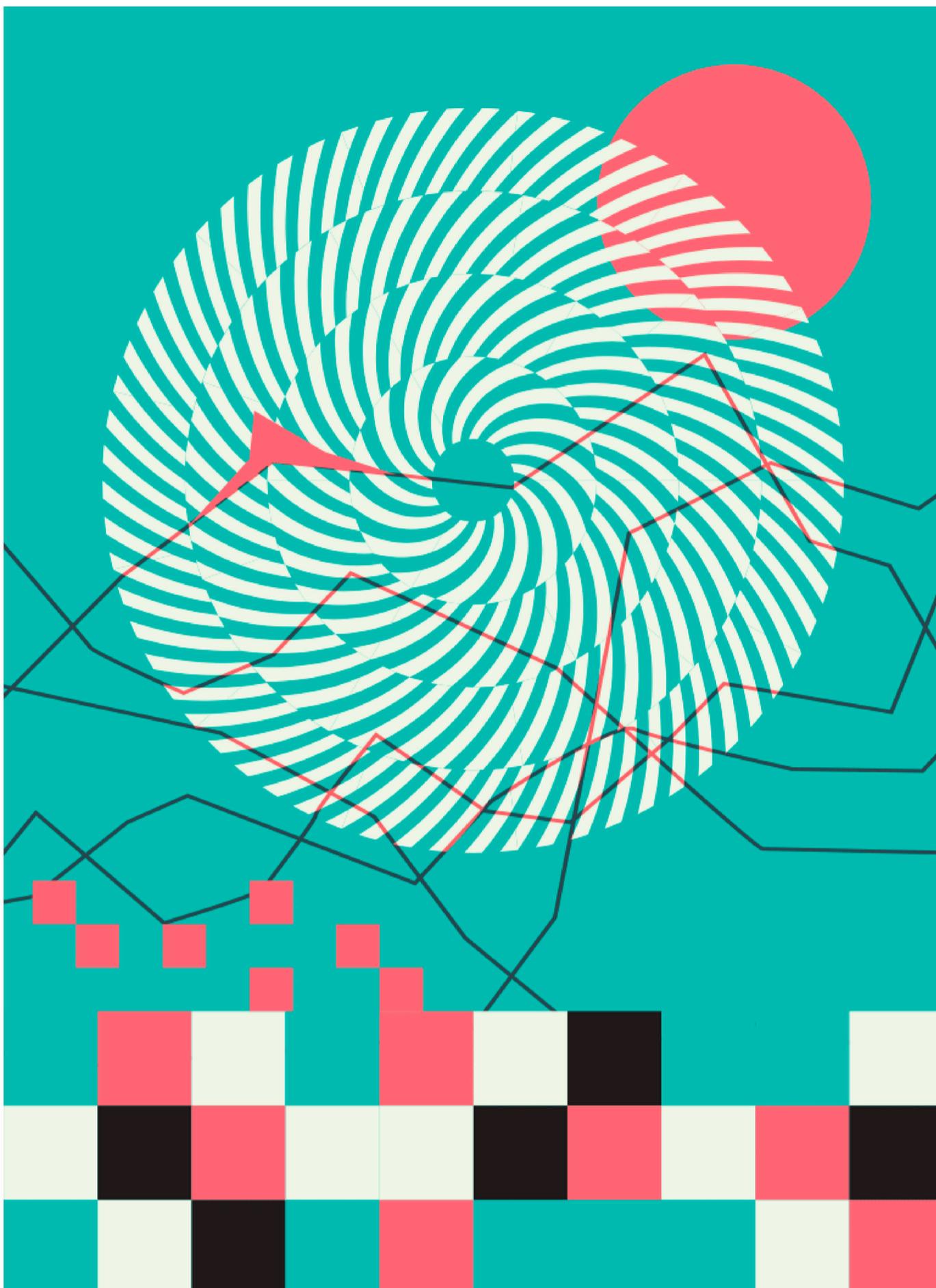


Rafael Chaves | Multimedia Artist



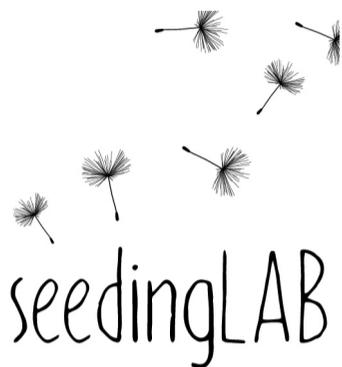
# 1ª JORNADA DE ESTUDOS DEICS

Estudos Avançados em Design Estratégico

---

20 e 21 de novembro de 2017

**CADERNO DE RESUMOS  
PROGRAMAÇÃO**



## PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Grupo de Pesquisa Design Estratégico  
para Inovação Cultural e Social - GPDEICS

### Coordenação Geral:

Prof. Dr. Gustavo Borba  
Prof.ª Dr.ª Ione Bentz

### Comissão organizadora e científica:

Prof.ª Dr.ª Cláudia Libânio  
Prof.ª Dr.ª Maria Clara Bittencourt

#### Doutorandos:

Claudia Palma da Silva  
Danielle Difante Pedrozo  
Paulo Henrique R. Bittencourt  
Rodrigo Najjar Machado

#### Mestranda:

Aline C. de Paula Bueno

## PROGRAMAÇÃO DA JORNADA

### Segunda, 20/11

09:00 - 10:00 | Abertura

10:00 - 12:00 | Palestra Prof. Dr. Gustavo Fischer  
(convidado)

12:00 - 14:00 | Almoço

Mesa 1:

14:00 - 14:30 | Marcia Regina Diehl

14:30 - 15:00 | Rodrigo Najjar Machado

15:00 - 15:20 | Intervalo

Mesa 2:

15:20 - 15:50 | Claudia Palma da Silva

15:50 - 16:20 | Aline Roque Klein

16:20 - 17:00 | Fechamento

### Terça 21/11

Mesa 3:

09:00 - 09:30 | Deise da Luz

09:30 - 10:00 | Barbara Arena

Mesa 4:

