

## DO PROJETO URBE AO ETHOS: UMA PROPOSTA DE REPOSICIONAMENTO DAS AÇÕES DE PESQUISA TÉCNICO-CIENTÍFICA COM ÊNFASE NO DESIGN E RELAÇÕES DE USO.

### *FROM URBE TO ETHOS: A POSITIONING PROPOSAL ADDRESSED TO TECHNICAL-SCIENTIFIC ACTIONS FOCUSING DESIGN AND USER RELATIONSHIPS.*

Marli Teresinha Everling<sup>1</sup>, D.Sc.

(1) Universidade da Região de Joinville  
e-mail: [marli.everling@gmail.com](mailto:marli.everling@gmail.com)

Design, relações de uso, Ethos.

O projeto URBE orientou investigações no contexto urbano orientadas para o design. Esta discussão visa o reposicionamento da proposta. Os resultados situaram 'design e relações de uso' como escopo principal evidenciando conexões subjacentes. A sigla ETHOS evidencia o valor da construção coletiva da realidade e suas conexões humanas, históricas e sociais.

*Design, User relationship, Ethos.*

*The URBE project guided research in the urban context oriented to design. This discussion aims repositioning the proposal. The results situate 'design and use relations' as the main scope evidencing underlying connections. The acronym ETHOS highlights the value of the collective construction of reality and its human, historical and social connections.*

### 1. Introdução.

Em uma sociedade que enfrenta problemas complexos, na qual se percebe o esgotamento da economia orientada para o crescimento continuado, profissionais e pensadores de diferentes áreas discutem o seu campo de atuação em busca de alternativas. Neste cenário surge a ideia da economia da colaboração e do compartilhamento em cuja essência a posse perde relevância para o uso de produtos e serviços.

No campo do design, que se constitui em área interdisciplinar, estas discussões ganham significado considerando aspectos ambientais e socioeconômicos. A Organização mundial de Design (*World Design Organization*, que substituiu o *ICSID – International Council of Societies of*

*Industrial Design*) argumenta: o design como estratégia de solução de problemas precisa contribuir com a qualidade de vida das pessoas em todos os lugares por meio de projetos cuidadosamente concebidos e idealizados centrados no humano, o que requer incluir fatores socioeconômicos, socioculturais, técnicos e ecológicos. Expressa, ainda, que o design pode ser o catalizador necessário e fundamental para a criação de um mundo melhor para todos (WORLD DESIGN ORGANIZATION, 2016, web).

Em 2012, foi estruturado o projeto de pesquisa URBE [O Estudo das Relações de Uso e do Contexto Urbano como Suporte ao Design Prospectivo de Produtos e Serviços na Cidade de

Joinville<sup>1</sup>] com o objetivo de investigar o comportamento do usuário e analisar suas atividades (circulação, educação, recreação, trabalho e habitação) no contexto urbano de Joinville como recurso para produção de informações de suporte ao design prospectivo de produtos e serviços. Em virtude da intenção do projeto, o mesmo foi alinhado a definição de Design formalizado em 2016 pela WDO (incluindo a orientação para a sustentabilidade e a solução de problemas complexos e inseridos em uma abordagem sistêmica considerando as dimensões materiais, sociais, ambientais e ecológicas da vida urbana e suas múltiplas relações).

Após quatro anos de atuação, em 2016, foi publicado o artigo 'Projeto Urbe: Uma Experiência Centrada na Capacitação de Recursos Humanos ara o Contexto Urbano no Âmbito do Ppgdesign/Univille Observando Conceitos de Design e Relações de Uso' (EVERLING, 2016 web) no periódico Ergodesign/USIHC visando relatar as ações conduzidas, bem como, aspectos relacionados ao design e relações de uso no contexto urbano (incluindo empreendimentos empresariais, públicos e sociais) de Joinville no intuito de refletir sobre a sua atuação e possibilitar a reorientação de objetivos, procedimentos e atividades futuras.

A reflexão conduzida oportunizou um olhar retrospectivo sobre as práticas e atividades de pesquisa e contribuiu para a própria remodelação do projeto que, a partir da publicação do artigo, em 2016, experimentalmente direcionou as discussões relacionadas ao Design e relações de uso considerando seus desdobramentos em temas associados a cidade, empreendimentos sociais/locais, educação, colaboração/participação, terceira idade, uso prescrito e uso real, comportamento e experiência do usuário, e, conceitos associados ao corpo.

Esta intenção de reformulação veio de encontro a alteração dos projetos de pesquisa Stricto-Sensu institucionais que foram orientados a atuar em um nível macroestrutural, assumindo a característica de articuladores das ações do pesquisador considerando atividades como orientações de Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) no âmbito

da graduação e da pós-graduação, orientações de Projetos de Iniciação Científica (PIC), orientações de Projetos de Iniciação Científica vinculados ao Mestrado (PICPG).

Paralelamente, em 2016, a reestruturação do PPGDesign possibilitou um novo olhar sobre possíveis conexões entre as ações de pesquisa do Projeto e estrutura curricular do curso. As alterações abrangem: (1) manutenção da área de concentração 'Design e Sustentabilidade', (2) refinamento da descrição e das nomenclaturas das linhas de atuação técnico-científica (linha 1: Processo de Produção e Design; e, linha 2: Produção Tecnológica e Sustentabilidade)

Estas alterações foram consideradas para estruturar uma proposta de pesquisa relevante, coerente e que pudesse contribuir com o fortalecimento das discussões relacionadas ao Design e Relações de Uso no Mestrado Profissional da Univille.

