em grupo de Whatsapp, organizamos um evento afetuoso e 100% presencial. Isto em uma bela manhã de sábado, do dia 05 de novembro de 2022. Este não era um dia qualquer, era o **Dia Nacional do Designer**. Nada mais significativo que marcar o evento com essa data festiva.

O 1º Diálogos em Design foi então um evento comemorativo e integrativo entre **discentes, egressos e docentes** do Programa. A principal intenção do evento era, justamente, promover uma confraternização e encontro entre os pares. Assim, todos foram convidados inicialmente a partilharem um delicioso café da manhã. Em seguida, os participantes foram provocados ao diálogo. Discentes, mestrandos e doutorandos do PPGDesign da Unisinos foram convidados a apresentar os temas de suas pesquisas. Alunos egressos, dos últimos 2 anos, a compartilharem as repercussões de suas teses e dissertações. E, por fim, docentes do Programa trouxeram resultados e perspectivas de suas pesquisas institucionais.

Como modo de contribuir para a preparação do Dia, bem como de produzir conhecimento e deixar uma memória do evento, foi solicitado aos docentes e egressos a submissão de um resumo expandido de seus trabalhos e aos discentes foi orientado o envio de um ensaio curto acerca do tema de suas dissertações e teses. A partir disso, a comissão

organizadora do evento pode realizar uma curadoria sobre os trabalhos e propor macrotemas que direcionaram a formação de 4 grupos de diálogos, sendo estes: **Bem-Estar; Educação e Regeneração; Digitalidades, Cidades e Inovação Social; Práticas em Design e Crises**. Os autores, nos grupos, tiveram a oportunidade de dialogar em roda, debatendo pesquisas em diferentes estágios de realização. Foram submetidos ao evento 20 trabalhos e participaram dos diálogos 26 pesquisadores.

Assim, com o objetivo de concretizar esse momento festivo e produtivo, é lançado o **Caderno de Resumos e Ensaios [Curtos] do Diálogos em Design – Edição I/2022**, promovido pelo PPGDesign da Unisinos em comemoração do Dia Nacional do Designer. A mim, como docente permanente do Programa, coube a honra de coordenar a cocriação deste evento ao lado de mestrandos e doutorandos especiais, que se engajaram na proposição para que juntos fizéssemos um evento festivo, colaborativo e bem-sucedido. Um evento cheio de surpresas, afeto, questionamentos, conversas, críticas, saudosismo e esperança de um novo começo – um novo começo em 2023 – de relações mais fortes de pesquisa e vínculos afetivos. E que sigamos nos conectando, hibridizando e dialogando, seja presencialmente e/ou de modo digital.

A seguir, na continuidade desta publicação, abordaremos mais detalhes acerca do 1º Diálogos em Design, em **Projetando o evento**. Lá será possível saber o porquê de escolhermos esse nome para o evento, bem como descobrir sobre como preparamos as dinâmicas do Dia. Também traremos, no **Diálogos em movimento**, um relato e imagens do que aconteceu na interioridade do evento. Por fim, em **Reverberações do Dia**, é feito um apanhado de visões das repercussões do evento e oferecida uma reflexão final, contribuindo com a organização das próximas edições. Desejo, sinceramente, uma boa experiência de leitura!

## PROJETANDO O EVENTO

O ponto de partida para a idealização do 1º Diálogos em Design foi expresso no desejo de reunir docentes, discentes, egressos e colaboradores do PPGDesign da Unisinos em confraternização para o estabelecimento de trocas mútuas entre pesquisadores e suas pesquisas desenvolvidas no Programa. O evento teve como um dos seus objetivos oportunizar uma aproximação entre pesquisas, refletindo os caminhos percorridos em relação aos trabalhos concluídos e o percurso dos estudos que os discentes estão a desenvolver.

Neste sentido, a data escolhida foi o Dia Nacional do Designer, comemorado no dia 5 de novembro. Essa data entra para o calendário do país no ano de 1998 pelo governo do então presidente da república Fernando Henrique Cardoso. A escolha da data está ligada ao nascimento do pernambucano Aloísio Magalhães, um dos nomes consagrados e mais importantes do design no Brasil.

A harmonia entre o **Dia** do Designer e a proposta de ciclos **dialógicos**, foram mote para a criação do nome do evento - **Diálogos em Design** - em sua primeira edição. A dinâmica entre os termos favoreceu a interpretação e a criação de uma marca fluida e de fácil reconhecimento, características importantes promovidas pela proposta do evento. A identidade visual buscou refletir o caráter festivo do evento acadêmico, através da fluidez e da combinação de cores leves e alegres.

Nesta primeira edição, a realização do evento ocorreu na sede do PPGDesign, na torre educacional - Campus Unisinos Porto Alegre.

O evento se caracterizou pela estratégia de comunicação pelas redes sociais físicas e virtuais. Buscou-se promover o estabelecimento das trocas de experiência entre as pessoas que fazem o PPGDesign, logo a comunicação abarcou tanto as relações potencializadas pela presencialidade, no convívio dos discentes e docentes do Programa, quanto o alcance do digital.

A correlação entre a presencialidade e a digitalidade demarcam o modelo de dinâmica projetada para o evento. Inicialmente, os participantes foram estimulados a enviarem (via e-mail), via *templates* específicos, resumos expandidos e ensaios curtos explanando sobre suas pesquisas e destacando seus temas principais. O recebimento antecipado dessa materialidade possibilitou uma curadoria sobre os trabalhos e a compreensão da concentração de temas em proximidade de abordagens, o que deu origem a macrotemas do evento. Estes macrotemas direcionaram a configuração dos grupos de discussão, formados por 4 rodas de conversas. Na dinâmica em grupo ou roda, cada grupo podia escolher como fluir o diálogo, se apresentando e falando de suas pesquisas. Como apoio a esse diálogo, palavras-chave dos resumos e ensaios, recebidos e organizados por macrotemas, foram projetados para estarem à disposição dos grupos nas mesas de trabalho, em formato de grandes *cards*, podendo ser utilizadas para ajudar e estimular a exposição pelos participantes dos seus temas bem como fomentar o diálogo, a troca de conhecimento e a conexão entre as pesquisas e os macrotemas. Ao fim, foi previsto que os participantes refletissem sobre duas questões, sendo estas:

- 1- Como os temas de cada pesquisa se conectam com a área de concentração e as linhas de pesquisa do nosso Programa? Há conexões?

2- Quais os pontos relacionais - proximidades e divergências - entre as temáticas dos grupos?

Também foi projetado para que os participantes de modo imaterial (apresentação oral) e material (suportes de expressão das ideias: folhas A2, post-it, canetinhas, as próprias palavras-chave etc.) fizessem uma exposição final sobre as respostas construídas para as questões dadas e que comentassem sobre como fluíram as conversas nos grupos, possibilitando uma visão geral sobre as discussões geradas a partir da formação, agora, de uma única e grande roda de conversa entre os 4 grupos.

Ainda é preciso relatar que momentos afetivos também fizeram parte da projeção do evento. O 1º Diálogos em Design começou com um café da manhã colaborativo, buscando a primeira relação de vínculo entre os participantes e promovendo um esquentar para os diálogos. Em seguida, os participantes seguiram para seus grupos e foram presenteados com um bombom. Por fim, durante o evento, 4 livros foram sorteados, um para cada grupo temático, simbolizando um presente ao designer em seu dia comemorativo.

# 1º DIÁLOGOS em design

PPG  
DES  
IGN



## DIÁLOGOS EM MOVIMENTO

Antes de iniciar o movimento dos diálogos, o Dia começou com um café colaborativo preparado pela Comissão Organizadora, que também ambientou e organizou a sala com muito afeto. A montagem da mesa do café e das mesas de trabalho remetiam ao conceito de festividade que marcou o evento com a comemoração do Dia Nacional do Designer. No credenciamento dos participantes, eles foram acolhidos com abraços e bombons.



**Imagem:** Ambiente e Comissão Organizadora do Evento, da esquerda para a direita, Samuel, Clarissa, Debora Barauna, Janaina e Fernanda.

# 1º DIÁLOGOS em design

PPG  
DES  
IGN



**Imagem:** Mesa do café da manhã, montada, colaborativamente, pela Comissão Organizadora.

A abertura para o café ocorreu às 9 horas e às 9h30 uma fala de Boas-vindas marcou o início dos trabalhos. O coordenador em exercício do PPGDesign, *Guilherme Englert Corrêa Meyer*, falou sobre o objetivo do evento e parabenizou aos designers pelo seu Dia. Em seguida, a coordenadora do evento, *Debora Barauna*, retomou a Programação do Dia, orientou sobre a formação dos macrotemas e dos grupos/rodas de diálogos e explicou como se daria a dinâmica de trabalho.

## PROGRAMAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

HORÁRIO	ATIVIDADE	MEDIAÇÃO
8h	Montagem da mesa do café	Janaina
	Montagem das 4 mesas de grupos	Clarissa e Samuel
8h30	Acolhimento	Samuel
	Distribuição dos bombons	Clarissa
	Credenciamento	Fernanda
9h	Abertura para o Café	Coletivo
9h30	Boas-vindas Objetivo do evento Metodologia	Guilherme Meyer e Debora Barauna
9h45	Encaminhamento aos grupos Acompanhamento das atividades	Comissão
10h30	Distribuição dos brindes surpresas	Comissão
11h15	Apresentação dos grupos e debate final	Coletivo
11h45	Encerramento Feedback e percepções sobre o evento Ideia para uma próxima edição	Guilherme Meyer e Debora Barauna
12h	Almoço	Coletivo
13h	Desmontagem do evento	Comissão

A montagem das mesas de trabalho, identificadas pelos macrotemas, expressavam a configuração de rodas de conversas e continham diversos elementos para estimular o diálogo, a sistematização das falas e a materialização das ideias. Além de materiais de trabalho como folhas, canetinhas e *post-its*, em cada mesa continha um cartaz orientativo das duas questões que deveriam ser respondidas até o fim da atividade e o conjunto de palavras-chave, como grandes *cards*, que caracterizava os ensaios e resumos reunidos em macrotemas, conforme segue:

# 1º DIÁLOGOS

em design

PPG  
DES  
IGN



## **Bem-Estar**

Palavras-chave: Design estratégico; Bem-estar; Educação financeira; Pessoas surdas; Design para mudança de comportamento; Nutrição infantil; Metodologias de design; Inovação social; Doenças raras; Associativismo.

## **Educação e Regeneração**

Palavras-chave: Cenários futuros; Design estratégico; Professor autônomo; Formação docente; Geração Z; Metamorfose; Amor; Complexidade; Educação; Regeneração; Epistemologias; Espiritualidade.

## **Digitalidades, Cidades e Inovação Social**

Palavras-chave: Criação de valor social; Design estratégico; Relações; Coprojeção; Disseminação; Cidades; Dinâmicas; Ritmos; Urbano; MetrÓpole comunicacional; Dispositivos móveis; Aplicativos (apps); Softwarização; Smartphonização; Fab Lab; Inovação social; Inovação de significado; Tecnologias computacionais; Internet das coisas; Visão sistêmico-relacional; Redes de relações.

## **Práticas em Design e Crises**

Palavras-chave: Design situado; Colaboração; Crise; Estratégia; Experimentação; Especulação; Pesquisa prática; Design crítico; Design de moda; Sustentabilidade; Cocriação; Rede; Processos de design; Ciclo de aprendizagem experiencial; Inovação de significado; Acontecimento; Tempo; Ecossistema; Complexidade; Experimentação em design estratégico; Metaprocessos; Catalogação; Arte; Catálogo.

# 1º DIÁLOGOS em design

PPG  
DES  
IGN



**Imagem:** Grupo | roda “BEM-ESTAR”, da esquerda para a direita, Gustavo Lompa Nunes, Rodrigo dos Santos, Ariel Berti, Clarissa Coelho, Filipe Campelo e Gustavo Bittencourt.



**Imagem:** Grupo | roda “Educação e Regeneração”, da esquerda para a direita, Ione Bentz, Tomas Edson Rodrigues, Diônifer Alan da Silveira, Juliana Mäder, Lara Maria Luft, Fernanda Sklovsky, Fernanda Slavutzki e Karine Freire.

# 1º DIÁLOGOS

em design

PPG  
DES  
IGN



**Imagem:** Grupo | roda  
“Digitalidades, Cidades e Inovação  
Social”, da esquerda para a direita,  
Carolina Chaves, Márcia Diehl,  
Márcia Santos, Fabrício Tarouco,  
Janaina da Silveira e Danielle  
Fernandes.



**Imagem:** Grupo | roda “Práticas em  
Design e Crises”, da esquerda para  
a direita, Debora Barauna, Samuel  
Miranda, Marina da Rosa,  
Guilherme Meyer e Victória Müller.



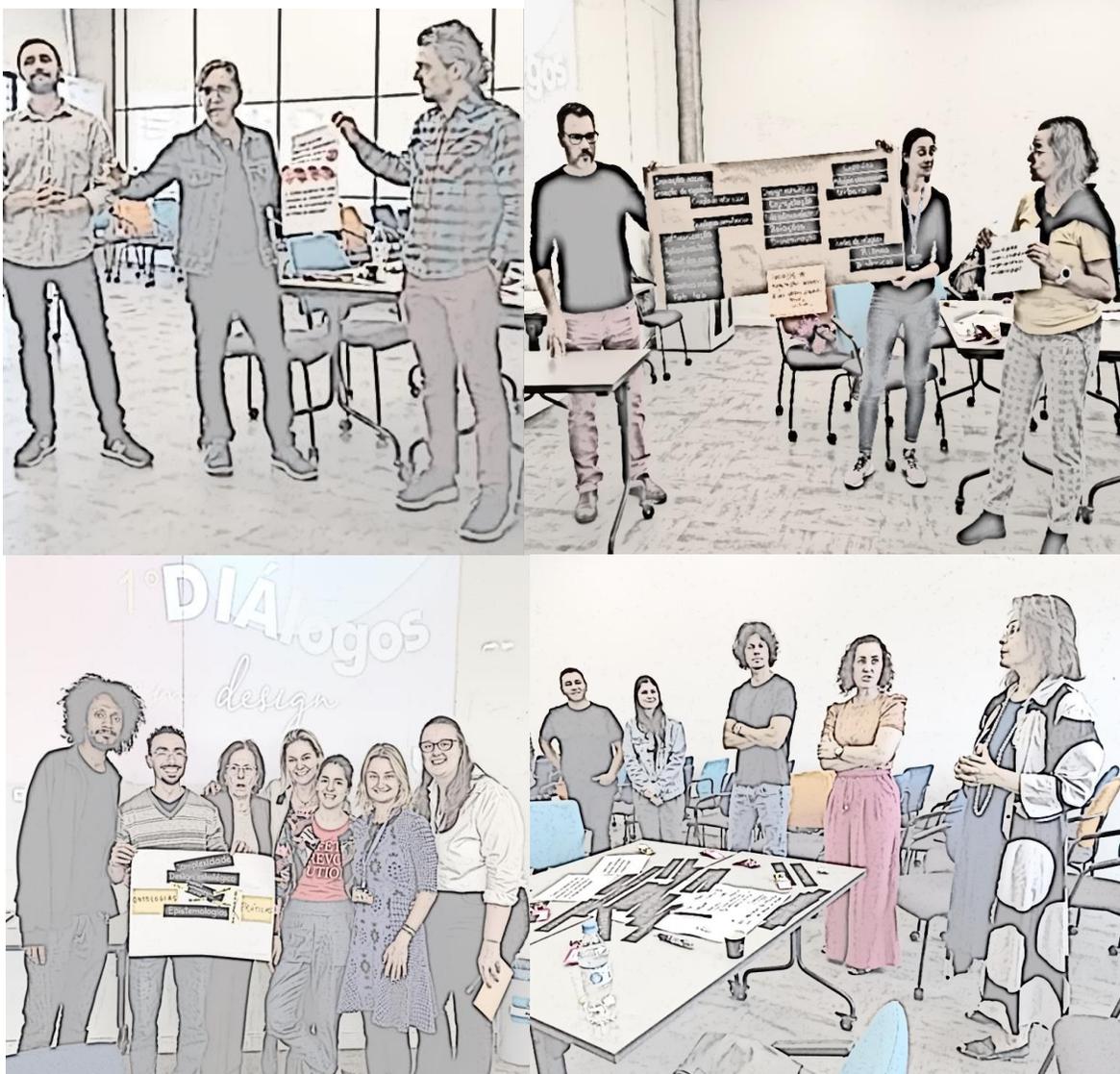
**Imagem:** Os ganhadores do presente “Livro” surpresa, da esquerda para a direita, Rodrigo dos Santos, Tomas Edson Rodrigues, Marina da Rosa e Danielle Fernandes, além da Comissão Organizadora.

## APRESENTAÇÃO DOS GRUPOS

Um momento importante dos diálogos foi a compartilhamento entre os grupos sobre as discussões geradas. Cada grupo falou como foi a dinâmica em cada roda e apresentou o entendimento final do grupo diante das duas questões provocativas do evento.

# 1º DIÁLOGOS em design

PPG  
DES  
IGN



**Imagem:** Exposição dos Grupos de Trabalhos com apresentação das convergências das rodas de conversa.

A roda “Bem-estar” convergiu, dentre tantas discussões, que a temática “Bem-estar” vem se reafirmando na área de concentração do PPGDesign e se alinhando com a linha de pesquisa “Processo de formalização de contextos criativos”, em que a abordagem de experiência do usuário e as das sessões de entrevistas e *workshops* são destacadas como processos que devem, também, alcançar o nível estratégico das organizações para que a construção de valor de bem-estar seja efetiva.

Já a roda “Educação e Regeneração” tratou de temas sensíveis da sociedade, tendo correlação com ambas as linhas de pesquisa do Programa (“Processo de formalização de contextos criativos” e “Processos de projeção para a inovação”). O grupo convergiu para a importância das escolhas epistemológicas, reconhecendo que essas muitas vezes estão relacionadas não só com as bases da área de concentração do Programa, mas também com as visões de mundo dos pesquisadores, mesmo que elas acabem por vezes a responder apenas questões pontuais da realidade de cada pesquisa, o que também é coerente com o contexto situado da pesquisa em design.

No grupo de trabalho da roda “Digitalidades, Cidades e Inovação Social”, ao longo das discussões ficou claro para o grupo que as pesquisas realizadas por eles estavam focadas no contexto urbano. Os participantes reconheceram que as pesquisas compartilhavam uma abordagem comum, o Design Estratégico, que abrange elementos fundamentais, como as relações interpessoais, os processos colaborativos e de co-criação, e a disseminação de ideias, tudo isso com uma visão sistêmica e relacional. Durante o exercício realizado, foram identificados conceitos que emergiram de forma mais proeminente nas pesquisas, tais como a criação de valor por meio da inovação social e de significado, as dinâmicas e ritmos das

# 1º DIÁLOGOS em design

PPG  
DES  
IGN

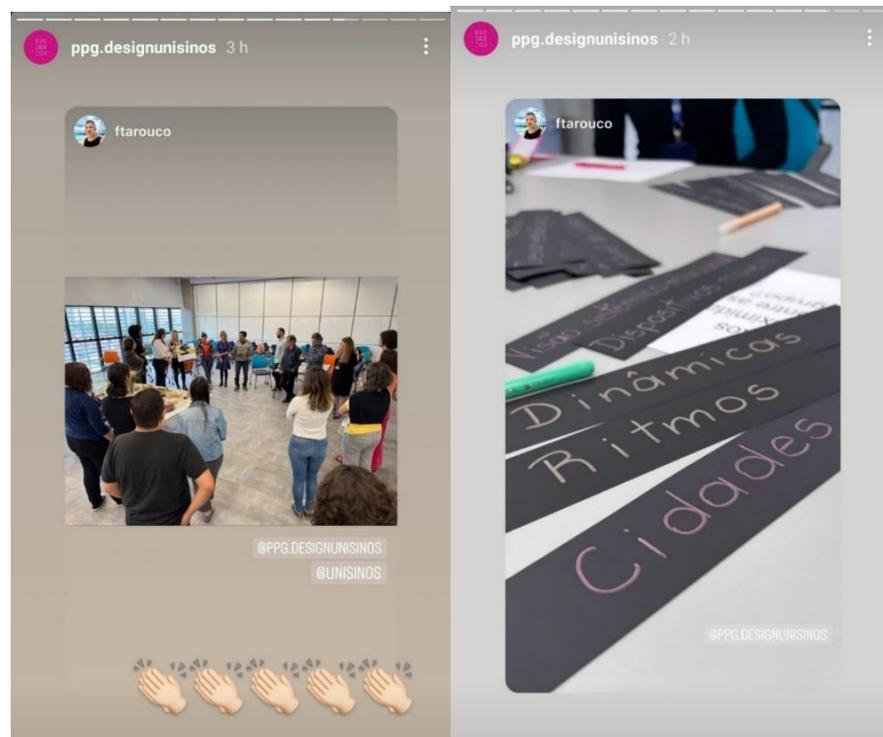


redes de relações, as tecnologias computacionais que englobam diversos elementos, como aplicativos, Internet das Coisas (IoT) e outros recursos relacionados ao software, além de espaços inovadores, como os FabLabs. Por fim, foram percebidas pelo grupo as cidades com uma perspectiva de urbanidade e como metrópoles comunicacionais, compreendendo a importância da interação entre os espaços urbanos e as transformações tecnológicas que ocorrem nesses ambientes.