10:00 - 10:30 | Aline C. de Paula Bueno

10:30 - 11:00 | Danielle Difante Pedrozo

11:00 - 12:00 | Fechamento

12:00 - 14:00 | Almoço

Mesa 5:

14:00 - 14:30 | Camila Andrade

14:30 - 15:00 | Ana Paula Silveira

15:00 - 15:20 | Intervalo

Mesa 6:

15:20 - 15:50 | Paulo Henrique R. Bittencourt

15:50 - 16:20 | Juliana Tavares

16:20 - 17:00 | Encerramento

## SUMÁRIO

<b>O design estratégico como abordagem projetual para o mundo da internet das coisas</b> Marcia Regina Diehl	01
<b>Rumo a um processo de design inspirado no conceito de rizoma</b> Rodrigo Najjar	02
<b>O designer como projetista da transformação em ecossistemas de diversidade cultural</b> Claudia Palma da Silva	03
<b>Os processos de design na transformação digital</b> Aline Roque Klein	05
<b>Pesquisa-ação como método de autocrítica na pesquisa em design</b> Deise da Luz	07
<b>O tempo como estratégia: uma análise das temporalidades presentes nos workshops de design</b> Barbara Arena	09
<b>A correlação entre ecossistemas criativos e os princípios do pensamento complexo</b> Aline C. de Paula Bueno	11
<b>Movie design: o audiovisual como instrumento de projeto para ambientes de vendas sensíveis</b> Danielle Difante Pedrozo	12
<b>Design estratégico para a disseminação de estratégias de inovação sociocultural na educação uma investigação cartográfica da Escola Projeto Âncora</b> Camila Andrade	13
<b>Construção de uma cidade ciclável</b> Ana Paula Silveira	14
<b>Cozinha do morro: um exercício teórico-empírico-metodológico</b> Paulo Bittencourt	16
<b>Design estratégico e espaços de aprendizagem no ensino superior</b> Juliana Tavares	18

## O design estratégico como abordagem projetual para o mundo da internet das coisas

Marcia Regina Diehl

Orientador: Carlo Franzato

As tecnologias de informação e comunicação, ao serem agregadas a alguns objetos como telefones, relógios, entre outros, permitem a comunicação do homem com tais objetos, mas de forma ainda dependente da ação humana. Pois, aos objetos, ainda não lhes foi dada autonomia para estabelecer relações com os homens e outros objetos, a partir, de seus próprios entendimentos.

A tecnologia composta por sensores digitais aliados a uma rede de comunicação digital e impulsionada por sistemas de análise de dados, conhecida como Internet of Things – IoT deixa entrever uma mudança de paradigma em nosso ecossistema, abrangendo subsistemas como nossa vida social, o meio-ambiente, a produção de objetos, o bem-estar e saúde, entre outros. Pois, através de tal tecnologia, a interação autônoma entre o homem e seus objetos vai se tornando realidade.

A partir de pesquisas realizadas tanto em bases de dados, quanto em livros e sites, podemos dizer que laboratórios, pesquisadores e pensadores estabelecidos ao redor do mundo focam seu olhar na criação de um ambiente onde a tecnologia; o homem e seus objetos estabeleçam relações que trazem uma nova inteligência ao sistema como um todo, alterando radicalmente nossa maneira de viver (GIACCARDI, 2017), (GUY; ANDREOTTI, 2017), (HARTMAN, 2016), (ISOC, 2017), (MCEWEN; CASSIMALLY, 2013), (OXMAN, 2017), (RYAN, 2017), (SCHELLEKENS; GIACCARDI, 2015), (SIMMS; POTTS, 2012), (SLOTNICK, 2017), (TOLEDO,

2016), (VAN MENSVOORT, 2017).

Entende-se que existe um longo caminho a ser percorrido até que tais objetos se tornem ubíquos. Sendo que, faz parte deste caminho pesquisar, discutir, analisar e construir novas concepções de comunicação, de ética, de sistemas produto-serviço, de organizações sociais, e, principalmente, de relações. Diante disso, entende-se que é no design estratégico que existe o espaço necessário para projetar o futuro sem focar no homem, ou no objeto inteligente, mas sim, na complexidade do ecossistema sócio-técnico. Assim sendo, pretende-se trazer para o centro do processo projetual de design tanto o homem quanto seus objetos, suas relações e tecnologias, tendo em vista a construção de concepts que não seriam percebidos numa abordagem puramente centrada no homem (CILA et al., 2015), (SLINGERLAND, 2017).

Como objeto de pesquisa, tem-se a intenção de realizar o processo projetual na área da medicina, conduzido no formato de rede projetual, envolvendo pessoas oriundas de diferentes organizações, que tenham conhecimentos aprofundados em áreas tais como tecnologia (eletrônica, desenvolvimento de sistemas, análise de dados), humanas (ética, antropologia, sociologia), comunicação e design.

**Palavras-chave:** processo projetual, internet das coisas, design para o futuro.

## Rumo a um processo de design inspirado no conceito de rizoma

Rodrigo Najjar

Orientadora: Ione Bentz

Este trabalho apresenta uma investigação teórica rumo à proposição de um processo de design inspirado pelo conceito de rizoma, presente na obra dos autores Deleuze e Guattari. O design passou por grandes transformações ao longo das últimas décadas, acompanhando a evolução de modelos econômicos que migraram de uma economia industrial para a chamada “nova economia”. Os processos praticados pelo design, no entanto, resistiram às drásticas transformações econômicas, sociais e culturais ocorridas ao longo do último século e, embora tenham passado por importantes variações, mantiveram-se fiéis aos paradigmas que os nortearam desde a era industrial: positivismo, funcionalismo, racionalismo e sobretudo a divisão cartesiana. A busca de paradigmas mais condizentes com o contexto em que o design contemporâneo está inserido levou ao conceito de rizoma como inspiração, para a proposta de criação de um processo de design que seja um sistema aberto, a-centrado e não linear, baseado nos princípios do jogo e dos jogos teatrais.

Palavras-chave: Design. Rizoma. Jogo. Criatividade. Processos de design.