Diante deste cenário e dos quatro anos do projeto URBE, foram aprofundadas discussões já iniciadas em outros artigos no intuito de analisar seu histórico de atuação possibilitar a reorientação de objetivos, procedimentos e atividades futuras. Para isso foram consultados: (1) publicações realizadas, (2) documentos e registros de atividades do projeto de pesquisa URBE, (3) relatórios dos projetos de pesquisa, (3) projetos de TCC vinculados ao URBE, e, (4) relatórios de atividades encaminhados anualmente para a CAPES por meio da Plataforma Sucupira.

O procedimento metodológico envolveu: análise do histórico e articulações do projeto URBE (compreendendo atividades de pesquisa conduzidas no âmbito da pós-graduação e da graduação; atividades associadas aos programas de extensão e outros grupos de pesquisa); categorização das informações identificadas como relevantes para o processo de reposicionamento; análise de palavras-chave visando identificar conteúdos relevantes para o processo de reposicionamento da proposta; identificação do escopo principal (e das

<sup>1</sup> Um dos projetos de pesquisa associados ao Programa de Pós-Graduação em Design - PPGDesign/UNIVILLE.

conexões de atuação) para o processo de reposicionamento.

## 2. Conceito de Design e Relações de Uso.

A noção de design relações de uso que orienta as ações do projeto de pesquisa foi aprofundada em artigo publicado pela autora na revista Ergodesign/USIHC em 2016. Em termos sintético o conceito está descrito na figura 01.

Projetos de bolsistas do mestrado vinculados ao Projeto URBE
<b>Síntese da Concepção de Design</b>
“A concepção de design incorpora a ideia de processos metodológicos centrados no humano orientados para: (1) a qualificação do cotidiano por meio do desenvolvimento de produtos, sistemas, serviços; (2) a co-criação de soluções; e (3) a atuação do designer (conforme concebido pela WDO) como catalizador para a criação coletiva em uma perspectiva da cultura da participação abrangendo a inovação social, e a sustentabilidade.”
<b>Síntese da Concepção de Relações de Uso.</b>
“compreendem a interação usuário/objeto/meio ambiente com ênfase na dimensão humana, fundamentos associados a cognição e aprendizagem, experiência de uso, comportamento do usuário, usabilidade, empatia, interação, e organização da informação, níveis de usos (prescrito e real) e abordagens do novo design (como design centrado no usuário, design centrado no humano, design participativo, co-design, <i>design for change</i> ), e conceitos clássicos oriundos da ergonomia e do ergodesign entre outros”.

Figura 011: Concepção Design e Relações de Uso  
Fonte: Everling (2016)

Este concepção de Design e Relações de Uso foi amadurecendo ao longo das atividades técnico-científicas e, aos poucos, foi se revelando como escopo mais relevante que ‘contexto urbano’ (cuja opção inicial estava claramente sinalizada no projeto URBE) em virtude da natureza dos projetos desenvolvidos.

Destaca-se ainda, que esta concepção possui raízes: (1) nas discussões de Nigel Cross (2004, apud EVERLING, 2011) para quem a área de design requer modos de conhecer e métodos próprios (apoiados em códigos como expressão gráfica,

habilidades como percepção de padrões e sínteses, e, valores que trazem o usuário para o centro do processo) diferenciados das áreas de ciências e humanidades; (2) na definição de design da World Design Organization que entende a profissão como um processo de resolução de problemas centrado no usuário, e apoiado em um profundo entendimento das necessidades das pessoas considerando suas experiências e percepções, e, principalmente, que possui compromisso com a qualidade de vida e a solução de problemas complexos considerando além do cenário econômico, o contexto social e ambiental; (3) Na abordagem de Lee (2012, apud GANSKE, 2016) ao apontar que na transição do design centrado no usuário para o design centrado no humano ganham relevância: o co-design e a criatividade coletiva; o designer como facilitador de processos de colaboração; e, a participação das pessoas para as quais se destina o projeto; (4) nas discussões conduzidas por Sanders (2002) sobre colaboração e co-criação como estratégias para o entendimento de aspectos subjetivos e culturais das pessoas para as quais se projeta.

## 3. Histórico e Articulações do Projeto.

No intuito de realinhar o projeto de pesquisa em discussão com as oportunidades detectadas após quatro anos de atuação, o olhar retrospectivo sobre atuação apoia-se na análise das atividades de pesquisa conduzidas no âmbito da pós-graduação e da Graduação, bem como em abordagens associadas aos programas de extensão e outros grupos de pesquisa.

### 3.1. Atividades de Pesquisa Vinculadas ao Projeto URBE.

Os projetos de pesquisa dos bolsistas vinculados ao projeto ETHOS são gerenciadas por meio de reuniões, planos de trabalho e relatórios de atividades. Na figura 02 apresentam-se os projetos conduzidos por bolsistas do mestrado entre 2013 e 2016. Para facilitar o reconhecimento de padrões as informações de cada projeto foram estruturadas considerando foco, resultado e palavras-chave.