Por fim, a roda “Práticas em Design e Crises” abordou questões práticas da pesquisa em design, como a experimentação e as sessões de *workshop*, fazendo ponderações de proximidades e distâncias com as práticas convencionais da ciência e do mercado. Também se discutiu sobre as relações ecossistêmicas e processuais do design, convergindo para como os tempos de crise afetam o design, seus processos e suas práticas, sendo direcionador das intenções e situações projetuais. De modo geral, o grupo entendeu que essas questões demandam um nível estratégico de atuação do design, sendo coerente com a área de concentração do Programa e a linha de pesquisa em discussão “Processos de projeção para a inovação”.

## REVERBERAÇÕES DO DIA

O evento produziu reverberação tanto durante o evento com publicações nas redes sociais como ao final do evento quando uma grande roda foi formada e todos puderam colocar suas percepções sobre o evento.



**Imagem:** Algumas publicações dos participantes durante o evento em suas redes sociais.

# 1º DIÁLOGOS em design

PPG  
DES  
IGN



Imagem: Algumas publicações dos participantes durante o evento em suas redes sociais.

De modo geral, os participantes apreciaram o evento e se sentiram acolhidos e prestigiados no Dia Nacional do Designer. Também comentaram sobre a importância da realização de eventos como esse para a promoção de encontros entre discentes, egressos e docentes do programa. Durante a pandemia de Covid19, ocorreram lacunas de encontros presenciais, como conversas de corredor e bate-papos no intervalo das aulas. Assim, esse evento foi uma forma

de recuperar um elo e uma socialização perdida de trocas espontâneas e oportunidades de falar sobre suas pesquisas, encontrando pontos de conexão, recebendo indicações de referências teóricas e práticas e escutando sobre as dificuldades e o sucesso dos colegas.

Um ponto relevante do evento foi a conexão que o programa gera com os egressos. Aqueles que estavam presentes, se sentiram felizes em estar ali e comentaram que têm interesse em novas edições do evento, pois querem manter vivos o vínculo e o conhecimento produzidos junto ao programa e a universidade.

O formato rápido do evento, acontecendo em apenas uma manhã de sábado com dinâmica livre e fluida das rodas de conversas, além da atmosfera acolhedora e afetuosa que se promoveu, agradou os participantes. Muitos foram os comentários sobre como o evento tinha sido afetuoso e cuidadoso com os participantes. O conceito festivo e comemorativo foi reconhecido e as fotos do evento expressaram o sentimento de bem-estar dos participantes com a ambientação, a dinâmica e os singelos presentes oferecidos.

## DEPOIMENTO DOS PARTICIPANTES

A seguir são apresentados alguns dos depoimentos expressos pelos participantes:

“A realização do 1º Diálogos em Design do PPGDesign UNISINOS foi um marco. Significou um momento de forte reconhecimento, correspondência, aprofundamento e estímulo para seguirmos construindo um Programa de Pós-graduação cada vez mais forte. A infraestrutura proporcionada pela instituição possibilitou um

# 1º DIÁLOGOS em design

PPG  
DES  
IGN



encontro coletivo, festivo e dinâmico, propiciando a todos os presentes uma vivência rica de correspondências de cada experiência vivida em pesquisa”.

“Ter momentos de compartilhamento de experiências, sem hierarquia entre os participantes e em um espaço confortável e acolhedor, torna a jornada de pesquisa sempre mais estimulante e convidativa”.

“O processo de Design é (ou pelo menos deveria ser) o mais dialógico possível, pois é por meio da interação que o processo flui e as ideias surgem. Acredito na importância desse tipo de evento para o desenvolvimento dos alunos do PPGDesign UNISINOS.

“Foi uma oportunidade para compartilhar questões de pesquisa entre alunos formados e em formação e os professores. É um momento de vivência rica que gera reflexões que ampliam e potencializam os achados e as perguntas em si”.

“Como pesquisadora da Linguística Aplicada com foco em investigar formas de organizar os componentes curriculares de forma integrada e integradora através do trabalho colaborativo em escolas bilíngues do Brasil, me senti acolhida e integralizada no evento. A intersecção entre conteúdos através das dinâmicas de trabalho e compartilhamentos nos convidaram a romper com padrões tradicionais que priorizam a construção do conhecimento de maneira fragmentada, revelando pontos em comum e favorecendo análises críticas a respeito das diversas abordagens para um mesmo assunto - um espaço aberto a reflexões disruptivas”.

“Gostei bastante de ter participado do evento! O clima leve durante a roda de conversa me auxiliou a repensar pontos relevantes da minha dissertação e ter novas ideias”.

“Eu acredito em espaços de diálogo e o Diálogos em Design proporcionou com excelência esses espaços e consequentemente

fomentou o surgimento de novas ideias e parcerias. A presença dos docentes, discentes e egressos foram de fundamental importância para o ambiente participativo e esse fenômeno deve ser uma constante nos encontros do PPGDesign. O Diálogos foi um evento marco nesse sentido para o Programa”.

“A vida acadêmica é intensa e em muitos momentos solitária. Espaços de trocas e contribuições ao processo de pesquisa são essenciais e trazem uma diversidade de olhares que possibilitam aflorar a criatividade e perceber possíveis aproximações temáticas, metodológicas, entre outras. E quando estas oportunidades de interação vêm imbuídas de afeto, acolhimento, alegria e boas energias, são um afago e um estímulo para que os acadêmicos e professores busquem dar o seu melhor, potencializando o ecossistema da Universidade, além de favorecer a saúde mental de todos”.

# RESUMOS E ENSAIOS [CURTOS]

- **BEM-ESTAR** - O macrotema Bem-Estar configurou-se pela associação da abordagem do Design Estratégico à produção de valor de bem-estar, estando muitas vezes relacionada ao contexto de organizações de saúde e usuários com necessidade particulares ou a importância de se pensar o design para mudança de comportamento, desenvolvendo metodologias criativas que contribuam para isto.
- **EDUCAÇÃO E REGENERAÇÃO** - Este macrotema aborda o desenho de cenários futuros e outras teorias e práticas relacionadas ao Design Estratégico para pensar e operar mudanças no contexto da Educação e da sociedade em si. Neste contexto, o conceito de regeneração e a perspectiva da complexidade são trazidos à tona a fim de resgatar conexões perdidas de vínculo com a natureza e a humanidade e discutir um senso de comunidade.
- **DIGITALIDADES, CIDADES E INOVAÇÃO SOCIAL** – O macrotema reúne resumos e ensaios de Design Estratégico no contexto de cidades, discutindo seus ritmos, suas dinâmicas e sua capacidade de promover a inovação social. As digitalidades nesse

contexto se fazem presentes tanto numa perspectiva problemática quanto de suporte para soluções criativas, capazes de embarcar tecnologias que contribuam para a transformação social e cultural.

- **PRÁTICAS EM DESIGN E CRISE** – O macrotema Práticas em Design e Crise configurou-se pela centralidade das discussões em práticas da pesquisa em design, reforçando o metadesign, a experimentação em Design Estratégico, o processo situado, a cocriação, as sessões de workshop, as relações ecossistêmicas, a sustentabilidade e o antropoceno em tempos de crise.

|

BEM-ESTAR

[ensaio curto]

## **A PROJEÇÃO DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA PARA O BEM-ESTAR DE PESSOAS SURDAS ATRAVÉS DO DESIGN ESTRATÉGICO**

**Doutorando: Rodrigo dos Santos**

Orientador: Prof. Dr. Filipe Campelo Xavier da Costa

**Palavras-chave:** design estratégico; bem-estar; educação financeira; pessoas surdas.

O tema educação financeira vem se expandindo ao longo do tempo. Napoleon Hill, no início do Século XX já trazia, em seu curso/livro "A Lei do Triunfo", que o gerenciamento das finanças pessoais poderia se resumir na "ciência de ganhar dinheiro e o economizar" e que simples planilhas de controles de receitas e gastos poderia ajudar na independência financeira das pessoas. Ao longo do Século XX, e até os dias atuais, o tema evoluiu: estudos robustos relacionados à educação financeira conquistaram discussões acadêmicas e políticas públicas espalhadas pelo mundo todo.

No Brasil, a educação financeira é incentivada pela Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF), promovida pelo Governo Federal e discutida no âmbito do Fórum Brasileiro de Educação Financeira (FBEF) com diversas entidades ligadas, dentre elas o Banco Central do Brasil, que tem a responsabilidade de desdobrar as ações de educação junto às instituições financeiras do país.

As instituições financeiras do Brasil, a partir das diretrizes nacionais, promovem suas ações e estratégias próprias para disseminar a educação financeira para clientes e não-clientes. E especialmente para as pessoas surdas, oferecem intérprete automático de Libras (Língua Brasileira de Sinais) para que os

conteúdos publicados, em páginas web, sejam traduzidos, em uma ação de inclusão oferecida para a sociedade.

Embora as pessoas surdas tenham à disposição as publicações relacionadas à educação financeira nos sítios das instituições financeiras na internet, na sua maioria com o auxílio de intérprete automático para Libras, tais ferramentas normalmente apresentam erros gramaticais, sintáticos e lexicais, em relação aos intérpretes profissionais humanos (DOS SANTOS, 2017). Além disso, nem todos os surdos são alfabetizados em português, o que aumenta a barreira de comunicação. Assim, percebe-se uma necessidade de maior detalhamento do conteúdo informativo a respeito de educação financeira para essa população, em complemento ao que já existe, inclusive relacionado à prática desse tema no dia a dia das pessoas surdas.

Nesse caso, entende-se que a projeção de um Sistema Produto-Serviço (SPS) sob o olhar do design estratégico, tenha condição de contribuir para as estratégias das instituições financeiras autorizadas a funcionar pelo Banco Central do Brasil, para favorecer o bem-estar subjetivo das pessoas surdas e, por consequência, da sociedade, considerando o caráter inclusivo da proposta. O bem-estar, assim entendido como a presença de emoções positivas e ausência de emoções negativas nas vidas das pessoas (DIENER e SUH, 1997).

Na visão de Manzini e Vezoli (2003), um SPS pode ser gerado a partir da estratégia de inovação que muda o foco do negócio em projetar e vender apenas produtos físicos, para fazer o mesmo, com um sistema de produtos e serviços combinados, para atender demandas específicas de clientes. Nesse sentido, entende-se relevante a realização de pesquisa para estabelecer as contribuições do design estratégico para a Estratégia Nacional de Educação Financeira do Brasil, através do melhor detalhamento e práticas do sistema financeiro, para que tenham condição de favorecer o bem-estar para pessoas surdas. Justifica-se o desenvolvimento de um SPS

ao amparo do design estratégico, em razão da própria natureza e complexidade dos serviços bancários, especialmente na ótica da inclusão financeira.

Como forma de realizar primeiras descobertas a respeito do tema “educação financeira” com as pessoas surdas, pretende-se aplicar dois instrumentos de pesquisa quantitativa: a Escala de Sabedoria do Consumidor (LUCHS, MICK e HAWS, 2021) e a Escala de Bem-estar Financeiro Percebido (NETEMEYER et al, 2017). Ambos os questionários estão disponíveis no idioma inglês e serão traduzidos para Libras com o suporte de intérpretes profissionais e testados com pessoas surdas antes da aplicação, para assegurar a correta equivalência.

Com a aplicação da pesquisa quantitativa, é esperado que sejam identificadas necessidades das pessoas surdas, não atendidas com as formas tradicionais das instituições financeiras ao se comunicarem com esse público. A partir das necessidades identificadas na pesquisa quantitativa, serão propostas atividades de design participativo inclusivo com o envolvimento e colaboração, além das pessoas surdas que manifestarem interesse em participar, de outros participantes como: designers, economistas, educadores, intérpretes de Libras e familiares das pessoas surdas.

Conforme Tseklevs (2020), têm sido observados numerosos estudos que empregam métodos de co-design e design participativo em que se percebe o aumento do bem-estar do público-alvo. Assim, espera-se que com a participação de designers, economistas, educadores, intérpretes de Libras e familiares das pessoas surdas trabalhando juntas no processo de desenvolvimento de design, que sejam produzidas soluções criativas que favoreçam a comunicação das instituições financeiras com as pessoas surdas, com o objetivo de aumentar o bem-estar subjetivo dessas pessoas a partir da educação financeira.

Considerando o design estratégico, portanto, de natureza inclusiva e integradora, pretende-se aprofundar as necessidades das pessoas surdas em relação ao tema educação financeira, para proporcionar melhores experiências a partir da construção por elas mesmas. Ou seja, envolvendo as próprias pessoas surdas no processo de projeto.

## REFERÊNCIAS

- DIENER, E. SUH, E. OISHI, S. Recent findings on subjective well-being. **Indian Journal of Clinical Psychology**, 1997. 24:25–41.
- DOS SANTOS, R. G. Aplicativos de Libras, problema ou solução? Artefactum – **Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia**, 2017. 9 (1).
- MANZINI, E. C. VEZZOLI. A Strategic Design Approach to Develop Sustainable Product Service Systems: Examples Taken from the 'environmentally Friendly Innovation' Italian Prize. **Journal of Cleaner Production** 11.8: 851-57, 2003.
- TSEKLEVES, E. (2019). Co-Design and Participatory Methods for Wellbeing. In. PETERMANS, N. CAIN, R. **Design for Wellbeing: an applied approach**. Routledge, 2020.
- LUCHS, M. G. HAWS, K. L. MICK, D. G. (2021). Consumer Wisdom for Personal Well-Being and the Greater Good: Scale Development and Validation. **Journal of Consumer Psychology**. 31(3)/587–611 DOI: 10.1002/jcpy.1224.
- NETEMEYER, R. G. WARMATH, D. FERNANDES, D. LYNCH JR. J. (2017). How Am I Doing? Perceived Financial Well-Being, Its Potential Antecedents, and Its Relation to Overall Well-Being. **Journal of Consumer Research**. V. 0. Nov. 2017, 2017. DOI: 10.1093/jcr/ucx109.

[resumo]

## **DESIGN PARA MUDANÇA DE COMPORTAMENTO: DESENVOLVIMENTO DE METODOLOGIAS PROJETUAIS A PARTIR DE APLICAÇÕES NO CAMPO DA EDUCAÇÃO NUTRICIONAL INFANTIL**

**Docente: Prof. Dr. Filipe Campelo Xavier da Costa**

**Palavras-chave:** design para mudança de comportamento; nutrição infantil; metodologias de design.

Este projeto de pesquisa busca analisar o processo de criação de estratégias projetuais para mudança de comportamento, tendo como origem os estudos sobre tecnologia persuasiva e design para experiência, um campo focado na proposição de metodologias de design a partir da compreensão das motivações e desejos dos indivíduos e seu uso para estimular atitudes em benefício individual e social. Com base nas análises das práticas existentes no campo, pretende-se desenvolver, a partir de uma série de projetos aplicados na área da educação nutricional infantil, metodologias de design que estimulem a construção e a manutenção de hábitos de alimentação saudáveis. A pesquisa está sendo desenvolvida em 3 etapas, sendo a primeira delas destinada ao diagnóstico do estado-da-arte sobre design para mudança de comportamento, com o propósito de selecionar metodologias que possam ser empregadas em projetos-piloto. Na segunda etapa, foram realizadas entrevistas com psicólogos e nutricionistas para compreensão do campo educação nutricional infantil. Na terceira etapa, serão realizadas atividades projetuais buscando geração de soluções e oportunidades de melhorias para a qualificação da experiência nutricional infantil no contexto escolar e doméstico com participação de designers e nutricionistas. Por fim, na terceira etapa, a partir da participação de um comitê multidisciplinar de especialistas (design, nutrição e psicologia) serão avaliadas as práticas projetuais adotadas, buscando qualificar as metodologias de design focadas na mudança de comportamento.

[resumo expandido]

## **INOVAÇÃO SOCIAL NO MODELO DE ASSOCIAÇÕES DE PACIENTES COM DOENÇAS RARAS ATRAVÉS DO DESIGN ESTRATÉGICO**

**Egresso: Me. Gustavo Berwanger Bittencourt**

Orientadora: Profa. Dra. Karine de Mello Freire

**Palavras-chave:** design estratégico; inovação social; doenças raras; associativismo.

Esta pesquisa investigou a contribuição do Design Estratégico para a comunidade de pessoas com doenças raras, um âmbito social marcado historicamente tanto por diversas e agudas dificuldades socioeconômicas quanto pela disposição a um associativismo cidadão que apresenta limitações no que diz respeito às suas estratégias organizacionais. As chamadas associações de doenças raras costumam seguir um modelo cunhado nos Estados Unidos na década de 50 chamado pelo sociólogo Rogério Barbosa de "Modelo Utilitário de Cuidado", o qual se foca excessivamente nos aspectos médicos dos tratamentos e deixa de lado aspectos psicossociais.

Assim sendo, a pesquisa questiona "que processos projetuais o Design Estratégico pode propor para estimular a inovação social no modelo de associações de pacientes com doenças raras?" e estabelece como principal objetivo propor princípios projetuais que respondam a essa questão a partir da relação entre o Design Estratégico para a Inovação Social e o contexto das associações, mapeando processos da área, formulando um processo próprio à pesquisa e aplicando-o no contexto das pessoas envolvidas com a Síndrome de Prader Willi, em Porto Alegre.

Nessa construção, ressaltam-se dois aspectos férteis do Design Estratégico como uma metodologia adequada a esse contexto: seu viés coletivo e seu viés de inovação social. A partir da articulação de autores específicos como Mauri, Zurlo, Meroni, Bentz, Freire, Franzato, Campelo e Manzini, entre outros, propõe-se que a formulação de estratégias organizacionais é um projeto coletivo que leva em consideração os múltiplos pontos de vista dos múltiplos atores envolvidos nas múltiplas relações, fluxos e processos que configuram uma organização, levando em conta que essas relações, fluxos e processos definem muito mais uma organização do que seus limites formais jurídicos ou administrativos. Esse entendimento do Design Estratégico está ligado a uma visão de mundo específica inspirada, para parte dos autores acima listados, na Teoria da Complexidade de Edgar Morin.

Da mesma forma, especificamente para alguns autores, como Manzini, Jégou, Meroni, Franzato, Del Gaudio e Freire, o Design Estratégico tem especial valia quando se necessita gerar uma inovação que vai além do valor mercadológico, a chamada Inovação Social: novas soluções ou novas colaborações que resolvem problemas sociais ao mesmo tempo em que produzem condições que ampliam a capacidade dos cidadãos, articulados, inovar e resolver seus problemas sociais.