## O designer como projetista da transformação em ecossistemas de diversidade cultural

Claudia Palma da Silva  
Orientadora Ione Bentz

Esse estudo inicia com a aproximação de interesses relativos a questões culturais e sociais em design, em destaque os processos de design para a inovação social. É através dos processos projetuais que o design se torna parte da mudança e da transformação nos ecossistemas criativos em que atua e se aproxima dos ideais de inovação social.

A mudança é parte vital da vida humana, é inerente à transformação e portanto da inovação. Para Nelson e Stolterman (2003), o design é um tertium quid, um terceiro caminho, distinto da ciência e das artes. Não se trata de um meio termo entre ciência e artes. Design é uma terceira cultura, com seus postulados e axiomas e que possui seus próprios meios de aprendizagem e investigação. O design inclui aquilo que na ciência é representado pela razão e nas artes representado pela criatividade, pela capacidade de imaginação. Sendo assim, a compreensão de que a criatividade é parte da ciência não determina que a ciência seja o mesmo que a arte ou que a arte seja subordinada à ciência. Para os autores são diferentes formas de existir e de se aproximar do mundo. A criatividade desse modo, pode ser um processo importante em design, o que envolve a capacidade de imaginação.

Segundo Nelson e Stolterman (2003), o design é a habilidade de imaginar aquilo que ainda não existe, fazer aparecer em uma forma concreta e nova e ainda criar propósito para o mundo real. Para os autores

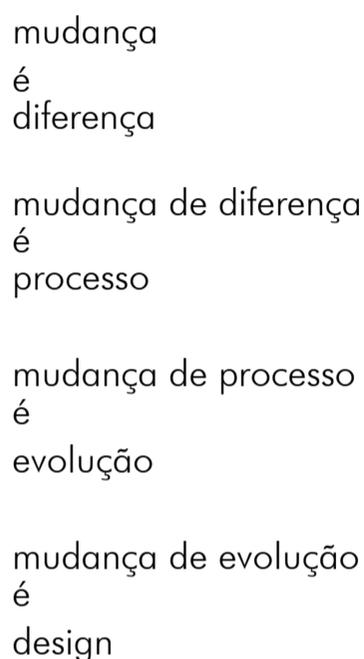


Figura 1 Hierarquia da Mudança - Nelson e Stolterman (2003)

A evolução traz consigo conceitos polarizados onde o processo está relacionado a etapas. Inspirados por essa proposta podemos pensar em uma nova hierarquia que envolva os conceitos de mudança como um processo abduutivo o que vai permitir a imaginação (futuro) e portanto a criação do novo, a criatividade, o diferente, o que resultaria então em inovação em design. Em síntese, a mudança precisa ser compreendida como transformação, que é decorrente de um processo abduutivo, que estimula a imaginação (futuro) e assim constrói/desenha múltiplas possibilidades do real, isso é inovação e isso é design.

Nessa hierarquia, assim como na hierarquia dos autores a intenção da transformação é central, o projeto de design vai de modo intencional projetar transformações que criem possibilidades para a inovação,

em um tempo futuro. Portanto, não existe um controle imediato das consequências disso, uma vez que o designer é parte de um sistema vivo de relações entre os diversos atores da sociedade, o que se cria são possibilidades, onde o diferente é acolhido. O diferente interessa e permite o surgimento do novo, de forma recursiva. Desse modo, o designer é um projetista da transformação e opera nas diferenças, é alimentado pelo diferente e não um solucionador de problemas. Se a diferença é substrato dessa inovação o designer, acima de tudo, trabalha com o campo das incertezas e não das certezas, no campo das possibilidades e também das impossibilidades. O designer não cria a diferença, ele acolhe as diferenças e permite espaços onde a diversidade permita a troca, o diálogo e mantém os sistemas em constante movimento, em agitação cultural.

É nesse caminho que o design pode se ocupar como projetista da transformação. Ao assumir paradigmas que compreendam as incertezas e os caminhos em busca de novas realidades o designer propõe de forma criativa e imaginativa novas possibilidades, cria novos valores, isso permite que as culturas assimilem, transformem e se modifiquem. Para Findeli (2001) a mudança de paradigma vai ao contrário da metafísica subjacente ao materialismo dos métodos

positivistas de questionamento e visão de mundo agnoscista e dualista, de um determinismo de razão instrumental. Ele sugere que a epistemologia para o design seja não materialista, não positivista, não agnoscista e não dualista.

Dunne e Raby (2013) sugerem o uso do design como um meio de especular como as coisas poderiam ser, chamado de design especulativo. Esta forma de design prospera na imaginação e visa abrir novas perspectivas sobre o que às vezes são chamados de problemas e cria espaços de discussão e debate sobre formas alternativas de ser, para inspirar e estimular a imaginação das pessoas a fluir livremente. Entender o futuro é entender o presente e discutir o tipo de futuro que as pessoas querem e não apenas tentar adivinhar o que vai acontecer com base nos indícios do agora. Portanto trata-se da ideia de construir um futuro possível.

Esse estudo tem bases no estruturalismo e busca novos caminhos metodológicos para a compreensão dos desafios culturais e sociais da contemporaneidade. Isso permite ao design a construção de uma abordagem metodológica em direção a processos de projeção que vislumbram a inovação social em ecossistemas criativos.

**Palavras-chave:** inovação, diversidade cultural, imaginação, processo, transformação.

## Os processos de design na transformação digital

Aline Roque Borges Klein  
Orientador: Carlo Franzato

O uso da tecnologia da informação é uma realidade cada vez mais presente no nosso cotidiano. Tecnologias móveis, realidade virtual, realidade aumentada, big data, internet das coisas, cloud computing, inteligência artificial, impressão 3D, dentre outras tecnologias, saem dos roteiros de ficção científica, e passam a fazer parte do cotidiano das pessoas, tanto no que se refere às rotinas pessoais, quanto aos processos e atuação profissionais, nos mais diversos setores. É através da digitalização que os grandes avanços recentes estão ocorrendo. Foi a tecnologia, através da internet, que possibilitou a amplificação de uma organização em redes. Também foram os avanços tecnológicos que propiciaram a criação de negócios exponenciais, a partir de algoritmos e da compreensão de dados, bem como a alavancagem de novos empreendimentos na forma de plataformas multilaterais, o que muda a lógica de negócios, expandindo propostas de valor para uma gama cada vez maior de interessados.