Projetos de bolsistas do mestrado vinculados ao Projeto URBE
2013-2014

<b>Bolsista:</b> Luiz Eduardo Souza. <b>Foco:</b> design da informação, sustentabilidade, experiência do usuário no desenvolvimento de embalagens. <b>Resultado:</b> proposta metodológica para o desenvolvimento de embalagens alimentícias sustentáveis adequadas para o uso (baseadas na experiência de uso e design participativo). <b>Palavras-chave:</b> Design da informação, relações de uso, experiência do usuário e participação.
<b>2015-2016</b>
<b>Bolsista:</b> Morgana Creuz Ganske. <b>Foco:</b> Design da informação e espaços urbanos. <b>Resultado:</b> aproximação ao Instituto Caranguejo de Educação Ambiental para situar a Baía da Babitonga como um ecossistema que precisa ser percebido e cuidado. <b>Palavras-chave:</b> Design gráfico, relações de uso, imagem .
<b>2016</b>
<b>Bolsista:</b> Mara Rúbia Theis. <b>Foco:</b> abordagem dos conteúdos de moda centrada na aprendizagem dos estudantes de moda <b>Resultado:</b> proposta em desenvolvimento <b>Palavras-chave:</b> Modelagem e corpo, relações de uso, design instrucional

Figura 02: Foco, resultados e palavras-chave das atividades de bolsistas do mestrado.  
Fonte: baseado em Everling (2016)

Os três estudos foram o embrião dos trabalhos de conclusão de curso (dos referidos pesquisadores) cujo detalhamento está no próximo tópico. Contribuíram também com a incorporação de conceitos relacionados ao design e relações de uso em diferentes abordagens metodológicas

### 3.2. Trabalhos de Conclusão de Curso Vinculados ao Projeto URBE.

As informações referentes aos trabalhos de conclusão do mestrado foram estruturados em tempo cronológico bianual (considerando o tempo de desenvolvimento de cada proposta), autor, título, objetivo, foco, resultado e palavras-chave. Para facilitar o reconhecimento de padrões das informações, ao final do tópico, as mesmas foram estruturadas em torno de categorias de informação como: temas associados a relações de uso, abordagens e ênfases conduzidas, áreas que foram contempladas pelas propostas e contexto.

Ao final de 2013 e ao longo de 2014, Luiz Eduardo Souza direcionou os resultados da sua

investigação sobre o processo projetual de embalagens com base em fundamentos como design e relações de uso, design da informação e sustentabilidade para uma indústria de alimentos (localizada em Joinville). Seu trabalho de conclusão do mestrado foi apresentado sob a forma de relatório técnico sob o título ‘Fundamentos de Relações de Uso, Design da Informação e Sustentabilidade Aplicados ao Desenvolvimento de Embalagens: Um Estudo de Caso da Itália Indústria e Comércio de Alimentos Ltda.’ Os objetivos foram: “comunicar os pontos fortes do produto, facilitar o manuseio das embalagens e aperfeiçoar a disposição das informações. Buscou-se também aplicar materiais sustentáveis reduzindo a quantidade de resíduos plásticos que muitas vezes são descartados de forma incorreta” (DE SOUZA, 2015, p. 5). O projeto resultou em uma proposta de design de embalagem para cada linha de produtos atendendo critérios estabelecidos ao longo do estudo. As palavras-chave destacadas pelo autor foram: relações de uso, design da informação e sustentabilidade (DE SOUZA, 2015, p. 5)<sup>2</sup>.

Miguel Cañas Martins, entre 2013 e 2015, desenvolveu a dissertação intitulada ‘O Processo Criativo em Arquitetura e Design: Afinidades e a Discussão da Identidade aa Metroquadrado’ na qual refletiu “acerca dos processos criativos nas áreas de Design e Arquitetura e suas interseções, considerando aspectos de imersão e de experiência para projetos de arquitetura no contexto da Metroquadrado’ (MARTINS, 2015, p. 5). A discussão partiu da caracterização do Escritório Metroquadrado e da identificação da relevância de questões relacionadas a identidade (como inovação, criatividade, interdisciplinaridade). Em seguida, Miguel abordou a criatividade e a experiência na perspectiva da arquitetura-arte e analisou possibilidades de aproximação entre Arquitetura e Design “incluindo possíveis contribuições do Design nas práticas do escritório, avaliando especialmente a etapa imersão no âmbito do projeto. Na etapa aplicada da proposta realizou a experimentação de atividades imersivas compreendendo práticas

<sup>2</sup> Os resultados foram publicados em capítulo de livro intitulado ‘Design & embalagens: um estudo de caso da indústria Itálica’ (publicado em dezembro de 2016).

interdisciplinares (envolvendo arquitetos, designers e profissionais de outras áreas com o intuito de proporcionar o compartilhamento de experiência pessoais/profissionais e o desenvolvimento de um trabalho coletivo com foco na atividade de projetar; nesta etapa também foram conduzidos encontros internos com os membros da equipe Metroquadrado visando exercitar técnicas de imersão e identificar afinidades entre o processo criativo de Design e Arquitetura no intuito de integrar abordagens de Design nas atividades projetuais do escritório” (IBID, 2015, p. 5); as palavras-chave destacadas pelo autor foram: processo criativo; inovação; Arquitetura; Design<sup>3</sup>.

Em 2014 e 2015 a tônica das orientações de mestrado foi fortemente direcionada para discussões articulando design, colaboração e empatia com processos educacionais.