Adicionalmente, durante a construção do processo de design a ser aplicado, foi identificada a necessidade de se buscar princípios éticos que permitissem uma atuação mais consciente, amorosa e democrática do designer e pesquisador como forma de respeito pelo grupo com o qual estava trabalhando. Por esse motivo, foram introduzidos no processo de design - e na pesquisa como um todo - os princípios da Gestão por Mandalas, uma metodologia desenvolvida pela comunidade de uma rede brasileira de centros budistas para a condução de sua operação organizacional. Os princípios de acalmar a mente, observar a coemergência, sentar-se em roda e acolher as

diferentes visões permearam os momentos pré, durante e pós os dois workshops de codesign realizados.

Durante os workshops, um grupo formado por duas mães, um pai, uma educadora, uma médica e uma fisioterapeuta, todas ligadas a pessoas com Síndrome de Prader Willi, co-projetaram seis elementos organizacionais do que viria a ser um modelo inovador de associação de pacientes. Esses seis elementos foram inspirados na ferramenta *Social Innovation Scanner*, desenvolvida pelas pesquisadoras Meroni, Corubolo e Bartolomeo. Os workshops aconteceram em um espaço terapêutico-cultural e no salão de festas do pesquisador, evitando ambientes acadêmicos ou empresariais que pudessem trazer em suas configurações ideias organizacionais mais tradicionais. Durante os workshops, ferramentas e métodos como entrevistas em profundidade, construção de cenários com objetos, ideação e classificações semânticas foram utilizados para compor a proposta de modelo.

Além de reflexão teórica sobre articulação entre Design Estratégico, Inovação Social e Gestão por Mandalas, a dissertação apresenta como resultado um método e uma ferramenta para a formulação de modelos organizacionais associativos chamado Matriz Estratégica de Inovação Social, a qual busca oferecer a grupos sociais de intenções associativas uma abordagem estratégica alternativa às propostas ortodoxas. Considera-se que o fato dela ser alternativa emerge da busca por referências não óbvias como a Gestão por Mandalas, ressaltando a necessidade de questionar e renovar o que é considerado o cânone da área. A dificuldade de se encontrar métodos e ferramentas de formulação de estratégias organizacionais que não sejam vinculadas à tradição iluminista, militar e administrativa clássica inspira os pesquisadores e praticantes do Design Estratégico a buscarem insumos, como fizeram as referências iniciais do campo Zurlo e Mauri, em disciplinas e autores menos usuais. E lembra que os pilares do Design Estratégico não apenas permitem como sugerem essa polinização cruzada. Como resultado de reflexão, também se

registrou a dificuldade de, em contextos de workshop, fomentar o pensamento organizacional entre atores que não estão acostumados com essa prática. Por fim, compreende-se que há grande fertilidade na aproximação da filosofia budista com o Design Estratégico, seja pelo viés da ética, da interdependência ou da ação compassiva no cotidiano.

Desde a defesa da dissertação no início de 2020, o pesquisador vem dando continuidade a essa intersecção entre o design e as práticas budistas, tendo apresentado junto com sua orientadora um artigo na Participatory Design Conference, 2020, publicando na revista Ergodesign & HCI da PUC-RJ e realizando experiências de aplicação desses princípios em ambiente profissional e docente.

[ensaio curto]

## **OPORTUNIDADES DE DESIGN PARA ESTIMULAR O BEM-ESTAR NAS RELAÇÕES ENTRE CRIANÇAS EM TRATAMENTO ONCOLÓGICO E SEUS CUIDADORES**

**Mestranda: Clarissa Pereira Coelho**

Orientador: Prof. Dr. Leandro Miletto Tonetto

**Palavras-chave:** Design Estratégico; Design para o Bem-Estar; Câncer Infantil; Interação Pais-Filhos; Cuidados de saúde.

O câncer infantil se apresenta e se constitui como um acontecimento disruptivo para as crianças e seus cuidadores. O Instituto Nacional do Câncer (INCA, 2019) informa que as taxas brutas de incidência de tumores pediátricos no Brasil, em 2020, correspondem a um milhão de crianças e adolescentes (0–19 anos) e com 8.460 casos novos, sendo a primeira causa de morte nessa faixa etária.

O câncer infantojuvenil é considerado mais agressivo e se desenvolve rapidamente, impactando de maneira imediata e árdua o cotidiano da criança e dos familiares, que necessitam se adaptar à nova realidade imposta e indesejável. As implicações da enfermidade são complexas e acarretam risco biopsicossocial, pois os estressores potenciais da doença colocam todos em vulnerabilidade (KAZAK et al., 2011).

O cuidador principal, geralmente a mãe, é fundamental no acompanhamento do paciente pediátrico, que além de vivenciar os tratamentos invasivos e dolorosos ao que o filho é submetido, assume responsabilidade nas tomadas de decisões clínicas,

terapêuticas, éticas e sociais, aspectos que promovem sobrecarga física e emocional (COMPAS et al., 2014).

Na realidade nova e intensa, as disponibilidades e habilidades afetivas manifestadas na relação entre cuidadores e a criança em tratamento oncológico interferem no tratamento, pois a qualidade das relações pode atuar como fator de risco ou proteção, capazes de impactar negativa ou positivamente ambos (HAYES; WATSON, 2013).

Nas duas últimas décadas, as instituições de saúde no Brasil, considerando estudos e orientações de órgãos nacionais e internacionais, compreenderam a importância da experiência oferecida em hospitais, clínicas, ambulatórios e entidades para os seus pacientes. Isso abre um campo de atuação importante para o design estratégico, pois é possível projetar para o bem-estar despertando satisfação e prazer à vida e aumentando a felicidade (LYUBOMIRSKY et al., 2005).

A área da saúde carece e necessita da aproximação do design em todos os segmentos, principalmente, para a promoção do bem-estar. Ressalta-se que o bem-estar apropriado manifesta grau elevado de satisfação com a vida e uma alta frequência de experiências emocionais positivas e uma baixa frequência de experiências emocionais negativas (SIQUEIRA; PADOVAN, 2008).

Demir (2009) complementa, embora não seja possível projetar emoções, pode-se usar o design para projetar contextos, ambientes e situações que maximizem a probabilidade de que certos sentimentos e emoções venham a ser sentidos. Ao potencializar as experiências positivas e minimizar as negativas, ocorre impacto satisfatório no bem-estar (DESMET; POHLMAYER, 2013).

O design estratégico desenvolve as estratégias que fundamentam a ação projetual. É concebido por uma rede de atores, que visa o estudo de estratégias orientadas pelo design para direcionar a ação projetual e organizacional em direção ao desenvolvimento de um sistema produto-serviço (MERONI, 2008),

com foco na criação de ofertas que englobam dimensões tangíveis e intangíveis em um conjunto formado por produtos, serviços e comunicação.

O design, por sua abordagem metodológica capaz de promover o bem-estar para construir possibilidades alinhadas as necessidades dos usuários e a realidade complexa, inspirou o problema de pesquisa: *Que oportunidades de design podem estimular o bem-estar nas relações entre crianças em tratamento oncológico e seus cuidadores?*

As oportunidades poderão contribuir para novos estudos, ressignificando novas relações, novos futuros, abrindo-se “a uma variedade de horizontes possíveis” (MANZINI, 2017, p. 83).

Na dimensão de pesquisa acadêmica, coletar, analisar e apresentar dados e oportunidades de design para o bem-estar referente às relações entre criança e cuidador, atende a perspectiva de alavancar possibilidades inovadoras, criativas e essenciais ao sistema holístico do qual faz parte o estudo, aspectos que caracterizam a ação do design estratégico.

No contexto sociocultural, a pesquisa elenca conhecimentos sobre o humano e as relações, contribui para a promoção do bem-estar nas interações no ambiente de cuidado com a saúde e proporciona avanços na sustentabilidade social e emocional. Identificar oportunidades de design com foco na relação entre pais e filhos em tratamento oncológico com potencial de promoção do bem-estar é proporcionar o bem-estar a todo um sistema familiar, de saúde e de sociedade.

## REFERÊNCIAS

COMPAS, Bruce & Jaser, Sarah & Bettis, Alexandra & Watson, Kelly & Gruhn, Meredith & Dunbar, Jennifer & Williams, Ellen & Thigpen, Jennifer. (2017). Coping, Emotion Regulation, and Psychopathology

in Childhood and Adolescence: A Meta-Analysis and Narrative Review. **Psychological bulletin**. 143. 10.1037/bul0000110.

DEMIR. E.; DESMET, P.M. A.; HEKKERT, P. Appraisal Patterns of Emotions in Human-Product Interaction. **International Journal of Design**. vol. 3, n.2, 2009.

DESMET, Pieter; POHLMAYER, Anna. Positive Design: An introduction to design for subjective wellbeing. **International Journal Design**, v.7, n.3, p.5-19, 2013.

HAYES S. A., Watson S.L., The impact of parenting stress: a meta-analysis of studies comparing the experience of parenting stress in parents of children with and without autism spectrum disorder. *J Autism Dev Disord*. 2013;43(3):629-642. doi:10.1007/s10803-012-1604-y

INSTITUTO NACIONAL DE CÂNCER JOSÉ ALENCAR GOMES DA SILVA - INCA. **Tipos de câncer**. Rio de Janeiro: INCA, 2019. Disponível em: <https://www.inca.gov.br/tipos-de-cancer>. Acesso em: 10 de dez. de 2019.

KAZAK, A. E., Barakat, L. P., Hwang, W., Ditaranto, S., Biros, D., Beele, ... Reilly, A. Association of psychosocial risk screening in pediatric cancer with psychosocial services provide. **Psycho-Oncology**, 20, 715-723, 2011.

LYUBOMIRSKY, Sonja; REI, Laura; DIENER, Ed. Os benefícios do afeto positivo frequente: a felicidade leva ao sucesso? **Boletim psicológico**, v. 131, n. 6, pág. 803, 2005.

MANZINI, Ezio. Design Cultures and dialogic design. **Design Issues, Cambridge**. v. 32, n.1, p.52-59, 2016.

MERONI, Anna. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, [S.I.], v.1, n.1, p. 31-38, 2008.

# 1º DIÁLOGOS em design



SIQUEIRA, Mirlene; PADOVAN, Valkiria. Bases Teóricas de Bem-Estar Subjetivo, Bem-Estar Psicológico e Bem-Estar no Trabalho. **Psicologia: Teoria e Pesquisa** v. 24, n. 2, p. 201-209, 2008.

|  
EDUCAÇÃO E  
REGENERAÇÃO

[ensaio curto]

## **CENÁRIOS FUTUROS PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES AUTÔNOMOS NA ERA DIGITAL: UMA ABORDAGEM POR MEIO DO DESIGN ESTRATÉGICO**

**Mestranda:** Lara Maria Luft

**Orientadora:** Profa. Dra. Debora Barauna

**Palavras-chave:** cenários futuros; design estratégico; professor autônomo; formação docente; geração z.

Nesta pesquisa é demonstrada uma preocupação com os professores brasileiros, especialmente, com aqueles nascidos entre 1995 e 2010, denominados de Geração Z, muito embora a perspectiva da discussão não seja geracional, sendo a intenção apenas delimitar uma influência comum: a presença da tecnologia na vida desses indivíduos desde a sua existência. Muitas das pessoas que nasceram entre 1995 e 2010 já nasceram logadas, estão em constante uso de dispositivos digitais e passam boa parte da sua vida online.

Na perspectiva da profissão de professor, embora diversas mudanças tenham sido feitas ao longo do século XX e XXI, na Educação brasileira ainda existem questões que emergem, principalmente sobre a formação de professores. Seria possível retornar ao início das formações, porém haveria o retrato de um grande período da História sem grandes mudanças. Depois dos Jesuítas, as Escolas Normais, do em torno de 1834, foram grandes retrocessos - foi só a partir de 1920, com o movimento Escola Nova, que aconteceram mudanças significativas (TANURI, 2000). Mesmo

com mudanças, e com o avanço das tecnologias de informação e comunicação (TICs), a profissão de professor continua sem prestígio na maioria das vezes. E a Geração Z também parece não se interessar por ela, vê-se isso no estudo feito pelo Instituto Península (IP) sobre “Atratividade da carreira docente no Brasil” (2021).

Nesse estudo, foi questionado aos participantes se eles pensavam em “ser professor no Brasil”. O resultado mostrou que apenas “5% dos entrevistados serão professores, 12% pensam em ser e 50% nunca pensaram sobre isso” (IP, 2021). Para os jovens, os maiores desmotivadores da carreira educacional são: 1) falta de paciência para ser professor, 2) outra carreira dará mais prazer, 3) fui convencido de que há profissões melhores, 4) atualmente ser professor é desafiador demais e 5) ganha pouco. A partir de tais aspectos, nota-se que há fatores de diferentes ordens que influenciam na não escolha do jovem por ser professor no Brasil: comportamental; não separação de trabalho e momentos de prazer; e observação de uma realidade difícil de ser vivida, principalmente, se for pontuada a escola pública brasileira, que além de sofrer com questões de infraestrutura, tem remuneração baixa. Em média, no Brasil, um professor da rede pública recebe o valor de 16 reais por hora aula (SINPRO-SP, 2018).

Embora o estudo do Instituto Península não traga dados sobre empreendedorismo, foi encontrado que 50% dos GenZers têm vontade de empreender (SEEMILER, 2017) e que 74% dos jovens brasileiros, entre 18 e 34 anos, querem ser empreendedores. No entanto, apenas 1/3 consegue colocar sua ideia em prática (AGER, 2018).

Pela perspectiva do Design Estratégico, tomam-se essas questões como um *wicked problem*, um problema social, insolúvel, por dimensão e complexidade (BUCHANAN, 1992; RITTEL & WEBBER, 1973). Para pensar pela complexidade e buscar respostas para isso, é possível orientar-se pelo Design Estratégico (DE) - uma abordagem teórico-metodológica capaz de gerar processos

metaprojetuais (BENTZ; FRANZATO, 2016). É por meio do processo metaprojetual que o DE passa a trabalhar com o pensamento complexo (MORIN, 2005) e isso o leva para contextos transdisciplinares (MERONI, 2008) e, também, para os *wicked problems*.

Assim, nesta pesquisa está sendo proposto o Design Estratégico como uma abordagem capaz de lidar com a insatisfação de ser professor no Brasil. A ideia é ser orientado pelo DE a fim de projetar estratégias para a formação de um novo Ser Professor, um Professor Autônomo, e para o desenho de oportunidades empreendedoras atreladas à inovação social (MANZINI, 2008) e às competências do século XXI (PELLEGRINO; HILTON, 2012). Essas são competências determinadas como essenciais para a vida, voltadas para a formação integral do indivíduo e para a sua capacidade de se adaptar às incertezas e situações de rápidas mudanças, tal como o surgimento das TICs. Também, defende-se que o DE está frequentemente atrelado à inovação social, já que, segundo Meroni (2008) “esse é um dos fatores-chave para orientar as estratégias”, as quais criam valor e solução.

A partir dessa visão, as soluções e os valores são cocriados em um processo mediado pelo designer estratégico, o qual não apresentará um plano pronto e fixo a ser seguido desde o início, já que todas as etapas são construídas em conjunto com todos os atores e artefatos daquele ambiente que fazem parte do contexto em que está se fazendo design. Logo, o DE é capaz de contribuir para o desenvolvimento de novas realidades para a educação e o professor, já que se propõe a criar novos significados.

A proposta nesse contexto é a possibilidade de criar estratégias para a formação de um professor autônomo, para apoiar os jovens da Geração Z a se desenvolverem como professores nesta nova realidade de Era Digital. Autonomia é entendida nesse trabalho como uma possibilidade de o professor criar e trilhar o caminho de

sua profissão com liberdade e tendo as competências que precisa para isso.

De modo geral, o trabalho caracteriza-se como uma pesquisa em design, orientada pela abordagem teórico-metodológica do Design Estratégico, em que se emprega a construção de Cenários Futuros como o método norteador da pesquisa (MANZINI; JÉGOU, 2006). Como apoio a essa metaprojeção, aplica-se procedimentos de pesquisa bibliográfica e documental, resultando na problematização e teorização dos elementos conceituais e contextuais do estudo. Também serão realizadas entrevistas semiestruturadas (BONI; QUARESMA, 2005) com jovens da Geração Z e professores que já tenham mais de 5 anos de atuação em contextos não convencionais e desenvolvidas sessões colaborativas (workshops) (STUBER, 2012) com designers difusos e especialistas com o intuito de construir as propostas de cenários futuros e de interpretar estratégias de Design para a formação de Professores Autônomos no Brasil. Antes de concluir a pesquisa, as estratégias previamente interpretadas serão experimentadas em uma formação de professores da Geração Z, a fim de aprender com o processo e promover um novo ciclo de reflexão e (re)interpretação das estratégias, refinando a proposição final do estudo. Ao fim, espera-se propor estratégias que possam colaborar para o debate da importância do desenvolvimento da autonomia do professor brasileiro em tempos de Era Digital.

## REFERÊNCIAS

AGER 2018: Amway Global Entrepreneurship Report. **Amway Global**, 2018. 9 p. Disponível em: [https://www.amwayglobal.com/wp-content/uploads/2018/05/Ager\\_2018\\_Brochure\\_Color.pdf](https://www.amwayglobal.com/wp-content/uploads/2018/05/Ager_2018_Brochure_Color.pdf). Acesso em: 15 fev. 2022.

BENTZ, I.; FRANZATO, C. O metaprojeto nos níveis do design. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN – P&D, 12., 2016, Belo Horizonte. **Anais** [...]. São Paulo: Blucher, out. 2016, p. 1416-1428. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-metaprojeto-nos-niveis-do-design-24356>. Acesso em: 15 fev. 2022.

BONI, V.; QUARESMA, S. J. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. **Em Tese – Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC**, Florianópolis, v. 2, n. 1, p. 68-80, jan./jul. 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/emtese/article/view/18027>. Acesso em: 18 jun. 2022.

BUCHANAN, R. Wicked problems in design thinking. **Design Issues**, v. 8, n. 2, p. 5-21, 1992.

INSTITUTO PENÍNSULA (IP). **Atratividade da carreira docente no Brasil**. São Paulo: IP, 2021. 75 p. Disponível em: <https://institutopeninsula.org.br/wp-content/uploads/2022/01/Pesquisa-atratividade-2021.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2022.

MANZINI, E.; JÉGOU, F. Design dos cenários. In: BERTOLA, P.; MANZINI, E. **Design multiverso**: notas de fenomenologia do design. Milano: POLIDesign, 2006. p. 189-207.

MANZINI, E. **Design para inovação social e sustentabilidade**: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008.

MERONI, A. Strategic design: where are we now: reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, v. 1, n. 1, p. 31-38, 2008.

MORIN, E. **Ciência com consciência**. 8. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

PELLEGRINO, J. W.; HILTON, M. L. **Education for life and work: developing transferable knowledge and skills in the 21st century.** Washington, DC: The National Academies Press, 2012. Disponível em: <https://nap.nationalacademies.org/catalog/13398/education-for-life-and-work-developing-transferable-knowledge-and-skills>. Acesso em: 17 fev. 2022.

RITTEL, H.; WEBBER, M. Dilemmas in general theory of planning. **Policy Sciences**, v. 4, n. 2, p. 155-169, 1973.

SEEMILLER, C. **Generation Z: making a difference their way.** Dayton: TEDx, 2017. 1 vídeo (9 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cN0hyudK7nE>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SINDICATO DOS PROFESSORES DE SÃO PAULO (SINPRO-SP). **Convenção Coletiva de Trabalho da Educação Básica 2018-2019.** São Paulo: SINPRO-SP, 2018. Disponível em: <https://www.sinprosp.org.br/convencoes-e-acordo/2/102/2199>. Acesso em: 16 fev. 2022.