No momento em que negócios tradicionais passam a repensar sua estratégia e seus processos, focando no desenvolvimento e uso de novas tecnologias e gerando inovação, e que novos mercados se formam estruturados nessa nova lógica, avançamos em um processo denominado transformação digital. Nesse contexto, surge uma série de transformações, partindo do comportamento humano e

da forma como as empresas desenvolvem e executam seus processos.

A visão de negócios focados em clientes e consumidores cede espaço para um espectro mais amplo, que percebe a presença de um ecossistema. Diferentes atores assumem um papel de influenciadores e cocriadores dentro de uma rede. Também entramos em uma fase em que relações massivas perdem espaço para experiências personalizadas, ainda que essa personalização seja automatizada, para dar às empresas potencial de escalabilidade da experiência. As pessoas também buscam conhecer o propósito das marcas, posicionando-se em relação à forma como uma empresa ou seus representantes agem em relação a grandes temas sociais.

Conforme Celaschi, 2017, cada vez mais, os muros que separam produtos, suas funções e formas do propósito e da atuação de uma organização estão se desfazendo. Da mesma forma, a relação entre empresas está reconfigurando-se e, o que antes era visto como concorrência, em um contexto de redes, pode hoje ser visto como cooperação, ainda que entre competidores. Diferentes empresas unem forças em uma visão de valor compartilhado para gerar inovações com impactos mais abrangentes, colaborando para criar experiências mais relevantes no ecossistema em que estão inseridas. Processos automatizados exigem das empresas menos profissionais

trabalhando para sua execução, mas com a capacidade de atuarem em equipes interdisciplinares, abandonando a lógica de departamentalização. Mais do que a adoção da tecnologia da informação, a transformação digital refere-se a uma grande mudança cultural que está ocorrendo em larga escala e em ritmo acelerado.

Nesse cenário de transformação digital, o processo de design está se reconfigurando. Inicialmente, o design era a área responsável por projetar artefatos baseados em função e forma. Posteriormente, passou a ser visto como a área de conhecimento capaz de mergulhar fundo nas necessidades dos usuários, criando inovação para resolver problemas cada vez mais complexos. Agora, uma nova transformação está ocorrendo, na qual o design avança no limiar de suas competências e passa a agir em papéis estratégicos, interferindo na cultura das organizações. Mais do que produtos ou serviços, os designers agora têm suas habilidades aproveitadas para a construção de significados, negócios e estratégias. Mais do que identificar necessidades dos usuários e resolver problemas, o design busca, em tempo real e de forma contínua, compreender os efeitos de sentido provocados pela interação entre as pessoas e os artefatos, tangíveis ou intangíveis, em um ambiente

cada vez mais complexo. Passa a fazer parte dos desafios do designer, projetar experiências em tempo real, para um ecossistema composto por homens e máquinas, interagindo e se afetando mutuamente. Ao penetrar nesta zona antes dominada por outras áreas do conhecimento, o designer passa a atuar como um facilitador, compartilhando sua visão com os demais interessados em projetar esses cenários futuros e influenciando de forma relevante nos processos de projeto. No entanto, no contexto da transformação digital os processos de design também precisam ser adaptados e isso pode exigir dos designers o desenvolvimento de novas habilidades. O presente artigo busca compreender, através de uma revisão de literatura, embasado principalmente nas teorias de Castells, 2009, Celaschi, 2017, Manzini, 2017, com o apoio de outros, os conceitos e as principais características desse novo cenário, apresentando as tecnologias mais relevantes para o contexto projetual e como elas podem interferir nos processos de design que visam a promover a inovação dentro das organizações.

**Palavras-chave:** Transformação digital, tecnologia, design, processos de design, inovação

## Pesquisa-ação como método de autocrítica na pesquisa em design

Deise da Luz Santos

Orientadora: Karine Freire

A partir do final da década de 90, acompanhando o desdobramento da chamada terceira revolução industrial, a atividade de design deixou de ser relacionada apenas à estética de produtos, que compreendia essencialmente a materialidade dos mesmos. Passou a ser interpretada, também, como um processo capaz de desenvolver e guiar estratégias organizacionais. Essa evolução trouxe para a disciplina de design novos desafios, como a criação de métodos capazes de responder questões que surgiram a partir do entendimento da capacidade de contribuição estratégica, dando origem ao design estratégico seu principal intuito é estudar práticas processuais de projetos [1]. Nesse sentido, o design, enquanto processo, passa a operar de forma sistêmica, compreendendo a importância do trabalho realizado em conjunto com outras disciplinas, objetivando soluções para problemas, atendimento de necessidades, melhoramento de situações e criação de algo novo e útil para a sociedade [2]. Essas mudanças influenciaram todos os níveis da atividade de design, tanto as atividades relacionadas à prática profissional, quanto as atividades relacionadas à pesquisa na área.

O acolhimento de soluções pautadas para a compreensão de questões ligadas à inovação cultural e social, emergentes e relacionadas aos impactos sociotécnicos gerados pelo sistema econômico vigente, também se tornam parte das atividades de design [3]. Para Muratovski [4], assim

como os problemas sociais, ambientais e econômicos que estamos enfrentando nas últimas décadas, a pesquisa em design pode ser considerada emergente e em constante evolução. Essa constatação pode comprovar a evidente necessidade de autocrítica da área, visando ao constante melhoramento de suas práticas. A pesquisa aplicada é um tipo de pesquisa que pode auxiliar no melhor entendimento das práticas de design. O método de pesquisa-ação permite ao profissional especialista testar e consolidar processos, aspirando à melhor resolução dos problemas existentes. A pesquisa-ação é o tipo mais comum de pesquisa aplicada, podendo ser uma ferramenta poderosa para iniciar mudanças nas práticas profissionais de designers [4].