Maria Odete Duarte Stahn desenvolveu a dissertação intitulada ‘A Pesquisa Ação e o Design Participativo: Sensibilidade e Empatia para Abordagem de Grupos Sociais’ cujo objetivo foi o “estudo de metodologias facilitadoras de atividades com grupos sociais. Sua ênfase foi desenvolver ações com a participação ativa de pessoas que integram grupos sociais tanto no processo de design quanto em projeto apoiados na valorização do saber informal, compartilhamento de experiências e aprimoramento de técnicas. A pesquisa foi realizada com o grupo Pontos de Amor (reúne mulheres a partir de 18 anos que desenvolve atividades de produtos a partir de atividades manuais “como bordados [ponto cruz, ponto cheio e vagonite entre outros], crochê, tricô, pintura em tecidos e enxovais para recém-nascido” (STAHN, 2016, p. 40). Foram observados resultados positivos quanto a

sensibilização em relação a execução das técnicas baseadas nas ações propostas. As palavras-chave destacadas pela autora foram design participativo; grupos sociais, empatia (IBID)<sup>4</sup>.

Edson Korner, entre 2014 e 2016 desenvolveu o relatório técnico Intitulado ‘Design e Desenvolvimento de Produtos de Moda: A Organização de uma Estrutura Projetual para as Disciplinas de Projeto de Coleção do Curso Superior de Tecnologia do Senai/Curitiba’ com o objetivo de discutir e conceber uma estrutura metodológica de design transversal para a disciplinas de Projeto de Coleção metodologias de *design* no intuito de propor uma estrutura projetual dividida em macro e microestruturas para o produto do vestuário. A estrutura proposta foi construída e validada com a equipe docente; as Palavras-chave destacadas pelo autor foram: metodologia; moda e *design*; projeto de coleção (KORNER, 2016)<sup>5</sup>.

Também entre 2014 e 2015, Susane Raiter desenvolveu o relatório técnico ‘Princípios de Design Thinking e Cenografia Teatral Aplicados a um Processo Projetual de Design de Interiores em Ambientes De Varejo’ objetivando facilitar a exploração de informações subjetivas do usuário/cliente. A ênfase da pesquisa está na capacitação profissional para o design de interiores na área de varejo. O processo desenvolvido foi validado com profissionais da área. As palavras chave destacadas pela autora são: design de interiores, design thinking, cenografia teatral, processo projetual, ambientes de varejo (RAITER, 2016)<sup>6</sup>.

Morgana Cruz Ganske, entre 2015 e 2016, conduziu a dissertação intitulada ‘Design para

<sup>3</sup> Os resultados foram publicados em capítulo de livro intitulado ‘O processo criativo, a arquitetura e o design na vivência da experiência Refúgio Criativo’ (publicado em dezembro de 2016) e no evento 1º ergodesign/USIHC realizado em Recife em 2015 sob o título ‘uma reflexão sobre a subjetividade em processos criativos do design e da arquitetura’.

<sup>4</sup> Parte da reflexão foi publicada em capítulo de livro intitulado ‘Design contemporâneo e diaconia: uma reflexão acerca dos cenários de atuação onde o bem-

estar humano permeia o contexto’ (publicado em dezembro de 2016).

<sup>5</sup> Parte da reflexão foi publicada em capítulo de livro intitulado ‘Perspectivas acadêmicas para o ensino do design de moda’ (publicado em dezembro de 2016).

<sup>6</sup> Parte da discussão foi publicada no Gampi Plural 2015 realizado em Joinville e outro artigo foi publicado no periódico Educação Gráfica o título ‘Design de Interiores: A Linguagem Visual como Recurso de Expressão’.

Inovação Social: Uma Nova Perspectiva Sobre a Atuação do Designer em um Mundo Complexo, em uma Aplicação Prática Denominada Rota do Mangue. A investigação resultou na sistematização da Rota do Mangue, um serviço que está sendo idealizado para o Instituto Caranguejo de Educação Ambiental. As palavras-chave destacadas foram: inovação social, desenvolvimento de serviços, novo design, cultura da participação<sup>7</sup>.

A figura 03 apresenta o agrupamento das palavras-chave que orientaram as discussões de mestrado;

Palavras-chave Projetos Discentes Mestrado		
<b>Relações de uso</b>		
relações de uso	design da informação	empatia
<b>Abordagens/Ênfases</b>		
design participativo cultura da participação novo design Inovação + inovação social sustentabilidade	grupos sociais design thinking metodologia processo Projetal processo criativo;	
<b>Áreas</b>		
arquitetura moda e <i>design</i>	design de interiores design de serviços	
<b>Contexto</b>		
social Instituição não governamental	urbano serviço indústria	

Figura 03: Palavras-chave Projetos do Mestrado  
Fonte: Canãs (2015), De Souza (2015), Korner (2016), Raiter (2016), Stahn (2016), Ganske (2016).

Para isso identificou-se categorias de informações relevantes para a proposta como temas associados a relações de uso, abordagens e ênfases dos trabalhos conduzidos, áreas para as quais os projetos foram direcionados e contextos de atuação; as informações ancoradas a cada categoria estão na respectiva figura.

<sup>7</sup> Partes da discussão foram publicada no 12º P&D Design realizado em Belo Horizonte em 2016 e em capítulo de livro intitulado 'Intervenções urbanas: o cidadão como agente da cidade' (publicado em dezembro de 2016).