STUBER, E. C. **Inovação pelo design: uma proposta para o processo de inovação através de workshops utilizando o design thinking e o design estratégico.** 2012. 203 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2012. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/3514>. Acesso em: 22 fev. 2022.

TANURI, L. M. História da formação de professores. **Revista Brasileira de Educação**, n. 14, p. 61-88, maio/ago. 2000. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/HsQ3sYP3nM8mSGSqVy8zLgS/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 15 fev. 2022.

[ensaio curto]

## **METAMORFOSE: uma proposta de revolução guiada pelo amor na educação por toda vida através do design estratégico**

**Doutorando: Diônifer Alan da Silveira**

Orientadora: Profa. Dra. Karine de Mello Freire

**Palavras-chave:** metamorfose; amor; design estratégico; complexidade; educação.

A presente pesquisa de doutoramento busca aprofundar dimensões e conceitos de metamorfose no design estratégico com a abordagem transdisciplinar da complexidade em um contexto social de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil, a fim de perceber e gerar espirais de rupturas, emergências e r-evoluções na educação por toda a vida guiadas pelo amor. Metamorfose será considerada tanto o processo biológico de transformações (pequenas e/ou grandes), quanto será abordada em partes de um processo intencional de “Meta-Amor-Morfose”.

Os potenciais da cocriação transdisciplinar de realidades estudados e propostos pelo design estratégico (FREIRE, 2021) para o presente e o futuro, somados às propostas de religação de práticas e saberes humanos (eu-mundo, ocidente-orientes, homem-natureza, etc) do pensamento complexo apresentam-se como capazes de inovações disruptivas frente aos padrões hegemônicos de desenvolvimento estabelecidos no mundo dualista e historicamente fundado em guerras (para além do decolonialismo). Pode uma sintonia amorosa da complexidade com o design estratégico instrumentalizar as metamorfoses em educação por toda a vida no século XXI?

A capacidade mesmo que inconsciente, mas natural do amor, trazido por MATURANA e VERDEN-ZÖLLER (2008), pode ser explorada em conjunto com as bases da psicologia (HAWKINS, 2020) em visões de que viver é um processo sistêmico de autoecorreorganização de uma trindade indivíduo-sociedade-espécie (MORIN, 2013), em que estamos constantemente aprendendo e nos (des)envolvendo em interação e retroalimentação internas e externas, individuais e coletivas. A partir de sua autonomia e interação com o todo, viver com consciência também se aproxima do diálogo com a “educação” (FREIRE, 2015) e sua ação dialógica baseada em estratégias e programas.

Tenho como propósito inicial cocriar uma proposta de processo/instrumento amoroso de sentir-pensar-fazer (circular e espiral) para ressignificação do aprendizado e (des)envolvimento individual e coletivo, que responda às necessidades, aos propósitos e às mudanças para a educação durante toda a vida (sobreviver, viver, evoluir e transcender).

Como método, busco estabelecer um caminho de construção complexa de relações de aproximação e confiança com os agentes do ecossistema envolvidos com o tema inicial no município de Porto Alegre em 2022 de Educação para a Cidadania, bem como da Cidade Educadora, a fim de sentir-pensar-fazer em uma ação estratégica de meta-projeção, baseada em amor, com as habilidades transdisciplinares do design, e seus resultados dialógicos transformadores das realidades. Sistemas vivos são autogeradores e regeneradores que, com uma pesquisa participante, poderão instrumentalizar e cocriar propostas de geração de valor multidimensional significativas para as realidades e vidas dos participantes. As diferentes estratégias de aprendizado e (des)envolvimento de vida de cidadãos de diferentes realidades sociais, e o tipo de relações de amor que pessoas de todas as idades conseguiram estabelecer para suas trajetórias podem contribuir para

qualificar as abordagens e metamorfoses cocriadas pelos múltiplos atores do design estratégico.

Espero contribuir com avanços ontológico, epistemológico e metodológico no campo do design estratégico a partir de metamorfoses baseadas no amor quanto a aprendizados, resultados e problemas complexos em dimensões múltiplas (artísticas, emocionais, didáticas, tecnológicas, espirituais, de cidadania etc.) para significação da vida como autoecorreorganizações e como “informações-sistemas” (re)geradores de transformações, evoluções e até revoluções na sociedade. Pela pesquisa participante, espera-se contribuir diretamente com propostas de melhoria de processos de projeção e inovações da educação, tanto nas formas (morfologia, (in)formação) de aprendizado e (des)envolvimento humano em vidas compartilhadas por meio do amor.

## REFERÊNCIAS

FREIRE, Karine; Org. **Design estratégico para inovação cultural e social**. Porto Alegre: UNISINOS, 2021.

FREIRE, Paulo **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 52ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

HAWKINS, David. **The map of consciousness explained: a proven energy scale to actualize your ultimate potential**. New York City: Hay House, 2020.

MATURANA, H.; VERDEN-ZÖLLER, G. **The origin of humanness in the biology of love**. Charlottesville: Imprint Academic, Philosophy Documentation Center, 2008.

MORIN, E. **O Método 1: a natureza da natureza**. Tradução Ilana Heineberg. 3 ed., Porto Alegre: Sulina, 2013.

[resumo expandido]

## DESIGN ESTRATÉGICO PARA A REGENERAÇÃO

**Docente: Profa. Dra. Karine de Mello Freire**

**Palavras-chave** design estratégico; regeneração; epistemologias; espiritualidade.

A ação do design dá forma a uma cultura e afeta sociabilidades. Parto da compreensão de que o Design possa ser ativista, na proposição de contra-narrativas, imaginando e implantando 'micro utopias alcançáveis (Wood, 2007) e propondo novas noções de beleza que possam incluir a multiplicidade de visões: ecológica, ética, política, social, econômica, simbólica, cultural, institucional, filosófica, espiritual e técnica (Fuad-Luke, 2009; Manzini, 2017). Esta pesquisa avança na discussão da cultura do design estratégico para o estabelecimento de uma sociedade sustentável, a partir da provocação feita por Findeli (2001) da necessidade de discutir epistemologicamente, metodologicamente e teoricamente para repensar a educação em design. O autor propõe que nos sistemas complexos o design esteja vinculado ao agir e não apenas ao fazer. Findeli (2001) nos convida a adotar outros modelos teóricos, metodológicos e epistemológicos para a produção de conhecimento em design. Modelos que considerem a inteligência visual, a sensibilidade ética e a intuição estética. Traz a instigante proposta para lidar com os desafios futuros de uma formação em design formada por uma série de "exercícios espirituais" projetados para transformar a visão de mundo, envolvendo todos os aspectos do ser: intelecto, imaginação, sensibilidade e vontade. Findeli (2008) faz a crítica ao modelo de design para a sustentabilidade no seu vínculo com o modelo tríplice do ambiental, social e econômico, propondo uma outra base tríplice inspirada no filósofo Rudolf Steiner: economia compreensiva, equidade social e criatividade humana. Trinta anos já

se passaram desde que os primeiros pesquisadores que discutem design social, design sustentável, design para inovação social e sustentabilidade apontaram a necessidade de desvincularmos a formação e a pesquisa em design apenas na dimensão técnica e tecnológica e aprofundarmos a discussão ligada à ética do fazer, a dimensão cultural e espiritual, revisitando a noção de fazer europeia, buscando inspiração em outros povos que produzem e reproduzem o seu sistema cultural em sintonia com a natureza (Manzini e Cullars 1992). O objetivo dessa pesquisa é buscar estímulos em ontologias não dominantes no Norte global para fundar as bases do design em outras epistemologias e teorias, para então propor novas metodologias para desenvolver projetos regenerativos, capazes de gerar autonomia nas comunidades que deles usufruem. Há anos Manzini aponta que há uma demanda emergente por novas visões de sustentabilidade, que mostrem alternativas viáveis, socialmente aceitáveis e até atrativas em diferentes escalas e aspectos da vida humana. Propõe que haja descontinuidades locais para efetivas mudanças sistêmicas. Ou seja, para imaginar e gerar ideias de desenvolvimento tão diferentes daquelas que dominaram a cena até hoje, é necessário questionar o complexo sistema econômico e sociocultural no qual foram geradas (Manzini, 2008). Parto da reflexão sobre quais descontinuidades locais são necessárias para a produção de um conhecimento em design estratégico, que seja capaz de trazer mudanças consistentes e permanentes em direção a uma sociedade sustentável. Esta mudança requer uma reflexão crítica sobre os totens que levaram ao nosso modo insustentável de vida. Dentre eles, o totem da ciência como progresso e salvadora dos problemas da humanidade. Precisamos encontrar novos modos de produzir conhecimento, rompendo com a racionalidade da sociedade moderna e o mito do progresso e do crescimento como modos de alcançar a qualidade de vida e bem-estar. Boaventura Santos (2013) propõe que o pensamento abissal da ciência moderna possa ser substituído por uma epistemologia que considere a diversidade do mundo, propondo um pensamento ecológico como um pensamento

pós-abissal, um pensamento que rompa com as formas ocidentais e modernas de pensamento e ação, entendidas como uma visão eurocêntrica de produção de conhecimento do Norte global (Europa e Estados Unidos principalmente). Propõe a ecologia dos saberes como o reconhecimento da pluralidade de conhecimentos heterogêneos em interações sustentáveis e dinâmicas sem comprometer a sua autonomia. Cruzam-se conhecimentos e também ignorâncias: comparam-se os saberes aprendidos aos que precisam ser esquecidos. Na ecologia dos saberes, os conhecimentos não-científicos são usados de modo contra hegemônico, explorando a pluralidade interna da ciência, em práticas científicas alternativas como as epistemologias feministas e pós-coloniais. Uma ecologia de saberes pressupõe o conhecimento como a intervenção no real, cuja avaliação deve combinar o cognitivo com o ético-político. Um caminho para descontinuar o modo de produção de conhecimento dominante em design é buscar outras epistemologias que busquem descolonizar o olhar do pesquisador. Busco no diálogo com as alternativas sistêmicas, apresentadas por Sólon (2019) por meio conceitos de bem viver, decrescimento, ecofeminismo, desglobalização e comuns um caminho para esta descontinuidade. Dentre as rupturas necessárias aos modelos dominantes de produção de conhecimento, proponho a cartografia como um método de pesquisa exploratória crítica para experimentar novos processos de projeto em design. Parto das bases de Kastrup (2015) sobre aprendizagem inventiva, um processo que é corporificado, passa pelas vivências do corpo da intimidade corporal com a matéria. Nessa visão, aprender é um processo de invenção simultânea de si e do mundo. A cognição inventiva pressupõe que o conhecimento seja produzido em intervenção e ação no mundo. A presente pesquisa se fundamenta nessas bases para construir um processo fluido e não pré-determinado, onde será possível experimentar e inventar para conhecer. Um processo no qual é fundamental ser capaz de problematizar, de ser sensível às variações materiais que se apresentam. Para a produção de dados é necessário habitar o

território; praticar a atenção concentrada, aberta; registrar a escrita encarnada nos diários de campo; realizar entrevistas cartográficas. Neste primeiro ano de desenvolvimento conceitual e metodológico, estabeleci as bases éticas, estéticas e políticas que estruturam a epistemologia ecofeminista para a produção de conhecimento: a ética do amor, a estética do cuidado e a política da compaixão. Cheguei então à espiritualidade como alicerce para o design estratégico regenerativo. Espiritualidade como o reconhecimento de uma força que sustenta todas as formas de vida e que nos permite reconhecer nossa interdependência. Uma força sustentada pelo amor, cuidado e compaixão.

## REFERÊNCIAS

FINDELI, A. Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. **Design Issues**, v. 17, n. 1, pp. 5-17, 2001.

FUAD-LUKE, A. **Design activism**: beautiful strangeness for a sustainable world. London: Earthscan, 2009.

KASTRUP, V. A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva. In: Kastrup, V., Tedesco, S. e Passos, E.. **Políticas da Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MANZINI, Ezio; CULLARS, John. Prometheus of the everyday: the ecology of the artificial and the designer's responsibility. **Design Issues**, Cambridge, v. 9, n. 1, p. 05-20, 1992.

MANZINI, E. **Design para inovação social e sustentabilidade**: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MANZINI, E. **Design, quando todos fazem design:** uma introdução ao design para inovação social. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2017.

SANTOS, DE SOUZA B. **A cruel pedagogia do vírus.** Coimbra: Almedina: 2020

SÓLON, P (org.). **Alternativas sistêmicas: Bem-viver, decrescimento, comuns, ecofeminismo, direitos da Mãe Terra e desglobalização.** São Paulo: Editora Elefante, 2019.

WOOD, J. **Design for Micro-utopias: making the unthinkable possible.** Hampshire: Gower, 2007. 211p

[resumo expandido]

## **METODOLOGIA DO DESIGN ESTRATÉGICO UNISINOS PARA PRÁTICAS PROJETUAIS EM ORGANIZAÇÕES**

**Docente: Profa. Dra. Ione Maria Ghislene Bentz**

**Palavras-chave:** design estratégico/Unisinos; práticas projetuais; culturas transversais; inovação; estratégias.

Este projeto, intitulado 'Metodologia do design estratégico UNISINOS para práticas projetuais em organizações', propõe-se a trabalhar as práticas projetuais com a dupla intenção de identificar o potencial do design estratégico Unisinos para promover a inovação e de buscar nas práticas inspiração para avanços teórico-práticos. As expectativas são de que se materializem os efeitos da relação transdisciplinar entre Design, Semiótica e Comunicação. O campo do design tem, em sua natureza, a dimensão transdisciplinar e aplicada (projetiva prospectiva). Em seu desenvolvimento, comporta reflexão crítico-teórica e aplicabilidade às realidades efetivas ou emergentes. O que se pretende verificar, portanto, é se a premissa "as teorias estimulam as práticas e são por elas estimuladas" procede. Nesse sentido, as práticas serão campo de experimentação para a confirmação ou não dessa premissa. Mais especificamente, interessa verificar como se dão as relações entre empresas e laboratórios de inovação, sejam elas espaços acadêmicos de práticas, sejam espaços externos como FabLabs, espaços de fomento à inovação mantidos pelas próprias empresas, ou sejam projetos governamentais de fomento à inovação. Essa proposta tem como objetivo geral aplicar a metodologia do design estratégico Unisinos para produção da inovação de técnicas nas práticas projetuais organizacionais. O

adjetivo Unisinos refere a compreensão do design estratégico tal como desenvolvido no espaço do Programa de Pós-Graduação em Design, estimulada essa compreensão pela resignificação de conceitos como programa, estratégia, dispositivos e processos projetuais criativos. Para que seja alcançado, pretende-se: Sistematizar a metodologia do design estratégico Unisinos; Praticar conceitos operacionais inovadores estimulados pela prática; Verificar a produtividade das relações entre pesquisa acadêmica e laboratórios de inovação, em organizações; Analisar os resultados decorrentes da metodologia proposta para sua validação. O grupo de pesquisadores, sob minha coordenação, reúne alunos de graduação, em fase de elaboração de Trabalho de Conclusão de Curso, mestrandos, doutorandos e doutor (UCB) em realização de pós-doutorado na Unisinos. Seus trabalhos finais repercutirão os fundamentos teórico-aplicados propostos por este projeto em sua potencialidade para inovação de processos e técnicas. O arcabouço teórico que sustenta essa resignificação é composto pela teoria da complexidade, teoria do design estratégico e teorias da linguagem para compreensão dos princípios estratégicos derivados da ação projetual, da possibilidade de evoluir no reconhecimento da complexidade nas organizações e da evolução de práticas colaborativas e abertas, aplicáveis a ecossistemas. A metodologia a ser usada é o design estratégico Unisinos, assim por mim denominado pelo fato de, inspirado no design italiano desenvolvido pelo PoliDesign e pelo Politécnico de Milão, teve seus parâmetros alterados no processo de apropriação teórico-metodológica realizado pelo PPG em Design. As alterações foram de natureza epistemológica, no sentido de explicitar os seus fundamentos de origem e de propor o aporte de conceitos da teoria da complexidade (nomeado de Design Estratégico rumo à complexidade); de ordem metodológica, pela apropriação de elementos de outras teorias correlatas, tais como design participativo, design especulativo, entre outros; e, sobretudo, de ordem da interpretação ou proposição de elementos operacionais

# 1º DIÁLOGOS em design

PPG  
DES  
IGN



como técnicas e ferramentas. Portanto, pode-se dizer que está pensado como um paradigma em trânsito - do pós-estruturalismo à complexidade - não como um percurso que busca uma estratificação ou duração, mas, como aquele que requer a pesquisa, sempre em trânsito na busca de novos aportes ou processos. A pesquisa de origem reafirmou o processo de processo de design como um todo, sistêmico, dinâmico e coerente, de tal sorte que não pode haver contradição de nenhuma ordem entre os níveis de conhecimento e de prática projetual. Contempladas a produção dos efeitos de sentido e as interações comunicacionais, esperam-se: avanços na compreensão e prática metaprojetual; ressignificação do conceito de co-criação; sistematização de processos inovadores; e formulação de estratégias de natureza ético-política. A principal contribuição é a colocação em teste da metodologia do design estratégico Unisinos, em especial porque em sua formulação propõe dar relevância aos fundamentos teórico-epistemológicos e aos teóricos-metodológicos (operacionais), e confirmar a crença de que não há dissociação entre os níveis de conhecimento, mas, sim, a necessária complementariedade. Em decorrência, a inovação nas práticas depende da presença de processos inovadores em projetos, cujos resultados serão expressos em produções científicas e técnicas, sob forma de artigos ou relatórios. Também atividades de extensão deverão socializar o conhecimento produzido. Assim, o contraponto a que são submetidas as propostas de design de diferentes vertentes e práticas deverão ter explicitados seus pontos fortes para o prosseguimento das pesquisas em design que deverão, a partir do reposicionamento do curso de design *stricto sensu* para mestrado profissional, responderão ainda mais especificamente à resolução de problemas apresentados pelas organizações de diferentes naturezas. Este projeto representa essa importante transição rumo à união de esforços das diversas instâncias da sociedade, em especial da universidade, para a construção de uma sociedade cada vez mais justa e saudável social e ambientalmente.

[ensaio curto]

## DO CONFLITO À COCRIAÇÃO: COMO SE CONSTITUEM OS ESPAÇOS DE ATUAÇÃO NA EDUCAÇÃO BILÍNGUE?

**Mestranda: Juliana Danyluk Mäder**

(convidada do PPG em Linguística Aplicada da Unisinos)

Orientadora: Profa. Dra. Cristiane Maria Schnack

Co-participação: Profa. Dra. Debora Barauna

**Palavras-chave:** educação bilíngue, codocência, trabalho colaborativo, interação, processo de ensino.

O modelo tradicional de ensino aprendizagem está obsoleto e perde cada vez mais espaço e, acima de tudo, significado. Portanto, é urgente a mudança de paradigma do modelo educacional. O mundo mudou e as pessoas mudaram seus hábitos e formas de interagir no mundo. Sabemos que as crianças de hoje aprendem de forma diferente e diferenciada – a aprendizagem requer envolvimento ativo e construção do entendimento através da relação de novas informações com os conhecimentos prévios. É preciso trabalhar para além do conteúdo, ou, através do conteúdo, habilidades como criatividade, interdisciplinaridade e colaboração. Nesse sentido, a codocência pode contribuir substancialmente neste processo.

A codocência parte do princípio da colaboração entre professores para alcançar um objetivo comum, com a vantagem da interação, *liderança*, distribuição de papéis e um sistema de crenças compartilhado. Esse trabalho acontece *ao longo de todo processo de ensino*, desde o planejamento até a avaliação, distribuindo o

trabalho igualmente entre dois ou mais professores e beneficiando a qualidade do trabalho docente.