Para tanto, a partir de uma revisão de literatura, o presente estudo pretende esclarecer a escolha da pesquisa-ação como base metodológica para uma ação projetual, unindo teoria e prática e compreendendo o pesquisador como objeto de uma pesquisa colaborativa, na qual desaparece a diferença entre pesquisador e sujeito, caracterizando-se com o um ato de co-projeção [5]. O objetivo geral da ação projetual proposta, que parte da elaboração do problema de pesquisa da dissertação de mestrado da autora, é indicar processos que podem ser úteis na projeção e transmissão de significado no âmbito da moda sustentável e da inovação cultural. Projeção e transmissão de significado são temas

ainda pouco pesquisados na disciplina de design estratégico, carecendo de estudos sobre os processos operados pelos designers para um melhor entendimento dos métodos e técnicas utilizadas para esse fim.

**Palavras-chave:** Pesquisa em Design. Design Estratégico. Pesquisa-ação.

## O tempo como estratégia: uma análise das temporalidades presentes nos workshops de design

Bárbara Arena

Orientador: Carlo Franzato

No contexto de projeto, o conceito de tempo é frequentemente ligado a prazos e a uma perspectiva temporal linear e quantitativa, preocupada majoritariamente com produtividade. Impulsionadas pelo aumento do ritmo da corrida por inovação, metodologias e processos de projeto que visam desenvolvimento mais rápido ou enxuto surgem e ganham popularidade nas organizações. Com isso, os processos são mais dinâmicos, não apenas no aspecto temporal, mas também no sentido de envolvimento de diversos atores.

Nesse cenário, há também a crescente valorização do design no contexto de projeto: seu modo de pensar e agir, na busca de soluções e de oportunidades de inovação que gerem valor para usuários de um sistema-produto e/ou atores de um ecossistema. Há, então, a necessidade de adaptação dos processos de design às temporalidades de projeto e vice-versa. Constitui-se, assim, uma cultura de projeto que tangibiliza o design e opera sobre uma dinâmica temporal acelerada.

Em projetos de design estratégico e processos de projeto orientados pelo design, é comum a prática de workshops. Eles podem ser conceituados como uma prática coletiva de design, independente de método ou objetivo, que ocorre dentro de um limite de duração pré-estabelecido de tempo, geralmente medido em horas ou dias. É nesse formato que ocorre grande parte das sessões de codesign,

uma importante prática também para os processos de design estratégico.

Os workshops difundiram-se, seja como práticas isoladas (hackathons, maratonas de inovação, encontros de ideação), ou como parte integrante de metodologias definidas, tais como Design Thinking, Design Sprint, Lean UX, e são recorrentes na realidade processual de designers, seja como participantes, facilitadores ou ainda planejadores de tais processos. Com isso, há a possibilidade de atuação de pelo menos três papéis diferentes do designer no contexto de workshops, estabelecendo assim, níveis de abstração que a análise metaprojetual deve considerar.

Tendo em vista a relevância das práticas de workshop de design e da importância do caráter temporal no cenário de inovação e dos processos de projeto em geral, faz-se também relevante a análise dos conceitos de tempo e temporalidade encontrados em tal contexto. Para isso, é necessário explorar mais do que o conceito de tempo em caráter espacial, considerando diversos conceitos de tempo e temporalidade (tais como diferença, repetição, ritmo, finitude, antecipação, perspectiva temporal) como se apresentam e se relacionam nas práticas de workshop de design.

Ademais, a conceituação das temporalidades inerentes à prática do design e ao design como disciplina torna-se essencial para a identificação e análise dos conceitos no contexto dos processos

de workshop. E, diante da frequente utilização dessas práticas no contexto de projeto, cabe também, mesmo que em caráter secundário, uma análise temporal de como elas, expressas na forma de processo de projeto, se relacionam com o projeto como um todo.

Levando-se em conta que o tempo não é apenas inerente, mas modelador do projeto, dos processos e do produto de design, é possível constatar que tal investigação será capaz de gerar insumos metaprojetuais que, orientados pelas dimensões temporais de projeto,

permitirão aos designers maior compreensão de aspectos experienciais envolvidos nas práticas e processos de workshop de design. Espera-se, com a pesquisa, contribuir para a reflexão das práticas de design e para a construção da autonomia dos designers frente aos processos de projeto.

**Palavras-chave:** design, temporalidade, workshop, metaprojeto

## A correlação entre ecossistemas criativos e os princípios do pensamento complexo

Aline Bueno

Orientadora: Ione Bentz

O conceito de ecossistema criativo desenvolvido no âmbito do design estratégico é caracterizado pelas interações entre os atores humanos e não-humanos que dele fazem parte e pelo desenvolvimento de processos criativos e colaborativos capazes de gerar artefatos potencialmente inovadores. Os atores, os recursos dos quais dispõem e as combinações entre ambos, entendidas como situações criativas, conformam a processualidade de um ecossistema criativo.

Na busca de uma base teórica para a compreensão das interações entre os atores do ecossistema e entre o ecossistema e seu meio assim como entre ele e outros ecossistemas, encontramos o pensamento complexo, em especial os estudos de Edgar Morin. O autor aponta três princípios como guias para pensar a complexidade, portanto, para pensar as interações ecossistêmicas: hologramático, recursivo e dialógico.

O princípio hologramático diz respeito à percepção de que não somente os elementos que configuram um ecossistema estão nele, como o próprio ecossistema está nos elementos. Assim também o ecossistema está no meio e o meio está no ecossistema. Não é possível separá-los, pois um integra o outro. O

princípio recursivo parte da noção de auto-organização advinda dos estudos de Von Neumann, Von Foerster e Prigogine em matemática, física e química somada ao conceito de autopoiese dos biólogos Maturana e Varela. Ao auto-organizarem-se e, portanto, auto-produzirem-se, os ecossistemas criativos são produtores e produtos deles mesmos. E se o todo está na parte e a parte está no todo, como afirma o princípio citado anteriormente, quando um ecossistema se auto-produz e se auto-organiza ele também produz e organiza o meio. O princípio dialógico trata da união de conceitos antagônicos, mas que são, ao mesmo tempo, complementares como ordem e desordem, abertura e fechamento, dependência e autonomia.