<sup>8</sup> Destaca-se que os tanto os bolsistas de graduação quanto os de mestrado, além do processo de orientação participam semanalmente dos seminários realizados nas terças-feiras para o compartilhamento de ações e leituras visando a ampliação do conhecimento de Design e relações de uso.

Em virtude da relevância do reposicionamento do projeto para as atividades de orientação de discentes do mestrado, as informações discutidas ao longo dos tópicos 3.1 e 3.2. serão retomadas no tópico 4.

### 3.3. Atividades de Pesquisa Vinculadas ao Projeto URBE Conduzidas no Âmbito da Graduação.

No intuito de orientar o reposicionamento do projeto URBE também foram considerados os projetos de pesquisa conduzidos por alunos de iniciação científica<sup>8</sup>. Optou-se por trazer para a discussão apenas aqueles projetos que poderiam trazer contribuições para o processo de reposicionamento do projeto de pesquisa. Para facilitar o reconhecimento de padrões as informações de cada projeto foram estruturadas considerando foco da pesquisa, resultados e palavras-chave.

Projetos de bolsistas de graduação
<b>2014-2015</b>
<b>Bolsista:</b> Marcel Machado (Design de Animação) <b>Foco da pesquisa 2014:</b> circulação de pedestres nas proximidades do terminal central de transporte coletivo. <b>Resultados da pesquisa 2014:</b> instrumentos de pesquisa associados a mobilidade, terminal público urbano, experiência de pedestres, relações de uso <sup>9</sup> . <b>Palavras-chave:</b> terminal público urbano, experiência de pedestres, relações de uso. <b>Foco da pesquisa 2015:</b> personas e a experiência de usuário em uma Startup – Curupira - incubada no Inovapark (Parque de Inovação Tecnológica de Joinville e Região). Foram estruturados roteiros para identificar características dos usuários bem como a validação de personas <sup>10</sup> . <b>Resultados da pesquisa 2015:</b> contribuíram com o estabelecimento de prioridades de Design e com o desenvolvimento de um site ofertando serviços especialmente aqueles direcionados para pessoas físicas; <b>Palavras-chave pesquisa 2015:</b> Experiência do usuário, personas, startup.
<b>2015-2016</b>

<sup>9</sup> os resultados desta investigação foram publicados e apresentados no 11º Congresso Nacional de Pesquisa em Design realizado em Gramado em 2014 e, no 15º Ergodesign/USIHC realizado em Recife em 2014, bem como na Revista Estudos em Design (2016) sob o título 'Observações acerca do comportamento do usuário no terminal urbano de Joinville'.

<sup>10</sup> Resultados apresentados à comunidade acadêmica na 1.ª Semana UNIVILLE de Ciência, Sociedade e Tecnologia (SUCST), realizada em 2015.

<p><b>Bolsista:</b> Sabrina Vesling Monteiro (Arquitetura)  <b>Foco pesquisa 2015:</b> Estudo sobre habitações de Interesse Social junto a organização 'Teto' (cujo objetivo é contribuir com a redução da pobreza extrema). Por meio de experiências de imersão atuou com os moradores. O contato constante com as famílias e a comunidade possibilitou a percepção dos principais problemas que afetam as famílias.  <b>Resultado pesquisa 2015:</b> Compreensão dos reais desafios atuando de forma participativa na transformação dos espaços com as pessoas que habitam o lugar usando a empatia.  <b>Palavras-chave pesquisa 2015:</b> habitações de interesse social, participação, imersão.  <b>Foco pesquisa 2016:</b> Investigação das relações de uso e potencialidades do design na área de entorno dos conjuntos habitacionais horizontalizados da Cidade de Joinville; visou contribuir para sua capacitação direcionada para habitações de interesse social.  <b>Resultados pesquisa 2016:</b> entendimento das motivações para adequações das habitações; a compreensão destas motivações possibilitou perceber oportunidades de produtos e serviços adequados às moradias. Forma observados novos usos das habitações (de serviços e comerciais como minimercados, creches, padarias e cabeleiro, entre outros) repercutindo em alterações nas construções; investigações mais aprofundadas acerca do comportamento que favorece a emergência destes serviços pode contribuir para compreender como a sua localização e abrangência já pode ser considerada no planejamento de HIS.  <b>Palavras-chave pesquisa 2016:</b> habitações de interesse social, conjuntos habitacionais, entorno.</p>
<p><b>2016</b></p> <p><b>Bolsista:</b> Ronald Lafront (graduação em Design de Interiores)  <b>Foco da Pesquisa:</b> diagnosticar habilidades profissionais de imigrantes haitianos e identificar (1) possibilidades de associação das habilidades levantadas com o design, (2) possibilidades de capacitação profissional para os imigrantes, com foco nas habilidades diagnosticadas.  <b>Resultados:</b> Apesar da implantação recente do projeto de PIBIC os resultados preliminares apontam que, entre as habilidades profissionais que se conectam com a área do design, estão conhecimentos de design de moda (costura e modelagem); paralelamente a demanda por capacitações relacionadas a língua portuguesa tem sido apontada com frequência (Os resultados das investigações de Sabrina e Ronald foram extraídos do artigo 'Design e Relações de uso na Prospecção de Produtos e Serviços Considerando Habitações de Interesse Social e Desafios e Desafios Profissionais Vivenciados por Migrantes' em submissão ao caderno de iniciação científica da Univille).  <b>Palavras-chave:</b> imigrantes, design, capacitação.</p>

Figura 04: Foco, resultados e palavras-chave das atividades de bolsistas de graduação.