Do mesmo modo, a modalidade de Educação Bilíngue tem crescido exponencialmente no Brasil. Esse crescimento se deve ao estreitamento das fronteiras no espaço virtual e em resposta ao multilinguismo do mundo, gerando interesse – também da educação, mas como demanda da sociedade em geral – de se favorecer econômica, política e culturalmente deste espaço, principalmente pelo uso do Inglês.

Nesse contexto, as inúmeras dimensões da implementação dessa modalidade implicam desafios intrínsecos com relação à distribuição das línguas no currículo escolar e na grade horária, implicando escolhas curriculares, adoção inerente de material didático, integração das línguas através do trabalho colaborativo e formação continuada de professores acerca de novos aprendizados para além dos componentes curriculares específicos. Por isso, a proposta da minha pesquisa é fomentar a reflexão (e possível reorganização) dos espaços de atuação de todos os professores de escolas bilíngues, principalmente, a partir dos conceitos de codocência, docência compartilhada, regência compartilhada, entre outros que venham a surgir no decorrer da dissertação; para colaborar com a reflexão, entendimento e proposição de novos caminhos para essa área em expansão.

Por não termos – ainda – uma legislação federal que regulamente as escolas bilíngues do Brasil, o desafio de organizar o currículo nessa modalidade e ressignificar o papel dos professores nas instituições a partir de formações e planejamentos colaborativos, fica a cargo de cada instituição. Nesse sentido, além de garantir proficiência em duas ou mais línguas, as escolas precisam desenvolver as competências da BNCC e, a partir desses dois elementos, proporcionar conexões que conduzam à formação do cidadão global com pensamento crítico.

A codocência surge na Alemanha, em 1970, através das concepções pedagógicas da Escola Flämming para atender alunos com necessidades educacionais especiais. Nessas concepções, eram consideradas a heterogeneidade das crianças e a teoria de que todas as crianças são diferentes entre si e são únicas na sua forma de pensar.

Beyer (2005) traz essa discussão para o cenário educacional brasileiro, salientando que, mesmo não apresentando alguma necessidade especial, toda criança é distintiva e as formas de aprender são multifacetadas, sendo justificável a presença de mais de um professor em sala de aula para dar conta da complexa demanda dos alunos e alunas. Conforme defendem Fernandes e Titton (2008), mais do que inovador, esse modelo vai ao encontro da atual demanda educativa que busca a interdisciplinaridade e a multidisciplinaridade, pois com dois docentes em sala é possível uma utilização mais flexível e eficiente do tempo e a multiplicação das capacidades de ambos, já que os/as professores/as se beneficiam de diferentes estilos de ensino e buscam, em conjunto, novas alternativas e/ou estratégias para contribuir com a construção do conhecimento por parte dos/as alunos/as.

Porém, segundo Forte e Flores (2009, p. 766), “a colaboração tem sido um dos temas que, nos últimos anos, tem sido referenciado com mais frequência no campo da educação, sendo associada à melhoria da qualidade do ensino e da aprendizagem e também ao desenvolvimento da escola.”

Isso reforça a necessidade do desenvolvimento do trabalho em pares e/ou grupos, estabelecendo trocas de informações que, através do diálogo e exposições de diferentes informações, possam contribuir para a construção do pensamento crítico. É através da divergência de pontos de vista que se promove a inovação – formas diferentes de pensar e fazer. É importante salientar que a inovação não é sinônimo de práticas totalmente fora do comum; inovar é orientar nosso pensamento e ação para uma linha diferente de

rotina sem deixar de aproximar aquela ideia à uma referência próxima do que as pessoas já conhecem; isto porque, a inovação precisa, inicialmente, ser compreendida e, para ser efetiva, deve trazer uma novidade ou apenas uma renovação de/em alguma prática e ser útil e aplicável.

Masseto (2010, p. 67) argumenta que “o desempenho do profissional atualmente exige interdisciplinaridade. O processo de aprendizagem precisa ser orientado pela mesma perspectiva, de modo que o conhecimento seja trabalhado de forma interdisciplinar”.

Isso posto, é possível perceber que o modelo de codocência pode ser um precursor para a inovação da sala de aula e na forma de ensinar e aprender, promovendo espaço para interdisciplinaridade onde os envolvidos no processo extraem o melhor do grupo, ampliando suas próprias perspectivas (docente e discente), uma vez que as múltiplas percepções ampliam as possibilidades para um mesmo conteúdo.

É por meio da colisão de pensamentos e exercícios que um novo protagonismo surge e uma nova prática é construída, dando maior visão ao coletivo e ao trabalho em pares e/ou em grupo. Não se trata, pois, de uma divisão de tarefas, mas sim da multiplicação de capacidades.

A codocência apresenta-se como um recurso inovador através da possibilidade de exercício para diferentes estilos e alternativas de ensino – incluindo o remanejamento de tempo e outros benefícios à aprendizagem. A união de formas diversas para o entendimento do assunto – oferece aos alunos variados estilos de interpretação, o que soma no ensino da compreensão e, ao aprender para compreender, os estudantes serão cada vez mais capazes de fazer relações entre os conteúdos das diversas áreas, desenvolvendo maior autonomia e **compreensão** inferencial e crítica.

## REFERÊNCIAS

BEYER, H. O. O pioneirismo da escola flämming na proposta de

integração (inclusão) escolar na Alemanha: aspectos pedagógicos decorrentes. **Revista Educação Especial**, Santa Maria, n 25, p. 9-23, jan. 2005. Disponível em:

<https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/4900>

Acesso em: 03 jul. 2022.

FERNANDES, D. A. N.; TITTON, M. B. P. **Docência compartilhada: o desafio de compartilhar**. Rede Românticos Conspiradores, São Paulo. Discussão da Carta de Princípios, ago. 2008.

FORTE, A.; FLORES, M. A. Aprendizagem e(m) colaboração: um projeto de intervenção numa EB 2,3. **Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia**, 10.

Actas... Braga: Universidade do Minho, 2009. Disponível em: <http://www.education.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/xcongreso/pdfs/t3/t3c52.pdf>. Acesso em: 03 jul. 2022.

MASSETO, M.T. **O professor na hora da verdade: a prática docente no ensino superior**. São Paulo: Avercamp, 2010.

|  
DIGITALIDADES,  
CIDADES E  
INOVAÇÃO SOCIAL

[ensaio curto]

## **EMPODERAR PARA CUIDAR OU CUIDAR PARA EMPODERAR? A TEORIA POR TRÁS DA PRÁTICA QUE TRANSFORMA**

**Doutoranda: Marcia Santos da Silva**

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Severo de Borba

**Palavras-chave:** criação de valor social; design estratégico; relações; coprojeção; disseminação.

Os crescentes desafios sociais mundiais têm levado ao crescimento da proposição de iniciativas de inovação social que buscam gerar valor por meio da transformação das práticas sociais. O objetivo desta pesquisa é propor um conjunto de referências que inspirem a identificação de movimentos para facilitar os processos coletivos de fomento à criação de valor social na construção de iniciativas em periferias urbanas. Esse estudo busca aprofundar a compreensão da inovação social, explorando a processualidade das iniciativas e como o Design Estratégico concatena os processos que envolvem as relações, co-projeção e disseminação de ideias.

Desde a década de 1970, diferentes pesquisadores tentaram entender a inovação social por meio de diferentes definições, como: novas invenções sociais; processo de criação coletiva e novas práticas sociais; importância da intersetorialidade na inovação social; interrelações dos atores na inovação social e novas formas de organização, enquadramento e conhecimento a partir de uma perspectiva relacional (CROZIER; FRIEDBERG, 1993; ESCOBAR; GUTIÉRREZ, 2011; HOWALDT et al., 2016; PEL et al., 2020; TAYLOR, 1970). Por outro lado, na prática, diversas iniciativas não avançam ou têm perspectiva de continuidade ao longo do tempo, fragilizadas pela limitada habilidade de criar pontes e alianças entre

os atores e seus diferentes interesses para possibilitar o alcance de metas desejadas e mudanças significativas. Nesse estudo, propõe-se refletir sobre os processos de criação e sustentação de valor, a partir do Design Estratégico com suas relações flexíveis, dinâmicas e em constante redefinição.

O Design Estratégico é reconhecido por ser fundamentalmente participativo e implica envolvimento sistêmico de diferentes disciplinas, tecnologias, ambientes, conhecimentos e experiências dos atores incluídos em seus processos (Meroni, 2008). Essas características o tornam dialógico e interativo, pois relaciona-se com diversas áreas do conhecimento, além de transformador, devido sua capacidade de inovar e criar valor (Manzini, 2008). Assim, percebe-se que o Design Estratégico pode promover a compreensão estratégica de como uma comunidade funciona, bem como a colaboração entre os atores de forma criativa e sistêmica.

Ao refletir sobre o valor para cada nível do ecossistema (OUDEN, 2012), destaca-se a importância da colaboração entre os diversos atores envolvidos (MAZZUCATO; RYAN-COLLINS, 2019), o desafio de projetar o próprio ecossistema para apoiar a inovação e a criação de valor (DOMANSKI, HOWALDT E KALETKA, 2019). Também há importância de que os atores contribuam conjuntamente com conhecimento, experiência e recursos, construindo o entendimento das demandas, oportunidades e problemas existentes e co-criem ideias que realmente respondam a isso, de forma a criar e sustentar valor a todo o ecossistema (ADNER, 2017; HOWALDT et al., 2016).

Esse estudo caracteriza-se por uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada e exploratória (Flick, 2013). O método de pesquisa inspira-se na Teoria U, apresentada como uma estrutura para aprender, liderar, inovar e gerar mudanças profundas nos sistemas, tendo como ponto central a evolução do egocentrismo para o ecocentrismo (Scharmer, 2020). Entende-se que esses movimentos reverberam na processualidade do Design Estratégico,

que se baseia nos processos para a construção de estratégias para a mudança (MAURI, 1996; MERONI, 2008).

Destaca-se a estreita conexão existente entre os princípios da Teoria U e as capacidades inerentes ao Design Estratégico, que busca, segundo Mauri (1996), "tornar visível o pensamento". A capacidade de VER, que envolve uma leitura aprofundada dos fenômenos, reflete-se nos movimentos de co-iniciar e co-sentir. Co-iniciar refere-se à revelação da intenção compartilhada, enquanto co-sentir implica imergir em novos contextos que são relevantes para a situação, mas não necessariamente familiares. Por sua vez, a capacidade de PREVER, que busca antecipar criticamente futuros desejados, encontra ressonância no movimento do Co-presenciamento, que consiste em conectar-se ao potencial máximo futuro. Por fim, a capacidade de FAZER VER, que tem a intencionalidade de construir estratégias para tornar visíveis os cenários futuros, é evidenciada nos movimentos de co-criar e co-desenvolver. Co-criar envolve prototipar para aprender fazendo, enquanto co-desenvolver implica em incorporar e institucionalizar o novo (Scharmer, 2020; Zurlo, 2010). Assim, fica evidente a sinergia existente entre o método de pesquisa proposto e a processualidade do Design Estratégico, conforme apontado por Zurlo (2010). Destaca-se a importância do diálogo e da co-criação como elementos fundamentais tanto para o Design Estratégico quanto para a Teoria U.

Buscando a vivência da prática, o campo exploratório envolverá a iniciativa "Guardiãs do Jardim Lapena", localizada no distrito de São Miguel, Zona Leste, em São Paulo. Este grupo iniciou suas atividades em março de 2020, fruto do agravamento da situação das comunidades devido à pandemia de COVID-19. Começou por meio de uma organização de moradoras para ampliar a rede de apoio e proteção às famílias do bairro da região, com a estratégia do microterritório. Iniciou com sete mulheres, cujo objetivo foi identificar e atender diferentes demandas que aparecem

no cotidiano das famílias de sua vizinhança. Em agosto de 2022, já era composto por cerca de duzentas mulheres, e a capilaridade do grupo permite o reconhecimento das Guardiãs como referências no território.

O percurso metodológico proposto para execução da pesquisa envolve as seguintes técnicas e ferramentas:

- Movimento Coiniciar: revisão narrativa de literatura, pesquisa secundária (31 iniciativas) e campo exploratório - escuta com Guardiãs e outros atores da iniciativa; Coleta de dados: entrevistas e roda de conversa (validação dos achados); Análise dos dados: *Grounded Theory*.
- Movimento Cossentir: campo exploratório - debate com lideranças de outras comunidades e pessoas ligadas aos movimentos de periferia; Coleta de dados: workshop; Análise dos dados: análise interpretativista, portfólio anotado.
- Movimento Copresenciamento: quadro de referências - confrontação dos achados do campo com a teoria; Coleta de dados: revisão sistemática de literatura; Análise de dados: metassíntese.
- Movimento Cocriação: cocriação de plataforma digital, tendo como lógica subjacente a Teoria de mudança para organizar os requisitos, estrutura e possibilidades de viabilização técnica; Coleta de dados: entrevistas e workshop com especialistas, designers e potenciais usuários; Análise de dados: análise interpretativista, portfólio anotado.
- Movimento Codesenvolver: avaliação da plataforma por lideranças de iniciativas comunitárias, sendo os critérios inspirados em Indicativos da ferramenta *Scanner Journey SI* (MERONI; CORUBOLO; BARTOLOMEO, 2017); Coleta de dados: workshop com representantes das iniciativas participantes; Análise de dados: análise interpretativista, portfólio anotado.

A proposta de culminância desta tese de doutorado é o desenvolvimento de uma plataforma digital que será construída a partir dos achados do campo, promovendo o acesso ao conhecimento teórico por meio de perguntas e fomentando espaços colaborativos agonísticos com o uso de ferramentas e práticas de design. Terá como lógica subjacente inspirações na metodologia chamada Teoria de Mudança (TDM), que é um mecanismo para fomentar a reflexão e o diálogo mais profundo entre os atores envolvidos nas iniciativas, refletindo sobre os valores, visões de mundo e percepções de mudança que tornam mais explícitas as suposições implícitas sobre como e por que a mudança pode acontecer como resultado da iniciativa (JAMES, 2011).

Manzini e Menichinelli (2021) consideram as plataformas não apenas como um conjunto de tecnologias, inovações ou modelos de negócios, mas destacam sua capacidade de viabilizar redes colaborativas distribuídas que estendem as discussões comuns apoiadas pela tecnologia em atividades locais e online, sendo um espaço potencial para propor estratégias regenerativas, baseadas na reconstrução da relação entre os seres humanos e os lugares onde vivem. Os autores também apontam que o potencial disruptivo das tecnologias digitais deve ser levado em consideração ao projetar plataformas, não apoiando ações que desestruturam o tecido social das comunidades, mas apoiando atividades que permitem que as comunidades se tornem híbridas. As iniciativas de design devem visar o desenvolvimento de plataformas que fortaleçam a relação de pessoas e comunidades com seus lugares, em vez de focar apenas em uma dimensão digital desconectada e desvinculada dos territórios. Assim, pretende-se construir uma solução habilitante tendo em vista a possibilidade de: registrar e compartilhar um repositório de combinações feitas e resultados obtidos em diferentes contextos; ser um espaço de inspiração para pessoas e grupos; e oportunizar eventuais conexões entre iniciativas que talvez não tivessem outros meios de trocar conhecimento.

## REFERÊNCIAS

ADNER, Ron. Ecosystem as structure: An actionable construct for strategy. **Journal of management**, v. 43, n. 1, p. 39-58, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1177/0149206316678451>. Acesso em: 25 jul, 2021.

CROZIER, Michel; FRIEDBERG, Erhard. Organizations as means and constraints of collective action. **Internat. Inst. für Management u. Verwaltung**, 1976.

DOMANSKI, Dmitri; HOWALDT, Jürgen; KALETKA, Christoph. A comprehensive concept of social innovation and its implications for the local context—on the growing importance of social innovation ecosystems and infrastructures. **European Planning Studies**, v. 28, n. 3, p. 454- 474, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1080/09654313.2019.1639397>. Acesso em: 7 ago, 2021.

ESCOBAR, Julio Jiménez; GUTIÉRREZ, Alfonso Carlos Morales. Social economy and the fourth sector, base and protagonist of social innovation. CIRIEC-España, **Revista de economía pública, social y cooperativa**, n. 73, p. 33-60, 2011. DOI: <https://www.redalyc.org/pdf/174/17421160003.pdf>. Acesso em: 7 ago, 2021.

FLICK, Uwe; PARREIRA, Artur. **Métodos qualitativos na investigação científica**. Ed. Penso, 2008.

HOWALDT, Jürgen et al. **Mapping the world of social innovation**. Key results of a comparative analysis of 1.005 Social Innovation Initiatives at a Glance. SI Drive, [s. l.], 2016. Disponível em: <https://www.si-drive.eu/wp-content/uploads/2016/12/SIDRIVE-CA-short-2016-11-30-Druckversion.pdf>. Acesso em: 25 fev. 2021.

JAMES, Cathy J. Theory of change review. **Comic Relief**, v. 835, 2011.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade** (LIVRO): Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Editora E-papers, 2008.

MANZINI, Ezio; MENICHINELLI, Massimo. Platforms for re-localization. Communities and places in the post-pandemic hybrid spaces. **Strategic Design Research Journal**, v. 14, n. 1, p. 351-360, 2021. DOI: <https://doi.org/10.4013/sdrj.2021.141.29>. Acesso em: 7 abr, 2022.

MAZZUCATO, Mariana; RYAN-COLLINS, Josh. Putting value creation back into “public value”: from market-fixing to market-shaping. **Journal of Economic Policy Reform**, p. 1-16, 2022. Disponível em: <https://www.ucl.ac.uk/bartlett/public-purpose/wp2019-05>. Acesso em: 25 jul, 2022.

MERONI, Anna. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, 1 (1), July-December 2008. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/5567>. Acesso em: 15 jul, 2021.

OUDEN, Elke Den. **Innovation design**: Creating value for people, organizations and society. London: Springer, 2012.

PEL, Bonno et al. Towards a theory of transformative social innovation: A relational framework and 12 propositions. **Research Policy**, v. 49, n. 8, p. 104080, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.respol.2020.104080>. Acesso em: 15 jul, 2021.

TAYLOR, James B. Introducing social innovation. **The journal of applied behavioral science**, v. 6, n. 1, p. 69-77, 1970.

[ensaio curto]

## O DESIGN ESTRATÉGICO COMO AGENTE MODULADOR DO RITMO DA CIDADE

**Doutorando: Gabriel Gallina Jorge**

Orientador: Prof. Dr. Fabricio Farias Tarouco

**Palavras-chave:** cidades; design estratégico; dinâmicas; ritmos; urbano.

Cidades são sistemas complexos ancorados na solidez do ambiente construído e que, ao mesmo tempo, fluem em constante mutação. O dinamismo da cidade reflete e está condicionado aos hábitos e ações dos seus indivíduos (LEFEBVRE, 2011, p.52).

Nenhuma cidade é idêntica a outra e suas diferenças se dão em diversos aspectos, principalmente quanto ao ritmo de suas dinâmicas urbanas. Comparativamente, é possível dizer que grandes metrópoles inspiram dinâmicas de ritmo mais acelerado que pacatas cidades do interior, por exemplo. A noção de tempo na cidade é distorcida porque desperdiçamos muito dele nos adaptando à (des)organização urbana e suas distâncias, o que influencia na percepção de seu ritmo (MORENO, 2020). Nota-se que o ritmo parece ser influenciado e influenciador ao mesmo tempo, em um contínuo de causa e efeito. É como se moldássemos as cidades para, então, elas nos moldarem (GEHL, 2012; LEFEBVRE, 2011).