Este artigo tem como objetivo discutir a correlação entre esses princípios e o conceito de ecossistema criativo. A intenção é investigar de que forma a visão a partir do pensamento complexo pode guiar-nos na elaboração de estratégias, para a atuação do design junto à esses ecossistemas.

**Palavras-chave:** ecossistemas criativos; pensamento complexo; design estratégico.

## Movie design: o audiovisual como instrumento de projeto para ambientes de vendas sensíveis

Danielle Difante Pedrozo  
Orientadora: Ione Bentz

O Movie Designer é um agente com amplo repertório de estilos e domínio de linguagens, advindos dos mais diversos campos da cultura, da comunicação, das artes e do design. Esses elementos são por ele ordenados e canalizados através das possibilidades dos dispositivos tecnológicos atuais, com aplicação em projetos de design voltados para o ponto de venda. Nesse contexto, sua função é tornar os espaços de venda comunicantes e sensíveis, empregando o audiovisual como recurso, ferramenta e pensamento visual aliado às variadas estratégias de design relativas a espaços físicos e virtuais. Este artigo aborda o estudo, a conceituação e exemplificação de projetos de movie design em ambientes de venda, atualmente concebidos como concept store ou experience store. Para isso, levou-se em consideração, também, o perfil do consumidor pós-moderno, as novas tecnologias, a influência do cinema e das artes visuais, bem como a diversidade de elementos que caracterizam um espaço sensível e multissensorial. Repensar o ponto de venda como um espaço que pertence a uma ampla estratégia de comunicação da empresa, é hoje uma necessidade de adequação às exigências do consumidor e um fator passível de estudos e aprofundamentos por parte dos designers.

**Palavras-chaves:** Movie design, audiovisual, espaços sensíveis, concept store.

## Design estratégico para a disseminação de estratégias de inovação sociocultural na educação: Uma investigação cartográfica da Escola Projeto Âncora

Camila Andrade Scroferneker  
Orientadora: Karine Freire

O artigo tem como objetivo apresentar os resultados preliminares da análise realizada sobre a disseminação dos processos, princípios e dispositivos da Escola da Ponte (Portugal) na Escola Projeto Âncora, sediada em Cotia, em São Paulo. A Escola da Ponte é uma escola pública que surgiu em 1976, no distrito do Porto. Enquadrada num paradigma de racionalidade emancipatório, suas práticas organizacionais e de aprendizagem ocorrem de forma muito particular e divergem da convencional organização em turmas, anos e ciclos. A escola organiza-se em Núcleos de Projeto e a mobilidade dos educandos entre os diferentes Núcleos é regulada por um Perfil de Transição, definido nos termos do Projeto Educativo.

Localizado na cidade de Cotia, no estado de São Paulo, o Projeto Âncora foi criado em 1995 por iniciativa do empresário Walter Steurer. Inicialmente, era um espaço para atividades de contraturno, destinado a estimular o aprendizado e a prática da cidadania. Em 2012, juntamente com o educador José Pacheco, educador e idealizador da Escola da Ponte, o Projeto Âncora tornou-se uma escola de Educação Infantil e Ensino Fundamental, com uma filosofia educacional inspirada na escola portuguesa.

Assim como a Escola da Ponte, a Escola Projeto Âncora também não possui uma

estrutura seriada, com turmas fixas. Além disso, em ambas as escolas, muitos dos processos e das práticas educacionais são trabalhados de forma individual (através da tutoria e do desenvolvimento dos conteúdos, através de projetos específicos para cada educando) e de forma coletiva (através de assembleias e rodas de conversa para as tomadas de decisões que dizem respeito à escola). Acreditamos que iniciativas como estas, que objetivam uma mudança sistêmica em prol do bem-estar social, após se tornarem sustentáveis (como é o caso do Âncora), podem/necessitam ser disseminadas.

Em relação à metodologia, recorreremos à cartografia (GUATARI e DELEUZE, 1995) como estratégia de pesquisa. Através de uma pesquisa exploratória qualitativa, cartografaremos os processos, os princípios e os dispositivos que foram disseminados de uma escola para outra. Este percurso trata-se de um recorte do nosso projeto de dissertação, ainda em andamento, que se propõe a evidenciar como o design estratégico pode estimular a disseminação de inovações socioculturais por meio de estratégias de semeadura, no âmbito da educação.

**Palavras-chave:** disseminação; semeadura; educação; inovação sociocultural; design estratégico.

## Construção de uma cidade ciclável

Ana Paula Silveira dos Santos  
Orientadora: Ione Bentz

Os espaços urbanos convivem com diferentes tipos de transportes para o deslocamento de pessoas: coletivos, automóveis, bicicletas somado ao fluxo de pedestres. Observar a lógica de quem vive a rua, compreender a cultura urbana - a partir das teorias dos pensadores do design estratégico, e arriscar metaprojetar uma cidade ciclável dentro de espaços estabelecidos é refletir com base no conceito de ecossistema criativo e redes, no qual o intuito busca estimular as práticas de estilo de vida sustentável. A narrativa acerca de uma cidade ciclável pode ainda contribuir, substancialmente, no desenvolvimento das cidades, se interpretada pelo fluxo das pessoas. O objetivo do artigo é discutir as estratégias projetuais que podem levar à construção de uma cidade ciclável, suportada por uma reflexão do mapa de atores.

A partir de um estudo dos movimentos do ecossistema ciclável da cidade de Porto Alegre, que expressa os desafios de um contexto frágil da mobilidade urbana sustentável, foi elaborado um mapa dos atores. Ou seja, olha para o ecossistema e percebe quais os processos que acontecem no deslocamento de pessoas dentro de uma cidade que possui um sistema consolidado - coletivos, automóveis e pedestres - e a inserção da bicicleta mais consciente e viável. Quais redes podem ser vislumbradas a partir de uma cidade ciclável projetada e o que dá dinâmica a essa mobilidade urbana? Quem são os atores envolvidos?