Fonte: baseado em Everling (2016)

A figura 05 apresenta o agrupamento das palavras-chave que orientaram as atividades de pesquisa conduzidas por alunos da graduação; as categorias de informações em torno dos quais se estruturaram as informações levantadas foram abordagens associadas a design e relações de uso, e, temas.

## Atividades de Pesquisa Vinculadas ao Projeto URBE Conduzidas no Âmbito da Graduação.

Palavras-chave dos Projetos de Bolsistas da graduação vinculadas ao Projeto URBE	
Design e Relações de uso	
experiência de pedestres experiência do usuário personas relações de uso participação imersão design capacitação	
Temas	
mobilidade, habitações de interesse conjuntos habitacionais, Imigração	startup espaços públicos áreas de entorno

Figura 05: Palavras-chave associadas a design e relações de uso e temas dos projetos de bolsistas da graduação.

Fonte: baseado em Everling (2016)

Observa-se nas figuras 03, 04 e 05 que, embora muitas abordagens considerem aspectos relacionados ao contexto urbano, este escopo não abarca todas as atividades conduzidas que extrapolaram também para área da indústria, serviços e organizações.

### 3.4. Conexão Entre o Projeto URBE e Projetos de Extensão.

O vínculo da pesquisadora com os projetos de extensão Desenho Animado Ambiental, AmaViva e SempreViva é anterior ao projeto URBE. Apesar disso, esta participação sempre privilegiou atividades relacionadas aos aspectos de uso e a ergonomia. Com a criação do projeto URBE esta parceria foi oficializada e caracterizada. Para facilitar o reconhecimento de padrões as informações de cada projeto foram estruturadas considerando foco do projeto, foco da parceria, resultado da parceria e palavras-chave.

Projetos Extensão Parceiros do Projeto URBE
<b>Desenho Animado Ambiental com o Menino Caranguejo</b>
<b>Coordenador:</b> José Francisco Peligrino Xavier (Chicolam) que é também Diretor do Instituto Caranguejo de Educação Ambiental <b>Início da parceria:</b> é anterior ao projeto URBE e ocorre desde 2005.

**Foco:** Atua na educação ambiental por meio dos personagens vinculados ao Instituto utilizando personagens de sua autoria como Menino Caranguejo, Caranga e Turma do Mangue para produção de materiais lúdicos voltados à Educação Ambiental. O material produzido ao longo dos anos está reunido em uma plataforma digital visando a gratuidade e acessibilidade aos à comunidade de escolas de Joinville e região.

**Foco da Parceria:** inclui atividades realizadas em disciplinas, assessoria no desenvolvimento de projetos e publicação de matérias no Almanaque Caranguejo de Educação Ambiental mantido pelo Instituto Caranguejo de Educação Ambiental que também é Coordenado por Chicolam.

**Resultados:** publicação de como "Conheça Joinville", "O valor da água" e "Canteiros coletivos: semeando e cultivando uma boa ideia", na sessão Curiosidades do Almanaque Caranguejo de Educação Ambiental das edições números 13, 16 e 17, respectivamente. Em 2016 foram realizados encontros semanais para desenvolvimento participativo de um sistema de franquia da rota do mangue desafio proposto pelo Instituto ao projeto URBE que se converteu na dissertação de mestrado da bolsista Morgana Creuz Ganske defendida em dezembro de 2016. Estes encontros continuam em 2017 para apoiar a implantação da rota do mangue.

**Palavras-chave:** educação ambiental, participação, inovação social, organização não governamental.

#### Projetos Ama Viva e Sempre Viva.

**Coordenadores:** Elenir C. Morgenstern e Victor Aguiar.  
**Início da parceria:** anterior ao estruturação do projeto URBE.

**Foco:** O projeto de extensão 'Geração de Renda: Grupo SempreViva' visa a capacitação para a geração de renda por meio de conhecimentos associados artefatos artesanais com vistas à geração de trabalho e renda. Já o projeto 'AmaViva' recebe as artesãs que passaram pelo processo de capacitação com o grupo SempreViva visando o aprofundamento da capacitação e a utilização destes conceitos para a produção associada dos artefatos.

**Foco da Parceria:** a articulação entre o projeto URBE e as duas propostas de extensão visa contribuir com a capacitação relacionada ao design, usabilidade e artefatos artesanais, uso prescrito e uso real de produtos e, comportamento do usuário, seu contexto e suas experiência de uso.

**Resultados da parceria:** capacitação para o design e relações de uso.

**Palavras-chave:** organização social, design, relações de uso, capacitação, empreendimentos sociais.

Figura 06: Foco, resultados e palavras-chave das atividades de bolsistas de graduação.

Fonte: baseado em Everling (2016)

Observa-se pelas palavras-chave que orientaram as ações a abrangência de ações como educação ambiental, capacitação, participação, inovação social, e, vinculação para além do contexto urbano

<sup>11</sup> Atualmente reestruturado com Re-CRIAR, visa o desenvolvimento de novos produtos a partir de resíduos, é coordenado pela Professora Anna Luiza Moraes de Sá Cavalcanti.