O ritmo das cidades é tema de interesse de autores importantes, como o urbanista Kevin Lynch, o geógrafo Michael Crang, e o sociólogo Henri Lefebvre, com publicações que trazem críticas e reflexões a respeito do ritmo e qualidade de vida nas cidades. Percebemos a dedicação dada pela Organização das Nações Unidas (ONU, 2019) em seu guia Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, bem como a Organização Mundial de

Saúde (WHO, 2019) na publicação *The Power of Cities*, que sugerem que as cidades revisem suas dinâmicas e promovam condições para melhorar a qualidade de vida de seus habitantes. Nesse sentido, identificamos na atualidade três movimentos globais que questionam e propõem soluções distintas no ajuste do ritmo das cidades: *Slow City*: A cidade no ritmo mais lento. Derivado do *Slow Movement*, seu conceito propõe desacelerar o ritmo das cidades através da prática de valores como a paciência, a contemplação e o proveito dos atos cotidianos objetivando uma melhor qualidade de vida; *Active Design*: A cidade no ritmo mais acelerado. Surgido para contornar problemas de saúde associados ao sedentarismo, este movimento americano coloca a cidade como incentivadora de atividades físicas ao ar livre; e *15-Minute City*: A cidade no ritmo da necessidade. Este movimento faz parte do Cronourbanismo e propõe uma cidade organizada para que o indivíduo tenha todas as suas necessidades diárias atendidas a uma distância de 15 minutos percorrida a pé ou de bicicleta (MORENO, 2020). Este conceito ganhou força como estratégia de recuperação pós-pandemia da COVID-19.

Essas abordagens trazem novas narrativas urbanas através da modulação do ritmo de vida na cidade, e todas objetivam mais qualidade de vida para seus habitantes. Embora se trate aqui de cidades, esta é uma discussão que não se restringe ao escopo do urbanismo. Para Reyes (2014), as formas tradicionais de planejamento urbano não acompanham a complexidade e a velocidade das transformações sociais que se dão na cidade atual. Isso porque a cidade está e sempre estará em conflito diante dos seus valores de uso (LEFEBVRE, 2011). Este tensionamento constante pode ser explicado se entendermos as cidades como artefatos em contínua transformação, inseridos em contextos socioculturais complexos nos quais seus diversos problemas não estão bem estruturados (CROSS, 2010). Para Reyes (2014), discutir

e repensar suas dinâmicas pode ser uma atividade adequada ao escopo do design em sua dimensão estratégica.

A primeira conexão percebida trata da cidade discutida pelos seus inúmeros atores, contexto em que se enxerga a pertinência do design enquanto analisador do quadro social, bem como mediador da transformação cocriativa. (MERONI, 2008). Compreender a cidade pelos seus atores é objeto de investigação do design, assim como mediar discussões e fazer ver cenários (REYES, 2015) faz parte da sua prática. Outra conexão percebida trata do design e o território. Para Reyes e Borba (2007, p. 04), a dimensão estratégica do design pode se dar no sentido de valorizar e reposicionar a cidade, tanto em termos de imagem quanto de sustentabilidade econômica e social. *Slow, active* e *15-minute* são movimentos que contribuem – ou mesmo definem – o posicionamento de uma cidade, como vemos em diversos casos já implementados. Por fim, temos a relação entre design e o ritmo da cidade. Manzini (2008, p.50) observa que a qualidade de vida de um lugar depende diretamente das suas características, principalmente no que toca ao ritmo de suas dinâmicas. Para este autor, inclusive, a falta do tempo lento e contemplativo – aquele usado para fazer nada ou apreciar de forma lenta e profunda as qualidades de algo – é um problema recorrente na sociedade atual, mas passível de intervenção.

Este ensaio exercita a discussão da cidade pelo viés do Design Estratégico, suas demandas e dinâmicas indutoras de novos ritmos e provocadoras de mudanças que proporcionem uma melhor qualidade de vida urbana. A proposta é estudar a complexidade das dinâmicas urbanas, suas motivações e desdobramentos a fim de posicionar o Design Estratégico e suas práticas projetuais como moduladores do ritmo da cidade.

A motivação dessa pesquisa se deu ao observar que a pandemia implicou rápidas mudanças em diversos contextos, provocando novas reflexões sobre nossas rotinas e ampliando a importância de temas como qualidade de vida e bem-estar. Diante

do longo período de reclusão ao qual nos submetemos, os espaços para morar, trabalhar e conviver vem passando por uma revisão de significados, sugerindo consideráveis transformações. Mais do que repensar os espaços da cidade, passamos a revisar o ritmo de suas dinâmicas. Aqui encontramos uma oportunidade de pesquisa. Com o retorno da população às ruas, são esperados avanços na qualificação da mobilidade, humanização dos espaços públicos e uma repactuação de dinâmicas sociais. Nessa perspectiva, compreender e discutir as dinâmicas na cidade passa a ser um tema atual, relevante e desejável. É nesse ponto que essa proposta de pesquisa coloca sua atenção, estabelecendo correlações entre a cidade reconfigurável e a atuação mediadora e propositiva do design.

## REFERÊNCIAS

CROSS, Nigel. **Designerly Ways of Knowing**. London: Springer-Verlag, 2010.

GEHL, Jan. **Cidade para pessoas**. Ed. Perspectiva. São Paulo, 2012.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. 5ª ed. São Paulo: Centauro, 2011.

MANZINI, Ezio. **Design para a Inovação Social e Sustentabilidade**: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MERONI, Anna. Strategic design: Where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, v.1, n.1, 2008.

MORENO, Carlos. The 15-minute city. **TED Countdown**. 2020. Disponível em

[https://www.ted.com/talks/carlos\\_moreno\\_the\\_15\\_minute\\_city](https://www.ted.com/talks/carlos_moreno_the_15_minute_city) .  
Acessado em 27 de janeiro de 2022.

ONU - Organização das Nações Unidas. ONU prevê que cidades abriguem 70% da população mundial até 2050. **ONU News**. 2019. Disponível em <https://news.un.org/pt/story/2019/02/1660701> .  
Acessado em 25 de janeiro de 2022.

REYES, Paulo. Projeto por cenários. Uma contribuição aos processos de planejamento. **Arquitextos**, São Paulo, ano 14, n. 165.02, Vitruvius, fevereiro de 2014. Disponível em <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/14.165/5069> .  
Acessado em 26 de janeiro de 2022.

REYES, Paulo. **Projeto por cenários: o território em foco**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2015.

REYES, Paulo; BORBA, Gustavo. Design Estratégico Aplicado ao Território. Strategic Design Oriented to Territory – **4o Congresso Internacional de Pesquisa em Design**, Rio de Janeiro, 2007.

WHO - World Health Organization. The power of cities: Tackling noncommunicable diseases and road traffic injuries. **WHO Publications**. 2019. Disponível em: <https://www.who.int/publications/i/item/WHO-NMH-PND-2019-9> .  
Acessado em 24 de janeiro de 2022.

[resumo expandido]

## A METRÓPOLE QUE EMERGE DOS APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

**Docente: Prof. Dr. Fabricio Farias Tarouco**

**Palavras-chave:** MetrÓpole Comunicacional; Dispositivos Móveis; Aplicativos (apps); Softwarização; Smartphonização.

O conceito atual de *metrópole*, introduzido por Benevolo (2012), representa a forma de organização da sociedade contemporânea, na qual milhares de pessoas passaram a viver em centros urbanos na expectativa de encontrar melhores condições de vida, buscando assim, mais oportunidades de emprego, mais produtos industrializados e serviços de qualidade. O contínuo e acelerado crescimento de algumas cidades ocasionou a formação de metrópoles, que são grandes aglomerados urbanos que passaram a servir de referência geográfica e comercial, tanto em nível regional como global.

A vida nesses lugares acompanha as constantes transformações no modo de ser do cidadão. Com o passar dos anos e o aumento da complexidade das necessidades desses territórios, surgiram políticas de planejamento urbano e social como resposta às demandas dessa sociedade. É nesse cenário que os movimentos que acontecem na economia criativa, na cultura e no design vêm modificando a imagem dos territórios, nos quais a metrópole passa a ser vista pela classe criativa como um verdadeiro laboratório a céu aberto para experimentação das novas tecnologias por mãos de recursos humanos criativos.

A chegada das denominadas novas tecnologias da informação (TIs) proporciona uma espécie de infraestrutura necessária ao desenvolvimento de uma nova dinâmica no cotidiano das cidades,

são tecnologias constituídas por softwares e equipamentos de criação, armazenamento, administração, compartilhamento e acesso a dados, que funcionam aliados aos avanços das telecomunicações, da comunicação social e dos meios. A configuração de uma era construída a partir de códigos, com o protagonismo de softwares nas mais diversas atividades humanas, deu forma a uma cidade em que o digital passou a ser predominante e onde a dependência tecnológica ainda tem muito fôlego para transformar as práticas urbanas. Nessa direção, Manovich (2008) ao estudar a *softwarização* da cultura, defende que o software é a conexão que une a todos, sendo uma camada que permeia todas as áreas das sociedades contemporâneas, já que articula grande parte dos sistemas sociais, econômicos e culturais da vida na metrópole.

Impulsionados pelo avanço da tecnologia, também os processos midiáticos são vistos em meio à cidade, dando voz a essa sociedade da informação, percorrendo suas ruas e avenidas e misturando-se com os elementos da identidade do lugar. Quando Massimo Canevacci (1993) introduz o conceito de metrópole comunicacional, ele se refere a uma transição de cidade industrial para uma metrópole com uma multiplicidade de vozes autônomas que se cruzam, relacionam-se e sobrepõem-se umas às outras, transformando-a num vasto lugar de passagens, como define Peixoto (1993), inspirado no *flaneurismo* de Baudelaire e Benjamin. Surge e expande-se uma outra forma de vida e interação que se configura na metrópole, com informações digitais, dispositivos móveis e uma proliferação de mensagens e imagens sendo emitidas e recebidas constantemente.

Segundo Dubois (2004), as quatro últimas tecnologias que surgiram com caráter inovador e introduziram uma dimensão de máquina no seu dispositivo, foram a fotografia, o cinematógrafo, a televisão/vídeo e a imagem informática. Esta última citada está presente em muitas superfícies, inclusive num dos dispositivos de comunicação mais populares da atualidade, os '*smartphones*', que

representam a última geração de telefones celulares com funcionalidades móveis avançadas e sistemas operacionais que permitem agregar milhares de programas adicionais, com diversas utilidades. Para Santaella (2007), esses telefones representam hoje verdadeiros pontos de conexões móveis e contínuos, proporcionando mobilidade ao usuário que circula pelos espaços físicos, fazendo com que o sujeito que fala no telefone celular seja parte e ao mesmo tempo esteja mentalmente afastado, até certo ponto, do contexto dos indivíduos que ocupam a mesma área espacial. Dados da Abinee (2013) estimavam que, em pouco tempo, praticamente todos os aparelhos de telefonia móvel seriam *smartphones*, já que as vendas de aparelhos tradicionais vinham caindo pela metade, enquanto *os smartphones* apresentavam crescimento de vendas superior a 100%. Estes aparelhos tornaram-se rapidamente o principal dispositivo de acesso à internet e, por isso, viraram alvo da disputa de grandes marcas, como o Google, Facebook/Meta e Yahoo.

É nesse contexto de metrópole comunicacional, que recebe interferências criativas, projetuais e tecnológicas, que os dispositivos móveis de comunicação (*smartphones*) impõem novas dinâmicas de comunicação e convívio, sobretudo quando se seleciona um conjunto de aplicativos especialmente projetados na intenção de facilitar e intensificar a relação entre usuário e seus territórios. São aplicativos que se somam à experiência digital nas cidades, tensionando e transformando seus hábitos (de comunicação, convivência, mobilidade e serviços, entre outros) que se veem afetados e modificados a partir da introdução dessa tecnologia.

Nessa direção, a pesquisa realizada estruturou-se na constituição de uma tríade entre um conceito, a metrópole comunicacional, um atributo, a cidade *softwarizada* e um suporte, os aplicativos móveis, cuja intenção foi tensionar estes conceitos de metrópole comunicacional e cidade *softwarizada* a partir do estudo das prováveis práticas e interações que os aplicativos para

dispositivos móveis proporcionam, ocasionando a constituição de uma 'nova' metrópole comunicacional, agora muito mais digital.

Nesse trabalho, um conjunto de aplicativos móveis que exploram questões urbanas foram selecionados como instrumentos contemporâneos que conversam de diferentes formas com essa múltipla metrópole, desde a concepção de suas práticas até as mutações culturais que ocasionam. Para responder aos questionamentos levantados e identificar as transformações decorridas, fez-se uso do personagem flâneur, de Walter Benjamin, como recurso metodológico que ocasionou a definição e análise de 15 fragmentos contextuais extraídos da metrópole observada nos *apps* e em suas imagens. O cruzamento desses fragmentos destacou particularidades e dinâmicas que atualizaram o entendimento de Metrópole Comunicacional, interpretando-a como uma combinação entre suas ruas, avenidas e as dinâmicas ocasionadas pelos *apps* sobre elas, tal como acontece entre selfies e paisagens urbanas, entre *check-ins* e geolocalizações, entre softwarização e smarphonização das práticas cotidianas, entre perder-se e não perder-se jamais, entre a cultura digital e os processos midiáticos, entre modelos, hábitos e experiências vividas, entre criatividade e projeção, entre vozes, meios e mensagens, entre compartilhamentos e *stories*, ou ainda, uma composição entre os próprios aplicativos móveis e a metrópole comunicacional com que interagem.

## REFERÊNCIAS

ABINEE, **Associação Brasileira da Indústria Elétrica e Eletrônica**, 2013.

BENEVOLO, Leonardo. **História da Cidade**. 5ª ed. Editora: Perspectiva, 2012.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade Polifônica. Ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana.** Coleção Cidade Aberta. Ed. Studio Noel, 1993.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard.** São Paulo: Cosac Naify, 2004.

MANOVICH, Lev. **Software Takes Command.** San Diego, 2008.

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Paisagens Urbanas.** Editora Senac SP, 3ª Edição, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** SP: Paulus, 2007.

[ensaio curto]

## **DESIGN ESTRATÉGICO NO AMBIENTE DOS FAB LABS: inovação de significado para impulsionar a inovação social**

**Doutoranda: Carolina Wiedemann Chaves**

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Englert Corrêa Meyer

Coorientadora: Profa. Dra. Debora Barauna

**Palavras-chave:** design estratégico; fab lab; inovação social; inovação de significado.

O tema deste ensaio é sobre o potencial agenciador dos Fab Labs, que por oferecerem acesso aos dispositivos de fabricação digital, instigados pela Cultura *Maker*, podem proporcionar espaços propulsores de Inovação Social. Para tanto, articula-se a Inovação de Significado e Design Estratégico para Inovação Social como caminho. A escolha deste tema está ligada à vida profissional da primeira autora. Esta é docente de instituição de ensino federal e nos últimos anos tem participado de discussões e da implementação do Habitat de Inovação institucional que é formado por incubadoras, Fab Labs e espaços *makers*. Quanto aos Fab Labs, a autora em questão percebe o potencial subutilizado desse espaço para proporcionar, por meio da Cultura *Maker*, acesso à fabricação digital para os públicos para além do âmbito acadêmico e, assim, possivelmente, impulsionar a Inovação Social. O argumento do presente ensaio se dará apresentando os Fab Labs, para então proporcionar um caminho a ser projetado por meio do Design Estratégico utilizando-se da Inovação de Significado e Inovação Social.

Atualmente, vivencia-se a tecnologia digital cada vez mais no dia a dia. Seja por meio do computador, smartphone ou casas automatizadas. Na fabricação de produtos também se percebe mudanças. Com o advento do comando numérico computadorizado (CNC) modificou-se o sistema produtivo. Isso se deve ao fato de que as máquinas de produção foram conectadas a um computador e este é quem lhe envia os comandos para produzir. Porém, com as tecnologias avançando no espaço industrial, necessita-se de conhecimento específico de computação para comandar as máquinas e o maquinário em si fica mais dispendioso devido à tecnologia embarcada. E assim começa a era da fabricação digital.

Ao pensar no que a fabricação digital apresenta de perspectivas para o mundo, e na possibilidade de torná-la acessível a públicos sem tanto conhecimento ou recurso, em 2001, Neil Gershenfeld, professor do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), criou uma disciplina que tinha como propósito inserir alunos na fabricação digital. Gershenfeld também percebeu que ao atrelar os aspectos da Cultura *Maker*, criaria, assim, um espaço de experimentação mais efetivo. A disciplina foi intitulada *How to make almost anything*. Gershenfeld configurou um grupo de máquinas básicas para que fosse possível projetar e produzir quase qualquer coisa e chamou o espaço de Fab Lab. O termo pode significar Laboratório de Fabricação ou Laboratório Fabuloso, pois lá se produz coisas e possibilidades Fabulosas (GERSHENFELD, 2012).

A partir da experiência no MIT, Fab Labs foram instalados ao redor do mundo. Atualmente há aproximadamente 1500 laboratórios espalhados em mais de 90 países (FAB FOUNDATION, 202?). Para organizar os Fab Labs de forma que mantenham o maquinário básico, bem como, definir políticas básicas de funcionamento e gestão, foi criada a Fab Foundation. Para tanto, a missão da Fab Foundation (202?) é:

Fornecer acesso às ferramentas, ao conhecimento e aos meios financeiros para educar, inovar e inventar usando tecnologias e fabricação digital para permitir que qualquer pessoa faça (quase) qualquer coisa, criando assim oportunidades para melhorar vidas e meios de subsistência em todo o mundo.

Percebe-se que a Fab Foundation apresenta, apenas, o aspecto positivo da tecnologia, pois, ao disponibilizar espaços para as pessoas gerarem “oportunidades para melhorar vidas e meios de subsistência em todo o mundo” (FAB FOUNDATION, 202?). Assim, tende-se a entender que há um aspecto quase mágico que atribui que a emancipação por meio da tecnologia, pois “abriria caminho para a ‘democratização’ da produção industrial, tendo em mira a abolição da sociedade de consumo” (SODERBERG, 2013, n.p). Porém, elucida-se que há um outro lado relativo ao “[...]certo caráter tecnicista, acrítico e histórico que ainda se observa nestes ambientes, marcados pela fé inabalável nas novas tecnologias” (CAMPOS; DIAS, 2018, p.35). Os ambientes aos quais os autores se referem são os Fab Labs. Atrelada a essa crítica está a possibilidade de tais espaços contribuírem para um perfil de trabalhador que vem crescendo no mundo do trabalho que Antunes e Braga (2009) classificaram como infoploretariado ou cyberproletariado. Essa nova perspectiva de trabalhador apenas transfere o que se tem hoje para o digital. Desta maneira, mantendo a “tendência à alienação do trabalho informacional” (ANTUNES; BRAGA, 2009, p.9). Fica, assim, o questionamento de como projetar os Fab Labs que ao democratizar o acesso às ferramentas de fabricação digital, estimulado pela Cultura *Maker*, sejam espaços para a experimentação crítica para tais conhecimentos e ferramentas. Percebe-se que o caminho para os Fab Labs possa estar pautado na conexão entre o *Design-Driven Innovation* (DDI), que tem a Inovação de Significado pautando seu objetivo, com o Design Estratégico (DE) que conecta a Inovação Social.

Dentre os pilares do DE está a Construção de Cenários Futuros e a Inovação Social (MERONI, 2008). Assim, pode-se compreender que o DE para Inovação Social conecta a projeção de cenários futuros as demandas e anseios de um grupo social de maneira que atenda desenhando mudanças que impactem, positivamente, a sociedade em questão.

O DDI apresenta-se de forma a somar no DE para Inovação Social. O DDI baseado em Verganti (2012) busca a interpretação aperfeiçoada das coisas e situações, de forma a Inovar o Significado delas. Isso se dá pelo trabalho de Escutar, Interpretar e Difundir, que é realizado por meio dos Intérpretes. Os Intérpretes são pessoas que estudam, conhecem e vivenciam o assunto e o espaço, o qual se busca a Inovação de Significado.