Quem são os actantes? Com base no conhecimento tácito intuitivo, o mapa inicial de atores tem relevância neste trabalho pelo foco no interesse da cidade ciclável, que é entendida como uma cidade feita de pessoas e para pessoas. Ao refletir a forma como se reconhece os atores permite-se elencar dois tipos: atores humanos vivos e atores objetos. Os atores humanos vivos (atores sujeitos) - objetos andantes - são neste estudo caracterizados como ciclistas, pedestres e motoristas. Já os atores objetos - objetos estáticos ou em movimento - ciclovias, ciclofaixas, ciclorrotas, compartilhamento de bicicletas e sinalização, veículos motores - carros, ônibus, lotação, caminhões, bicicletas motorizadas, triciclos motorizados e ruas, também são considerados atores; porque interagem a todo o instante em harmonia, ou não, com os atores

humanos. Os atores humanos (atores sujeitos) assumem relevância, porque circulam e influenciam os atores-objetos, ganhando espaço na cidade ciclável. A presença de dispositivos, ainda que dentro de um contexto frágil, impõe uma conscientização, mesmo que forçada destes atores objetos. As interferências inesperadas nas rotas cicláveis dos atores humanos, que não os ciclistas, conferem às riquezas nas relações estabelecidas na cidade ciclável.

Uma das reflexões pertinentes que se desenha, com base nesta análise inicial,

repousa no carácter metaprojetual para suportar a inovação social e a sustentabilidade, ao se desenvolver uma cidade ciclável, atuando de forma crítica na proposição de artefatos que passam a ter uma leitura de dispositivos sócio-técnicos. Além disso, compreender os processos que acabam por abrir caminhos para a co-criação de novos significados sociais e de auxiliar na conscientização e transformação de comportamento deste ecossistema.

O artigo é embasado em autores que abordam temáticas como o trabalho em rede, a colaboração e o compartilhamento, como: Morin (2011), que situa a complexidade como um espaço de processos recursivos; Sanders (2008), expressando a ideia de co-design, onde o potencial de inovação encontra-se num emaranhado de possíveis soluções; e Castells (2009), revelando a ideia de que todos os objetos são “abertos” e no mundo contemporâneo, eles tendem a se organizar de forma sistêmica. Os princípios do design estratégico e do metaprojeto entram na reflexão pelo viés de compreensão de Verganti (2008) e Franzato (2015). Os movimentos observados no ecossistema

ciclável da cidade de Porto Alegre são tratados de forma empírica-exploratória e visam compreender quais e como as relações são estabelecidas na rede. Para tanto, é importante “perder-se na cidade” Canevacci (1997) e assumir a polifonia da cidade, ao se comunicar por diversas vozes e qual a influência dos dispositivos sócio-técnicos na construção de um discurso eficaz, pelos fundamentos da cultura contemporânea de Foucault (2006).

Dentro da visão do design estratégico como prática projetual, a elaboração de cenários possíveis torna-se um processo capaz de gerar desenvolvimento e soluções para um ecossistema. A temática proposta em cenários congrega ideias de colaboração, rede, sustentabilidade e inovação social. Por fim, busca-se projetar a cidade ciclável amigável dentro de espaços urbanos estabelecidos e abrindo uma reflexão apoiada no desejo das pessoas.

**Palavras-chave:** cidade ciclável, cenários, redes e design estratégico

## Cozinha do morro: um exercício teórico-empírico-metodológico

Paulo Henrique Bittencourt  
Orientadora: Ione Bentz

Ao alimentar corpos e espíritos, aproximar pessoas ao redor da mesa e brotar da terra pela mão do homem, a comida sintetiza, na sua complexidade, uma ligação recursiva physis-antropo-social. Em um prato, natureza e cultura podem ser identificados, mas jamais separados: um nutre e fortalece o outro. Com esse raciocínio, em março de 2017, começamos o projeto Cozinha do Morro, no Morro da Cruz em Porto Alegre. A iniciativa é formada por designers (professores, alunos e ex-alunos do curso de Especialização em Design Estratégico da Unisinos), cozinheiros (professores, alunos e ex-alunos do curso de Gastronomia da Unisinos), aprendizes de cozinha (moradores do Morro da Cruz) e uma rede de colaboradores circunstanciais. Conta também com o apoio da ONG CiuPoa e da Associação de Moradores do Morro da Cruz.

O Cozinha do Morro é um exercício de processo de design e de metodologia de pesquisa em design, ambos conectados pela teoria, que, como todo sistema, tende a degradar-se pela ação da entropia. Fenômeno empírico e método são entendidos aqui como fontes de neguentropia, ou seja, oportunidade para regeneração da teoria. Para isso, a teoria não é vista como ponto de chegada, mas de partida; e a metodologia não é concebida a priori, como caminho asfaltado à espera de viajantes. Deve

ser construída na práxis, em busca de um modo que seja próprio do design de conhecer e atuar no mundo.

Nesse sentido, o Cozinha do Morro constitui um processo de projeto irreversível, não-linear e aberto, com possibilidade de fechamentos temporários. Não possui início nem fim, pois não nasce de um problema pré-existente, mas de um sistema em flutuação, atualizável e passível de distinção. Um entendimento que expressa uma racionalidade não associada à certeza e ao determinismo, e busca conferir ao design um caráter libertário, diferente do seu surgimento junto aos processos industriais, com viés pragmático.