<sup>12</sup> Atualmente reestruturado com DeSUS, visa a proposição de novos produtos e serviços no contexto da

alcançando organizações não governamentais e sociais.

### 3.5. Conexões com Outros Projetos de Pesquisa.

No âmbito do mestrado também foram estabelecidas parcerias com outros projetos. O Laboratório de Estudos em Design-cidade foi resultado de um esforço coletivo entre o projeto URBE e os projetos Re-USE<sup>11</sup> e D4SMOB<sup>12</sup> visando alcançar objetivos vinculados as três iniciativas. Em relação a ao Homero 3D (uma iniciativa do Projeto ÍRIS<sup>13</sup>) a participação se restringe aos conhecimentos conectados com design, cognição, tato e relações de uso. Para facilitar o reconhecimento de padrões as informações de cada projeto foram estruturadas considerando foco, parceiros e palavras-chave.

Projetos de Pesquisa Parceiros do URBE
<b>Conexão com Laboratório de Estudos em Design-Cidade</b>
<b>Início:</b> 2013 <b>Parceiros:</b> URBE, Re-USE e D4SMOB. <b>Foco:</b> organização de informações que pudessem orientar um olhar participativo, colaborativo e multidisciplinar sobre a cidade promovendo a interação social neste espaço; compreensão dos problemas relacionados à cidade de Joinville e da necessidade de qualificar produtos e serviços de apoio as atividades associadas à mobilidade, ao lazer, trabalho, entre outros (SOBRAL et al., 2014). <b>Parceiros:</b> Instituto Caranguejo de Educação Ambiental Atividades; Fundação Instituto de Pesquisa e Planejamento para o Desenvolvimento Sustentável de Joinville (IPPUJ); Guarda Municipal. <b>Palavras-chave:</b> segurança, participação, contexto urbano
<b>Homero 3D</b>
<b>Início:</b> 2014 <b>Parceiro:</b> Íris <b>Foco:</b> Desenvolvimento de projetos de design utilizando a tecnologia de impressão 3D como recurso educacional para pessoas cegas ou com baixa visão. Além de atividades experimentais com a impressão 3D o grupo vem se debruçando sobretudo sobre o processo cognitivo de pessoas cegas. <b>Palavras-chave:</b> tato, cognição, educação

Figura 07: Projetos de Pesquisa parceiros

Iniciado em 2014, por meio do Projeto Homero 3D foram realizadas discussões sobre a tato, sentido háptico, cognição e percepção considerando

inovação social e sustentabilidade, é coordenado pela Professora Adriane Shibata Santos).

<sup>13</sup> Coordenado pelo Professor João Eduardo Chagas Sobral. Resultados parciais destas discussões foram publicados em 2015 Sob O Título 'Ver com as Mãos: A Tecnologia 3d Como Recurso Educativo Para Pessoas Cegas' nos Anais do 15º Ergodesign & Usihc.



processos educativos para pessoas cegas. A conexão com esta proposta ocorreu sobretudo por meio da abordagem de aspectos cognitivos e os resultados tem sido, sobretudo, publicações e produção de conteúdo sobre o tema.

Já o Laboratório de Estudos em Design-Cidade/LECI<sub>d</sub> visa a organização de informações que possam orientar um olhar participativo, colaborativo e multidisciplinar sobre a cidade promovendo a interação social neste espaço; entende-se a relevância em observar os problemas relacionados à cidade de Joinville e, de qualificar produtos e serviços de apoio as atividades associadas à mobilidade, ao lazer, trabalho, entre outros (SOBRAL et al., 2014). Ao longo dos anos foram realizadas atividades integradas com as disciplina do mestrado ‘Design e Relações de Uso’, e ‘Seminários de Experiências Profissionais’ resultando na parceria com o Instituto Caranguejo de Educação Ambiental para o desenvolvimento de produtos/sistemas de apoio a educação ambiental especialmente acerca de áreas de Mangue (como aquela vinculada a Baía da Babitonga que tangencia o município de Joinville) e na realização de seminário multidisciplinar com foco nos desafios da cidade de Joinville<sup>14</sup>. Em 2016 foi realizado o seminário ‘Sustentabilidade Urbana: o uso criatividade e do design no desenvolvimento de soluções para a sustentabilidade urbana’ com palestra ministrada pelo Designer Srini Srinivasan seguida por um painel de especialistas representando os Programas de Pós-Graduação em Design da Universidade Estadual do Rio de Janeiro/UERJ e da Univille, e, da Fundação Instituto de Pesquisa e Planejamento para o Desenvolvimento Sustentável de Joinville (IPPUJ). Também foi iniciada uma aproximação com o IPPUJ visando o desenvolvimento de Soluções de Design com foco em desafios propostos pelo Instituto e foi realizado o evento ‘Brainstorming Coletivo: Relações de Uso em Espaços Públicos’ em parceria com a guarda municipal.

Em virtude do repertório e dos resultados alcançados, em colaboração com os projetos RE-USE (hoje Re-CRIAR) e D4SMOB (hoje DeSUS)

<sup>14</sup> Estes resultados foram aprofundados nos artigos ‘A Educação e Seu Papel Mobilizador para o Design Orientado à Qualificação do Cenário Urbano como Espaço de Convivência’ (P&Design, 2014) e ‘Projeto Urbe: Uma Experiência Centrada na Capacitação de

pretende-se continuar atuando com o tema contexto urbano; entretanto, este deixará de ser escopo principal e se converterá em uma das áreas.