A partir do apresentado, entende-se que um caminho para que os Fab Labs sejam agenciadores de inovação social é por meio do DE para Inovação Social, trabalhado em conjunto com o DDI de maneira a discutir e construir cenários para que a inclusão das pessoas na Fabricação Digital, utilizando-se da Cultura *Maker*, seja para além de ferramentar operadores. Dessa forma, que os Fab Labs possam ser espaço de construção de sentido e inovação de significado pela discussão e o questionamento sobre o que se está vivendo na era digital e desenhar perspectivas futuras.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Ricardo; BRAGA, Ruy (orgs). **Infoproletários:** degradação real do trabalho virtual. São Paulo: Boitempo, 2009.

CAMPOS, Paulo Eduardo Fonseca de; DIAS, Henrique José dos Santos. A insustentável neutralidade da tecnologia: o dilema do Movimento Maker e dos Fab Labs. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 14, n.1, p.33-46, maio 2018. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.18617/liinc.v14i1.4152>. Acesso em: 11 maio 2022.

FAB FOUNDATION. 202? Disponível em:  
<<https://fabfoundation.org/about/>> Acesso em: 10 mai 2022.

GERSHENFELD, Neil. How to make almost anything: The digital fabrication revolution. **Foreign Affairs**. Nov Dec 2012. Vol 91 Number 6. p. 43-57

MERONI, Anna. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, 1(1):31-38. UNISINOS. 2008.

SODERBERG, Johan. Impressoras 3-D, a última solução mágica: A ilusória emancipação por meio da tecnologia. **Le Monde Diplomatique Brasil** Edição 66 – 07 de janeiro de 2013.  
<https://diplomatie.org.br/a-ilusoria-emancipacao-por-meio-da-tecnologia/> Acesso em 31/maio/2022.

VERGANTI, Roberto. **Design-Driven Innovation: Mudando as regras da competição**. A inovação radical dos significados dos produtos. 2 ed. São Paulo: Canal Certo, 2012.

## AGRADECIMENTO

Agradece-se ao Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – IFRS pelo afastamento integral da servidora para capacitação *stricto sensu*.

[resumo expandido]

## ***d.e.COISAS*, UM MÉTODO DE DESIGN ESTRATÉGICO PARA A INTERNET DAS COISAS**

**Egressa: Marcia Regina Diehl**

Orientador: Prof. Dr. Carlo Franzato

Coorientadora: Profa. Dra. Debora Barauna

**Palavras-chave:** design estratégico; tecnologias computacionais; internet das coisas; visão sistêmico-relacional; redes de relações.

A Internet das Coisas – IoT – abre uma miríade de possibilidades ao conectar em rede os artefatos computacionais construídos com sensores digitais que estejam coletando dados do contexto de forma contínua e agindo baseados nas análises de tais dados. Para projetar esse tipo de artefato torna-se necessário compreender o contexto no qual estarão inseridos, observando questões tais como os sistemas envolvidos e, principalmente, as redes de relações ecossistêmicas. Sendo assim, investigou-se processos projetuais vigentes na área da computação e voltados ao desenvolvimento de tecnologias computacionais, com o intuito de verificar se tais processos operam no modo problema-solução ou se oportunizam um espaço de discussão de um problema proposto a partir de uma visão sistêmico-relacional. Pesquisando sobre métodos na área de tecnologias computacionais, observou-se que as áreas de desenvolvimento de Engenharia de Software – ES e Interação Humano-computador – IHC, têm métodos voltados a gerar resultados mais promissores para os clientes/usuários e para as empresas, mas divergem no foco – a ES é voltada para o desenvolvimento da tecnologia utilizada e a HCI é voltada aos aspectos interacionais do binômio homem-máquina. Assim, percebeu-se a incompletude de tais métodos no que se refere a terem uma visão projetual para além das especificações técnicas e das necessidades do ser humano. Todavia, o campo da

computação nos últimos anos tem se mobilizado para discutir sobre as repercussões do uso das tecnologias na sociedade evidenciando um espaço de abertura para uma aproximação com outros campos de conhecimento tais como as humanidades. Diante disso, considerou-se que a aproximação do campo da computação com outros campos de conhecimento poderia ser realizada por meio de métodos de projeção que, para além do ser humano, atentem também para as múltiplas relações ecossistêmicas que podem ser impactadas pelas tecnologias computacionais; para a invenção de problemas e; para a produção de sentidos. Compreendendo que o Design Estratégico se apresenta como uma abordagem promissora para fazer frente à incompletude dos métodos da computação, pois aporta questões importantes como a discussão sobre o problema, a sustentabilidade, e a cultura dialógica, mas não trata especificamente de tecnologias computacionais, buscou-se por métodos que abordassem o tema das tecnologias computacionais, do mapeamento sistêmico e de relações intraprojetuais. Os métodos investigados foram Design Sistêmico, Conversação Empática e Objeto Persona. Desses, apenas o Objeto Persona tem vínculo com o desenvolvimento de artefatos computacionais para a IoT, sendo voltado a explorar as possíveis relações de um determinado objeto em seu contexto. O Design Sistêmico apresenta-se como um método que pretende dar visibilidade ampla a determinado contexto buscando levantar todas as relações possíveis entre os elementos que vão emergindo durante a discussão e a elaboração de um gigamap. Já o método da Conversação Empática dá ênfase às histórias de vida dos participantes de um processo projetual de co-design, no caso, os futuros usuários de um sistema-produto-serviço. Assim, partindo da abordagem do Design Estratégico que opera de forma transdisciplinar tendo como premissas a reconfiguração do problema, o codesign, a inovação social e a sustentabilidade, sugerindo atuar a partir de uma visão sistêmica, e, aportando insumos dos outros métodos de design previamente citados, propôs-se um método voltado ao desenvolvimento de tecnologias computacionais que fosse operacionalizado a partir de uma visão

sistêmico-relacional. Trazendo, portanto, para discussão – por meio de um grupo transdisciplinar – questões pouco discutidas em processos do campo da computação tais como: sociedade, sustentabilidade, ecossistema, ética. Assim, considerando como problema entender como seria possível operacionalizar um processo de projeção envolvendo designers, tecnologistas e humanistas, traçou-se como objetivo geral a proposição de um método de Design Estratégico – o *d.e.coisas* – que aporte uma visão sistêmico-relacional em projetos de artefatos computacionais voltados à Internet das Coisas. Tal método se caracteriza por ser aberto, sensível ao contexto, inventivo, permeado por conhecimentos das humanidades, das tecnologias e do design e operacionalizado a partir de movimentos que giram em torno de três dimensões: *r\_Prepara* – que trata da preparação da operacionalização do método, *r\_Aproxima* – que é focada no incentivo ao fortalecimento das relações intraprojetuais e, *r\_Projeta* – que é o processo de projeção em si. O método se mostrou inovador, pois originou uma proposta de laboratório móvel chamado de *Guaiaca\_IoT*, partindo da visibilidade das relações sistêmicas apresentadas nos gigamaps – mais precisamente, ao compreender, por meio das relações, que o artefato poderia proporcionar uma conexão entre aquilo que estivesse acontecendo na natureza e o conhecimento necessário para avaliar e tomar decisões a respeito. O método, por sua característica de ser sensível ao contexto, garantiu a realização de ações que fortalecessem as relações intraprojetuais. Também inovou ao proporcionar que, de forma colaborativa, fosse inventado um problema e construído o processo projetual. O uso do *d.e.coisas* na área da computação torna-se relevante pois aporta conhecimento sobre as humanidades durante o processo criativo. E operar tendo consciência e visão mais ampla das possíveis repercussões de um artefato computacional pode levar à criação de produtos inovadores na área, resultado amplamente perseguido por diferentes tipos de entidades jurídicas. Quanto ao design, a relevância da pesquisa está em aportar conhecimento sobre práticas transdisciplinares no que se refere a estratégias de

# 1º DIÁLOGOS em design

PPG  
DES  
IGN



ação e ferramentas projetuais. Além disso, a pesquisa evidenciou a transformação dos participantes durante o processo deixando claro que o resultado não se encontra somente no sistema produto-serviço, ou em seu conceito, especificado ao final. Mas que o resultado pode, e deve, ser observado nas transformações daqueles que participam. Atualmente o método *d.e.coisas* está sendo operacionalizado, com algumas modificações em função do perfil dos participantes – 36 graduandos das áreas da computação, do direito, da engenharia e da psicologia –, com o objetivo de aprimorar suas estratégias.

|  
PRÁTICAS EM  
DESIGN E CRISE

[ensaio curto]

## **PASSADO, PRESENTE E FUTURO POSSÍVEL: design e colaboração na perspectiva das crises de práticas situadas**

**Doutorando: Samuel da Silva Miranda**

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Englert Corrêa Meyer

**Palavras-chave:** design situado; colaboração; crise; estratégia.

Com os avanços dos estudos em design que buscam estabelecer mediações entre detentores de saberes diversos, inseridos em contextos sociais múltiplos, observamos a relação entre o design e o artesanato. Diante dessa correlação, percebemos que o agente social especializado, nesse caso o designer, e o agente social difuso, como aborda Manzini (2015), caracterizado pelo saber dos artesãos, podem estabelecer relações colaborativas.

Por colaboração, considero, aqui, como sendo um compromisso democrático de capacitação nos mais diferentes contextos. No design, a aproximação com a abordagem da colaboração foi iniciada pelos escandinavos nas décadas de 1970 e 1980 (SPINUZZI, 2005), com a concepção de que todos os sujeitos, alcançados através dos projetos, precisam ter voz na ação de design (BINDER et al., 2011). Esse entendimento sobre colaborar objetiva um relacionamento com os aspectos tácitos do comportamento prático humano, onde esses aspectos poderão ser observados sob a ótica produtiva e ética, por meio de parcerias entre o design e os participantes.

Proponho relacionar o design como estratégia e sua ação colaborativa, situada nas práticas artesanais bicentenárias de produção artesanal em cerâmica, frente às consequências do

Antropoceno e suas crises, especificamente no desaparecimento de práticas artesanais do grupo chamado Anas das Louças – mulheres quilombolas do Quilombo do Frechal - residentes do povoado de Porto dos Nascimento, no município de Mirinzal, interior do estado do Maranhão no nordeste brasileiro.

A consequência pretendida com esse arranjo é a revelação de estratégias colaborativas junto às crises relacionadas à prática situada do grupo envolvido. Essas estratégias devem ser promovidas por engajamento participativo na convivência – entre atores sociais diversos – da prática situada do fazer louças cerâmicas. Juntamente a essa consequência, a proposição de uma correspondência entre design-estratégia-colaboração permitirá uma resposta ou retorno contributivo para o design, onde a pesquisa possibilitará ações situadas com a quebra de paradigmas hierárquicos, cocriando soluções, sendo estas “com” os atores sociais e não na perspectiva da elaboração do “para eles” ou exclusiva de um único ator especialista, neste caso o designer.

Desse modo, a pergunta - em fase de evolução - que esta proposta de pesquisa se aleita é: como elaborar estratégias de colaboração em contextos de crises, considerando a crise do desaparecimento de práticas situadas? Como objetivos, proponho revelar, por meio do design situado, estratégias colaborativas frente às crises contemporâneas das práticas quilombolas, auxiliado pela identificação da prática situada (atores sociais, a própria prática, território e suas crises); registro dessas informações por meio de estratégias participativas; elaboração de estratégias colaborativas e proposição da convivência com as estratégias por meio do engajamento e das competências locais.

Como fundamento a essa proposição de tese, busco elaborar um elo entre os Saberes e Fazeres Situados, Colaboração e as Crises na abordagem do Antropoceno. Nesse sentido, aciono os “conhecimentos situados” proposto por Haraway (1988). A proposta da autora me auxilia na percepção de outras maneiras de pensar

sobre objetividade, para além de considerações empíricas ou construtivistas, até mesmo universais, totalizantes e relativizadas. Haraway me traz um deslocamento do conceito de objetividade, reconhecendo a característica sempre situada, parcial e localizada do conhecimento. Haraway é defensora de redes que unem diferenças, localizações, prática de diálogo e tradução de conhecimento entre atores sociais diversos, bem como essas trocas em suas localidades, além do segmento das dimensões éticas e políticas, por meio de crítica aos panoramas generalistas. A sua tese contribui para o pensamento alternativo acerca das relações de poder, de significados e corpos além da realidade.

Ainda nos saberes situados, pretendo trazer aprofundamentos em relação aos saberes quilombolas. Aqui, devo me concentrar em uma epistemologia feminista e teóricos quilombolas que fomentem um diálogo entre a perspectiva do conhecimento situado e a elaboração das características gerais dos territórios, bem como suas lutas culturais, institucionais e de [res]existência de modo geral. Isto posto, me aprofundo na constituição dos enfrentamentos desses territórios com base no presente.

Qualificando o momento presente, eu considero o fundamental no aspecto do Antropoceno. Termo cunhado por Eugene F. Stoermer nos anos 80, Antropoceno é um dos nomes dado à nova era geológica do planeta, em que as atividades e as agências humanas começaram a ter um impacto global significativo no clima e no funcionamento dos seus ecossistemas, modificando o curso do regime termodinâmico do planeta (LATOURET, 2018).

No Antropoceno existem crises que agravam os diversos sistemas organizacionais do planeta, não somente ambientais, mas nas amplas dimensões. Pretendo considerar essa abordagem na relação com as crises que afetam a situação em que me envolvo, me lanço a perceber as crises existentes no povoado quilombola, no grupo de artesãs “Anas das Louças”, principalmente em relação ao agravamento da supressão de suas práticas situadas. Buscarei

problematizar a atuação do design e seu agente especializado – designer – na configuração promotora dessas crises e a própria [in]sustentabilidade na concepção da centralidade no homem.

Como designers, entendemos que o design tem contribuído com o alargamento das crises pela sua maneira convencional e insustentável de projetar, e isso torna premente pensarmos em meios do design proporcionar outros modos de lidar com essas crises. Com base na geração das práticas de modo situado e com observância às características do meio, dos atores sociais envolvidos, sigo numa abordagem colaborativa do design, considerando uma estratégia metodológica de pesquisa que se debruça nas ações em parceria com os atores sociais diversos na pluralidade das relações.

Essa abordagem precisa ser pautada na efetivação de espaços de diálogo (SPINUZZI, 2005). Por isso, o design colaborativo e estratégico são a pauta metodológica considerada, pois neles, há espaços para a promoção e efetivação das estratégias para as crises que se quer atingir. Como base, essa pesquisa se aleita à efetivação das trocas mediativas entre o designer pesquisador e as detentoras do conhecimento situado e geracional do saber-fazer em cerâmica, seguindo por co-criação de estratégias colaborativas no convívio às crises possíveis. Destarte, como estratégias dentro da perspectiva do método da colaboração, tenho a pesquisa de campo como suporte auxiliado pelas ferramentas participativas e co-criadas além de pesquisa documental.

Estamos em pleno segundo semestre do corrente ano. Logo, destaco que até a finalização desta pesquisa, ela ainda irá ser submetida às etapas de pré-qualificação, qualificação e finalmente defesa final, a trilha está inicialmente sendo percorrida e esta pesquisa se construirá no processo. Portanto, sigo...

## REFERÊNCIAS

BINDER, Thomas et al. **Design Things**. Massachusetts: The MIT Press, 2011.

HARAWAY, D. Saberes situados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Estudos Feministas**, v. 14, n. 3, p. 575-59, 1988.

LATOUR, Bruno; STENGERS, Isabelle; TSING, Anna; BUBANDT, Nils. Anthropologists Are Talking – About Capitalism, Ecology, and Apocalypse. **Ethnos**, [S.L.], v. 83, n. 3, p. 587-606, 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/00141844.2018.1457703>.

MANZINI, E. **Design, when everybody designs**. An introduction to design for social innovation. London; Cambridge: The MIT Press, 2015. 241p.

SPINUZZI, Clay. The methodology of participatory design. **Technical Communication**, 52(2):163-174. Washington, 2005.

[resumo]

## **PRÁTICAS DE EXPERIMENTAÇÃO EM DESIGN A PARTIR DOS ESTUDOS DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA**

**Docente: Prof. Dr. Guilherme Englert Corrêa Meyer**

**Palavras-chave:** experimentação, especulação, pesquisa prática.

Esta proposta de pesquisa parte de uma compreensão das práticas de design alicerçada no encontro entre o pragmatismo e os Estudos da Ciência e Tecnologia (ECT) e que identifica na experimentação uma forma de avançar na produção de processos em design estratégico. Parte-se da percepção de lacunas sobre metodologias de experimentação em design e de uma impossibilidade de se discutir teorias em design distantemente das práticas de experimentação. O design é entendido aqui a partir de uma ontologia de embasamento sociotécnico, que tem no aspecto relacional e interativo seu principal material característico. As práticas de experimentação serão produzidas em caráter de estúdio. O estúdio é entendido enquanto espaço particular de produção cujo potencial abre tópicos para pesquisa em design. O estúdio materializa-se nas atividades elaboradas pelo Grupo de Práticas Experimentais do PPG em Design da UNISINOS. Tais atividades envolvem as pesquisas dos participantes do grupo, em nível de graduação, especialização, mestrado e doutorado, mas as excedem, indo por motivações coletivas, elaboradas nos encontros do grupo. As atividades da pesquisa envolvem produção técnica e acadêmica, sempre encontrando no protótipo uma mediação potencial. No que diz respeito ao método, a pesquisa tem orientação prática, caracterizando-se como pesquisa prática em design. De forma geral, a pesquisa vem produzindo práticas de experimentação visando uma reflexão que permita avançar na compreensão de suas dinâmicas e metodologias, promovendo uma discussão sobre a importância do estúdio enquanto espaço de práticas relevantes para a pesquisa em design.

[ensaio curto]

## DESIGN CRÍTICO COMO UMA ABORDAGEM PROJETUAL DO VESTUÁRIO PARA A SUSTENTABILIDADE

**Mestranda:** Victoria Dani Müller

Orientadora: Profa. Dra. Debora Barauna

**Palavras-chave:** design crítico; design de moda; sustentabilidade.

As práticas críticas especulativas são abordagens de design que não buscam solucionar problemas, mas estimular o pensamento crítico (DUNNE; RABY, 2012). Essas abordagens podem ser um meio para auxiliar na discussão sobre os problemas complexos (*wicked problems*) (DUNNE; RABY, 2012), tais como os relacionados à indústria da moda atual: o consumo em excesso, o desperdício de recursos, a geração de resíduos e a mão de obra análoga à escravidão. Nesses casos, as abordagens críticas de design se propõem a despertar o interesse do público para essas questões, trazendo visibilidade para temas que precisam ser discutidos pelos consumidores para que ocorra uma mudança em busca de práticas de produção e consumo mais sustentáveis na moda.

O design para a sustentabilidade vai além do desenvolvimento de produtos utilizando recursos de baixo impacto ambiental; se estes produtos não forem utilizados de forma sustentável, então eles não podem ser considerados sustentáveis (STEGALL, 2006). Refletindo sobre essa afirmação em relação ao contexto de produção de moda, projetar vestuários utilizando materiais de menor impacto, mas que ao mesmo tempo seguem atrelados ao mercado massificado, alimentado pelo consumo em excesso, não parece ser a melhor forma de pensar a moda sob uma ótica sustentável. Para promover mudanças em relação à

sustentabilidade é preciso agirmos ativamente como indivíduos, consumidores e designers (FLETCHER; GROSE, 2011). Os autores antes citados defendem que é preciso redefinir a nossa relação com a moda e levantar questionamentos sobre os processos de produção utilizados, as questões sociais, os processos de design e os modelos de negócio, contudo os consumidores de moda tendem a ser mais passivos em relação ao consumo. É necessário consumidores de moda mais ativos e críticos, que reflitam sobre os impactos causados pelo atual sistema da moda para ocasionar mudanças em direção à sustentabilidade.