O Cozinha do Morro é formado por múltiplas e dinâmicas relações, engendradas em uma unidade que pode ser distinta por meio uma operação teórico-metodológica. Logo, pode ser compreendido como um ecossistema social. Como tal, convive com o desequilíbrio e flutuações capazes de gerar estruturas complexas, bifurcações, dissipações, novas ordens e rupturas, em transformação constante. O papel do design é o de orientar essas transformações ao projetar dispositivos, pautados pela linguagem e pela intencionalidade. Dispositivo é um sistema artificial-cultural, presente nos níveis metaprojetual e projetual. No nível metaprojetual, é um sistema projetante, encarregado de

conferir potência ao processo de projeto. Já no projetual, é um sistema projetado, que forma a expressão transitória de um processo de design sempre em movimento. Como sistema projetante, o Cozinha do Morro traz a gastronomia como plataforma de aprendizagem transdisciplinar, ao promover a construção de múltiplos conhecimentos entre os envolvidos, de forma aberta e não compartimentada. Já os encontros realizados no Morro da Cruz para as atividades projetuais e de prática gastronômica formam o sistema projetado. São fechamentos temporários do projeto, com capacidade de promover flutuações no ecossistema e, conseqüentemente,

transformações. Os elementos que emergem desse processo incerto e aleatório são autopoieticos e constituem a base para novas morfogêneses. Para operar a aleatoriedade e a incerteza, o dispositivo deve integrá-las na sua própria organização. Um processo sistêmico, contínuo nas suas descontinuidades e ordenado nas suas desordens.

**Palavras-chave:** design, ecossistema social, dispositivo, Morro da Cruz

## Design estratégico e espaços de aprendizagem no ensino superior

Juliana Carneiro Tavares

Orientador: Gustavo Borba

O modelo de aprendizagem que conhecemos expirou. Paulo Freire, em 1983, já questionava a relação entre professor e aluno. Para o autor os alunos são vistos como objetos receptores a serem preenchidos pelo professor. Neste contexto o professor enquadra o estudante à sua realidade e acaba por não considerar as experiências do aluno. O objetivo é a transferência de informação, o que leva a memorização do conteúdo e não a aprendizagem. Freire observa que esse processo controla a reflexão, inibindo a criatividade. Segundo Alves (2016) os atores envolvidos no processo educacional evidenciam em suas críticas uma insatisfação frente aos resultados até então alcançados.

Se torna necessário repensar o processo de aprendizagem para habilitar aluno e professor a enfrentar os desafios do futuro. Segundo as pesquisas tudo está em discussão: currículo, prática e materiais pedagógicos, organização de espaços de aprendizagens, tempos, papéis e relações no ambiente escolar. Se abre a possibilidade do desenvolvimento de novos estudos e ações de Inovação para a Educação do futuro.

A inovação tem importância estratégica para o desenvolvimento de empresas que desejam alcançar melhores níveis econômicos, maior competitividade e sustentabilidade, bem como melhores condições de vida para a sociedade. O mundo está andando em direção para

uma nova economia, onde os produtos são baseados em sistemas integrados com redes técnicas e sociais onde pessoas, produtos e lugares interagem para obter um resultado comum, um valor que pode ser reconhecido como tal por todos os atores envolvidos.

Tradicionalmente, os métodos utilizados para inovação são baseados na dicotomia problema-solução, pressupondo que usuário tenha um problema e está a procura de uma solução, métodos como brainstorming, Design Thinking, Open Design, User Centered Design, Crowdsourcing, etc, propõe que obtendo o maior número de ideias possíveis, aumentaria a chance de encontrar a melhor solução para o problema. Para Verganti (2017), esse contexto estabelece a inovação como uma “atividade de resolução criativa de problemas” fundamentada na ideação. Verganti esclarece que esse tipo de inovação introduz melhorias incrementais e até mesmo radicais, mas segue uma única direção.

Dentro deste contexto, o autor propõe uma nova visão que redefine o que seria o “problema”. Uma proposta de valor que é relevante e significativa e que não responde a um problema explícito, mas fornece a possibilidade da inovação do significado. Esse processo possui dois princípios que Verganti chama de “movendo-se de dentro para fora” e a “crítica”. O princípio de “movendo-se de

dentro para fora” revela a potencialidade da autonomia, do engajamento e da criatividade do indivíduo, na medida que essa fase se estabelece com o indivíduo despertando uma hipótese baseada na sua reflexão e autocrítica de mundo, sugerindo nessa primeira fase, o aparecimento de um propósito.

Os próximos níveis possuem o intuito de favorecer o processo da crítica. Primeiro trabalhando em pares, o indivíduo expõe a sua hipótese a outro indivíduo com previsões semelhantes, juntos comparam e combinam suas reflexões sem temer a crítica. Em seguida devem procurar novas interpretações, reunindo-se em um grupo maior. O processo crítico se expande para uma rede de especialistas e intérpretes e por final, se evidencia para o usuário como forma de experimentação.

A crítica e a construção coletiva do conhecimento se revelam como maneiras de questionar o sentido dos artefatos e dos indivíduos no meio ambiente, despertando os sentidos de ética e democracia, além de favorecer a interpretação contínua dos significados por meio do diálogo. Para Dewey (1938) o processo de aprendizagem está ligado a prática em espaços físicos, como workshops, laboratórios e sala de aula, onde o principal objetivo é a colaboração. O autor acredita que a educação depende de ação, conhecimento e criatividade, e esses fatores emergem de uma situação na qual o indivíduo precisa lidar com a criação e teste das suas teorias sobre o mundo.

Temple (2008) aponta que entre os métodos utilizados para fomentar a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos, o uso do ambiente físico é talvez o menos entendido e mais negligenciado. O autor defende a ideia de que o espaço no ensino superior deve ser visto como recurso a ser projetado como parte integrante da aprendizagem, pesquisas e atividades. Ling e Fraser (2014) evidenciam que há poucas pesquisas para apoiar o uso dos espaços de forma eficaz para impactar os resultados de aprendizagem dos alunos. Os autores também apontam a forte ligação entre os espaços de aprendizagem e o Ensino Superior, isto porque a educação superior busca outros tipos de interações, os alunos procuram mais do que conhecimento, eles visam uma aprendizagem envolvendo aplicação, análise, síntese e avaliação.

É nesta perspectiva que nasce a oportunidade de pesquisa sobre espaços de aprendizagem focados na colaboração e na prática da crítica e a ligação com os processos de aprendizagem do Ensino Superior, contribuindo assim para construção de conhecimento na perspectiva do Design Estratégico.

**Palavras-chave:** Espaços de aprendizagem; design estratégico; inovação; design para educação; ensino superior