Uma abordagem do design que auxilia na conscientização dos indivíduos sobre os seus atos de consumo é o design crítico especulativo. O design crítico é uma prática especulativa que atua no âmbito ficcional, desenvolvendo artefatos conceituais e não voltados para o mercado, buscando estimular reflexões e o pensamento crítico nos seus espectadores (DUNNE; RABY, 2013). Essa abordagem possui semelhanças com o design discursivo, que atua com o objetivo de causar um impacto intelectual, utilizando o design para comunicar uma mensagem, instigando os espectadores, podendo transmitir fatos da nossa cultura e realidade propondo reflexões ou instigando críticas e especulações (THARP; THARP, 2018). Tanto o design crítico (DUNNE; RABY, 2013) quanto o design discursivo (THARP; THARP, 2018) são abordagens que contrariam o *status quo*, utilizando artefatos para promover reflexões críticas nos consumidores e apresentando como principal função comunicar uma mensagem, manifestar uma ideia ou promover um pensamento crítico. Nesses casos, a principal função dos artefatos projetados é promover a crítica e a especulação, atuando além da função utilitária, sem projetar para atender as demandas do mercado.

Outro fator importante do design crítico é que ele auxilia no desenvolvimento de novos consumidores críticos, consumidores mais conscientes de suas escolhas que utilizam o seu poder de compra para manifestar os seus valores para o mercado (DUNNE;

RABY, 2013). Casos de consumidores críticos têm se tornado cada vez mais frequentes na indústria da moda, como no caso dos consumidores influenciados pelo movimento *Fashion Revolution*, que utilizam as redes sociais para questionar as marcas de moda, cobrando maior transparência em relação aos processos produtivos. A adesão ao movimento vem apresentando resultados positivos, como o índice de transparência das marcas, que aumentou ao longo dos anos devido à pressão dos consumidores.

As práticas críticas em design podem ser apresentadas no vestuário por meio de diferentes abordagens. A abordagem crítica do design associativo utiliza os artefatos fora do seu contexto tradicional, promovendo uma ambiguidade de contexto na qual os objetos adquirem novos sentidos: a crítica se apresenta na forma dos artefatos desenvolvidos (MALPASS, 2016). Como no caso da coleção "Posfácio", de Hussein Chalayan, outono/inverno 2000, quando o estilista fez uso da ambiguidade para trazer visibilidade sobre a situação dos refugiados da guerra por meio de peças transformáveis, que alternavam seu sentido entre móveis e roupas. Outra abordagem crítica de design é por meio do design especulativo, apresentando cenários futuros para promover especulações (MALPASS, 2016). Características que podemos identificar na coleção "Plato's Atlantis", de McQueen, primavera/verão 2010, na qual ele utilizou diversos elementos como processo de estampa digital, cores, texturas e formas para apresentar um cenário futuro distópico por meio do vestuário. McQueen apresenta uma visão de futuro afetado pelo aquecimento global em um mundo submerso pela água e humanos que precisaram se adaptar e evoluir para viver como criaturas híbridas entre humanos e seres marinhos (BETHUNE, 2015).

Em ambos os casos, os estilistas utilizaram diferentes abordagens das práticas de design crítico para provocar reflexões nos espectadores sobre assuntos sensíveis e atuais do nosso cotidiano, como os impactos causados pelas guerras e/ou pela crise

climática. O vestuário pode ser utilizado para promover um discurso, trazendo visibilidade para situações críticas e despertar o interesse do público sobre pautas sociais e ambientais relevantes. As abordagens críticas de design podem ser um meio para trazer visibilidade sobre os atuais problemas relacionados à própria indústria da moda, utilizando o vestuário para colocar em pauta esses assuntos e engajar os consumidores. Colaborando com o surgimento de mais consumidores críticos e ativos, que questionam os processos de produção e consumo atuais e buscam uma mudança na forma como nos relacionamos com a moda.

## REFERÊNCIAS

- BETHUNE, K. **Encyclopedia of Collections: Plato's Atlantis**. VICTORIA AND ALBERT MUSEUM, 2015. Disponível em: [Encyclopedia of Collections: Plato's Atlantis – The Museum of Savage Beauty \(vam.ac.uk\)](https://vam.ac.uk), acesso em 24.out.2022.
- DUNNE, A.; RABY, F. **Speculative Everything: Design, fiction and social dreaming**. Cambridge: MIT Press, 2013.
- FLETCHER, K.; GROSE, L. **Moda e Sustentabilidade: Design para a Mudança**. São Paulo: Editora Senac, 2011
- MALPASS, M. **Between Wit and Reason: Defining Associative, Speculative, and Critical Design in Practice**. Design and Culture, 2016.
- THARP, B; THARP, S. **Discursive Design: critical, speculative and alternative things**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2018.
- STEGALL, N. Designing for Sustainability: A Philosophy for Ecologically Intentional Design. **Design Issues**: Volume 22, Number 2, 2006.

# 1º DIÁLOGOS

*em design*

PPG  
DES  
IGN



[resumo expandido]

**GRUPO DE PRÁTICAS InovaDE: COMPREENSÃO DOS ECOSISTEMAS DE INOVAÇÃO COMO AMBIENTES DE APRENDIZAGEM E CULTURA DE DESIGN**

**Docente: Profa. Dra. Debora Barauna**

Doutoranda: Marcia Santos da Silva

Doutoranda: Carolina Wiedemann Chaves

Egressa: Dra. Marcia Regina Diehl

Iniciação Científica: Luís Eduardo Faustini Sonogo

Mestranda: Lara Maria Luft

**Palavras-chave:** cocriação; rede; processos de design; ciclo de aprendizagem experiencial; inovação de significado.

O Grupo de Práticas InovaDE é a proposição recente do projeto de pesquisa "Ecosistemas de Inovação como Ambientes de Aprendizagem e Cultura de Design: uma reflexão pelo Design Estratégico", que busca discutir práticas de workshops em eventos de Inovação Aberta, conexos aos ecossistemas de inovação da Unisinos, voltando-se para a investigação dos processos de aprendizagem e de design e buscando construir uma plataforma de conhecimento sobre tais práticas. A Inovação Aberta é um conceito que se difundiu rapidamente desde a sua criação em 2003 por Henry Chesbrough. Entretanto, os processos abertos de inovação ainda carecem de maior explicitação e discussão na literatura e no meio técnico (BARAUNA, 2021). Compartilhar como estes processos são projetados, realizados e avaliados (bem como que reverberações geram) é uma das intenções atuais do Grupo de Práticas (GP) InovaDE, tendo como método orientativo os movimentos propostos por Stuber (2012) de Anterioridade,

Interioridade e Posterioridade (AIP) da formalização de um evento de inovação. Antes constituído como um Grupo de Estudos, associado ao projeto, o InovaDE produziu conhecimentos tanto com a participação em eventos como com a elaboração de workshops e projetos. Desde o seu início, em julho de 2020, parcerias foram formadas e uma rede de intérpretes foi criada. Alguns eventos específicos observados, acompanhados e/ou cocriados pelo InovaDE foram: (i) participação no 9º Prêmio Roser (2020), com a proposta "Wearable na Dança: Sentir em Rede", que depois produziu a prática de Workshop "In Pulsus" (2020/2021) vinculada a uma tese de doutorado do PPG Educação da Unisinos; (ii) criação do Projeto Huná, que nasceu de uma rede formada no 9º Prêmio Roser e tornou-se um projeto de pesquisa, desenvolvimento e inovação apoiado pela FAPERGS (2022-2023) e pelo CNPq (2022-2025); (iii) já um processo acompanhado foi o Lab Empreendedor da Unitech/Unisinos - com a compreensão dessa prática, diversos alunos e seus projetos puderam ser direcionados pelo InovaDE para a sua experimentação. Outros eventos que o InovaDE participou e, ao mesmo tempo, colaborou com a criação foram: o HackaVid (2021) realizado pela UFCSPA em parceria com a Unisinos; o Inventando\_Coisas (2021) vinculado a uma tese de doutorado do PPG Design da Unisinos e o Projeto Itacaré, proposta de um empresário externo à Unisinos, mas que busca nesse Ecossistema apoio para a realização de processos de design, aprendizagem e inovação para a criação de uma Rede de Cuidadores de Água em São Francisco de Paula/RS. Ainda, associado a disciplinas do PPG Design da Unisinos, em uma sobreposição de papéis, a pesquisadora ministrante e participante do InovaDE produziu, na atividade acadêmica de Experimentação em Design Estratégico, um site/blog que reverbera (em uma posterioridade) as práticas de projeto de design estratégico desenvolvidas na disciplina (em dois anos, desde 2020, mais de 100 publicações constam no site). Já na atividade acadêmica de Métodos Inventivos, seguindo a mesma sobreposição de papéis, as aulas dos métodos de Escrita Criativa e

Portfólio Anotado foram elaboradas considerando os movimentos metodológicos AIP, sendo que as posterioridades estão em construção pelo InovaDE para futura difusão. Nestes dois anos de atividade, o InovaDE também constituiu rede com os Grupos de Pesquisa institucionais IODA e GPedU. Enfim, apoiado pela abordagem do design estratégico, em uma aproximação da sua processualidade metaprojetual com o Arco de Charles Maguerez (BERBEL; GAMBOA, 2011; MAGUERES, 1966); os níveis de conhecimento da aprendizagem experiencial (KOLB, 1984); bem como uma cultura de design que compreende um processo dialético e agonístico, envolvendo indivíduos que colaboram para descobrir e expressar um valor que é compartilhado coletivamente (BUCHANAN, 2019); e visando a proposição da inovação de significado (VERGANTI; ÖBERG, 2013; OUDEN, 2012) como um conceito para a transformação social de processos, o InovaDE segue agora como Grupo de Prática, problematizando na ação, na experimentação, dialogando, produzindo sentidos e relacionando teoria e prática. A proposta é produzir conhecimento ao fazer, sentir, pensar, teorizar para propor avanços ao campo da inovação aberta, por meio da perspectiva relacional, sociocultural, do design estratégico e da compreensão do processo de inovação como sendo, ao mesmo tempo, um processo de aprendizagem e de design, que produz novos conhecimentos e significados para a sociedade, o mercado e o meio ambiente.

## REFERÊNCIAS

BARAUNA, Debora. Ecossistemas de inovação como ambientes de aprendizagem e cultura de design: uma proposição de reflexão pelo Design Estratégico. **DESIGN EM QUESTÃO**. Revista do PPG DESIGN UFCG. n. 1 v. 1, 2021.

BERBEL, Neuci Aparecida Navas; GAMBOA, Silvio Ancizar Sánchez. A metodologia da problematização com o Arco de Maguerez: uma

perspectiva teórica e epistemológica. **Filosofia e Educação**. v. 3, n. 2, 2011. p. 264-287.

BUCHANAN, Richard. Surroundings and environments in fourth order design. **Design Issues**, v. 35, n. 1, p. 4-22, 2019. Acesso em: [https://doi.org/10.1162/desi\\_a\\_00517](https://doi.org/10.1162/desi_a_00517).

KOLB, David A. **Experiential learning**: experience as the source of learning and development. Prentice-Hall, Inc. Englewood Cliffs, NJ, 1984.

MAGUEREZ, Charles. **La promotion technique du travailleur analphabete**. Paris: Editions Eyrolles, 1966.

OUDEN, Elke den. **Innovation Design**: Creating value for people, organizations and society. New York: Springer, 2012

STUBER, Edgar C. (2012) **Inovação pelo design**: uma proposta para o processo de inovação através de workshops utilizando o design thinking e o design estratégico. Acesso em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/3514>.

VERGANTI, Roberto; ÖBERG, Åsa. Interpreting and envisioning—A hermeneutic framework to look at radical innovation of meanings. **Industrial Marketing Management**, v. 42, n. 1, p. 86-95, 2013.

## AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem à CAPES e ao IFRS.

[resumo expandido]

## DESIGN E COMPLEXIDADE: EM BUSCA DE UM NOVO ETHOS PROJETUAL

**Egresso: Dr. Paulo Henrique da Rocha Bittencourt**

Orientadora: Profa. Dra. Ione Maria Ghislene Bentz

**Palavras-chave:** design; acontecimento; tempo; ecossistema; complexidade

A tese propõe a concepção de um método e de teorias de design, à luz do pensamento complexo, capazes de integrar aos seus processos ordem e desordem, abertura e fechamento, certezas e incertezas, regularidades e aleatoriedades, continuidade e ruptura, natureza e cultura, razão e imaginação. Para tanto, apresenta princípios para a regeneração do agir projetual em direção à renovação do *ethos* projetual, voltado à criatividade, à diversidade, ao diálogo, à fraternidade, à superação da tecnocultura, à religação de saberes e experiências dispersos e, finalmente, à projeção de novas possibilidades de viver o mundo em sociedade. O trabalho está organizado em quatro movimentos que narram o percurso teórico-metodológico da pesquisa realizada no diálogo com experiências projetuais. Parte da discussão sobre a proximidade do design da noção de forma e apresenta a ideia de uma forma-em-transformação, que estatui seu próprio sistema a cada projeto e é estatuída por ele, segundo processualidades fundadas na ordem-desordem-organização-interação. Sugere, então, o conceito de design como o processo de concepção de uma forma original que institui uma nova unidade organizada a partir do recorte da matéria pela substância. Nesse caso, o projeto seria a expressão formal do design em sua totalidade. O Primeiro Movimento retoma o conceito de sistema complexo, entendido como um todo que se transforma

ao mesmo tempo em que suas partes se transformam, a partir das relações engendradas entre elas, de novas emergências, de entradas e saídas habilitadas por sua abertura organizacional. O Segundo Movimento aponta para o conceito de tempo no design como crono-cairo, ou seja, um tempo-não-tempo, que age de modo contínuo e descontínuo sobre tudo o que existe, assim como precede a existência fenomenal ao aparecer de modo oportuno nas crises e bifurcações. Associa também a ideia de acontecimento a tudo que acontece no crono-cairo e que impacta o sistema. Acontecimento, por sua vez, é a instância que permite aos acontecimentos ocorrerem, intra e ecossistemicamente. O Terceiro Movimento discorre sobre a natureza ecossistêmica dos processos de subjetivação, com o reconhecimento dos indivíduos como sujeitos bioantropossociais e do movimento simultâneo de fechamento do “eu” para o “outro” (egoísmo) e de abertura do “eu” para o “outro” (altruísmo). Os dispositivos projetantes são uma trama de disposições projetuais destinada ao sujeito projetar-se, em “si” e no “outro”, para a formação de um “nós”. Por fim, o Quarto Movimento avança na compreensão do conceito de crise e de como uma situação de desestabilização sistêmica pode ser usada (ou projetada) para promover transformações. Nesse sentido, propõe a ideia de criseação: a concepção de dispositivos projetantes geradores de acontecimentos capazes de provocar desvios e/ou rupturas nos dispositivos de regulação e, por conseguinte, flutuações, bifurcações, retroações, emergências, novidades e transformação nos processos de design.

[resumo expandido]

## **DO CATÁLOGO AO ACERVO VIVO DE UM ARTISTA: uma experimentação pelo Design Estratégico**

**Egressa: Me. Marina Ciravegna da Rosa**

Orientadora: Profa. Dra. Debora Barauna

**Palavras-chave:** experimentação em design estratégico; metaprocesso; catalogação; arte; catálogo.

Catálogo configura-se como um termo relativamente genérico no sistema da arte e à medida que é publicado passa a ser estático e temporal. Porém, a processualidade da catalogação permite um espaço para a abertura ao invés do fechamento do catálogo. O questionamento que motivou o estudo partiu da necessidade de compreender, pelo Design Estratégico, o papel do catálogo, da catalogação e da narrativa no atelier de um artista. Portanto, o objetivo desta pesquisa é o de propor, pela experimentação em Design Estratégico, práticas de catalogação que, ao promoverem situações de abertura, fomentem o artista e revelem o legado sociocultural. Para tanto, quatro modos construíram o método de pesquisa do estudo, estes são: o 1. modo problematizando; o 2. modo referenciando e conceituando através de uma pesquisa bibliográfica e documental posicionada em tonalidades teóricas e conceituais do estudo; o 3. modo participando, que levantou questões por práticas de experimentação em Design Estratégico, associadas à observação participante e revisão documental (física e digital) e o 4. modo interpretando, em que os resultados obtidos, levados a um nível de abstração, foram interpretados e discutidos. Três artistas plásticos participaram das experimentações propostas como espaços de abertura. Para Lou Borghetti, foram propostas duas práticas de catalogação a partir do arquivo do atelier especulando em relação à participação do público através do

Instagram. Ao final das práticas conseguimos catalogar 17 obras contando com informações enviadas por seguidores da rede social. Para Ana Peña, foi proposta uma prática de elaborar um portfólio anotado com obras guardadas da artista, para observar o seu processo de catalogação especulando sobre a construção de um legado. Foram catalogadas 178 obras da artista, que conseguiu visualizar, durante a prática experimental, a cronologia do seu trabalho e o seu legado. Para Rogério Pessôa, foi proposta uma prática de catalogar seu trabalho tomando como base as fotos feitas por ele, que estão na nuvem e as postagens no Instagram em um esforço especulativo para sensibilizar o artista em relação à possibilidade de fomento que a catalogação permite. O artista organizou mentalmente e esquematicamente os tipos de soluções plásticas que utiliza e criou uma solução enquanto realizava a prática experimental. Foram propostos três espaços que se abriram durante a pesquisa: os Espaços Relacionais (em que os movimentos dos *ethos* dos artistas são sintetizados), o Espaço de Ambivalência (em que as metaprocessualidades da experimentação em Design estratégico sinalizam suas aberturas) e os Espaços Narrativos (em que os artefatos das experimentações se encontraram com os demais espaços). Nesses deslocamentos entre os espaços, se identificou o papel do designer estratégico como mediador entre a catalogação e o artista. A metaprocessualidade do Design Estratégico revelou que o acervo é vivo, ele está em constante movimentação em espaços relacionais e não é um fechamento, como o catálogo estático publicado. Além disso, a experimentação em Design Estratégico abriu um espaço de ambiguidade no processo, permitiu uma postura de fluidez que fez sentido para os artistas e estimulou especulações entre as práticas de atelier, seus compromissos e a própria criação artística. A catalogação do acervo vivo foi proposta como uma possibilidade de fomento para o artista e um modo de revelar seu legado sociocultural, mediado pelo Design Estratégico.

Tenho aplicado minha pesquisa no desenvolvimento de meu próprio empreendimento: o Acervo Vivo. Trata-se de uma empresa de catalogação de acervos de artistas plásticos na qual incorporo este designer de acervo que propus. Estou trabalhando com 17 artistas, sendo que 4 são fora do estado (3 em SP e 1 no RJ) e um de Sidney, na Austrália. Como designer de acervo, atuo identificando e respeitando as particularidades de cada artista e usando-as (as particularidades) como forma de potencializar essa catalogação única. Desloco-me entre os espaços relacionais, de ambivalência e narrativos de forma orgânica e quase sem perceber onde estou, no momento. Como já havia intuído durante a pesquisa, eles são fluidos e servem mais a um propósito de nos situar no momento de dúvidas, de questionamentos, como um ponto de partida para novos questionamentos.

Nesta aplicação de minha pesquisa eu venho desenvolvendo uma metodologia de trabalho, pensando, inclusive, em como replicar este papel de designer de acervo, que hoje ainda está bem intrincado com minha própria trajetória. Neste percurso, consegui desenvolver alguns *templates* que facilitam o dia-a-dia, mas que são aplicados de forma diferente a cada artista, dentro das condições de possibilidade das interações.

Em suma, perceber o ambiente não é reconstituir as coisas a serem encontradas nele, ou discernir suas formas e disposições congeladas, mas juntar-se a elas nos fluxos e movimentos materiais que contribuem para a sua – e nossa – contínua formação. (INGOLD, 2021, p. 143).

## REFERÊNCIAS

INGOLD, Tim. **Estar vivo:** ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição. Petrópolis: Vozes, 2015; reimpressão, 2021.

# CRÉDITOS FINAIS

## AGRADECIMENTOS

À Unisinos, ao PPGDesign e à Comissão Organizadora pela realização do evento.

À CAPES, o presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Aos participantes!



**Imagem:** Participantes do evento.