## 4. Reposicionamento.

A articulação do projeto URBE com outros grupos de pesquisa, especialmente o Re-CRIAR e o DeSUS contribuiu com a consolidação do LECId e, mais intensivamente em 2016, repercutiu em uma série de ações vinculados ao tema cidade. Entretanto, nem todos os trabalhos de conclusão de curso, projetos de iniciação científica e atividade de extensão situavam a cidade como temática mais relevante, ainda, que todos eles se conectassem com design contexto produtivo, público ou social local.

A partir da análise sobre a ações publicada em 2016. Iniciou-se a remodelação da proposta alterando seu objetivo inicial de situar como escopo principal ‘Design, relações de uso e cidade’ para ‘Design e relações de uso’. Tal intenção decorreu da percepção que algumas discussões situavam a cidade como temática relevante, mas nem todos os projetos, ainda, que todos eles se conectassem com design no contexto produtivo, público ou social local. O artigo evidenciava como possível configuração do Projeto a estrutura da figura 08.

Escopo principal: Design e relações de Uso	
Temas Associados	
Empreendimentos locais/sociais	Colaboração/participação
Educação	Uso prescrito/uso real
Conceitos de moda associados ao corpo	Comportamento/experiência do usuário
Terceira idade	

Figura 08: Diagnóstico inicial sobre o processo de reposicionamento do Projeto URBE (EVERLING, 2016)

Com a orientação institucional que os projetos de pesquisa dos mestrados se configurassem como projetos ‘guarda-chuva’ articulando as ações de pesquisa, ensino e extensão do corpo docente, esta estrutura foi revisitada (por meio deste artigo) no intuito de amadurece-la. A figura 10 apresenta os termos mais relevantes emergentes da síntese das

Recursos Humanos para o Contexto Urbano no Âmbito do PPGDesign/Univille Observando Conceitos de Design e Relações de Uso’ publicado na revista Ergodesign/USIHC (2016).

das ações discutidas ao longo deste artigo.

Palavras-chaves extraídas das ações discutidas	
<b>Projetos de bolsistas Mestrado Associados ao URBE</b>	
design da informação relações de uso, experiência do usuário e participação design gráfico, relações de uso, imagem da cidade. modelagem e corpo, relações de uso, design instrucional.	
<b>Projetos de bolsistas Graduação Associados ao URBE</b>	
experiência de pedestres experiência do usuário personas relações de uso participação imersão espaços públicos	capacitação mobilidade, habitações de interesse conjuntos habitacionais Imigração startup entorno
<b>Projetos de Discentes associados ao URBE</b>	
<b>Relações de uso</b>	<b>Áreas</b>
relações de uso design da informação empatia	arquitetura moda e <i>design</i> design de Interiores cenografia serviços
<b>Abordagens/Ênfases</b>	
design participativo cultura da participação novo design inovação social sustentabilidade Inovação	grupos sociais design thinking metodologia processo Projetual processo criativo;
<b>Contexto</b>	
urbano social não governamental	serviço indústria
<b>Parcerias com extensão</b>	
<b>Desenho Animado Ambiental</b>	<b>AmaViva e SempreViva</b>
educação ambiental participação inovação social ONG	organização social relações de uso capacitação empreendimentos sociais
<b>Parcerias com Ações de Pesquisa</b>	
LECI	Homero 3D
segurança participação contexto urbano	tato cognição educação

Figura 09: Fragmento da Síntese das ações do Projeto URBE discutidas ao longo do artigo

A partir deste mapeamento foram categorizadas informações identificadas como relevantes para o

processo de reposicionamento considerando como critérios de classificação ênfase e, conteúdos (associados a design e relações de uso) conforme a figura 10.

Ênfase	
Processo metodológico Processo projetual Processo educacional	Processo de Inovação Social Processo criativo
Conteúdos de Design	Conteúdos de Relações de Uso
Novo design Cultura da participação Protagonismo Cuidado e empatia. Design participativo Design Thinking Sustentabilidade	Relações de uso Usabilidade Experiência do usuário Experiência de uso. Comportamento do usuário Uso prescrito e uso real Corpo, mente e emoções

Figura 10: Categorização das palavras-chave derivadas das atividades do projeto URBE ao final de 2016.

As conexões de atuação com foco em Design e Relações de Uso (figura 11) em um primeiro nível são: empreendimentos públicos; empreendimentos privados; organizações e instituições sociais; organizações não governamentais; contexto urbano e espaços públicos e, contexto educacional. Em um segundo nível são: comunidade interna (disciplinas e TCCs da graduação em Design e do Programa), ensino básico ensino básico e médio (utilizando o *design for change* como ferramenta de protagonismo e cidadania), extensão (contribuindo com a inserção social e a transferência do conhecimento gerado para a comunidade) e comunidade interinstitucional (para a composição de rede de pesquisa interinstitucional). Por fim, a partir da figura 10 foram retomados os termos referentes as ênfases no intuito de refinar a padronização reconfigurada como: processo metodológico, processo projetual, processo educacional, processo de inserção social e processo criativo.

Conexões de atuação de primeiro nível
Empreendimentos públicos Empreendimentos privados Organizações e instituições sociais Organizações não governamentais Contexto urbano e espaços públicos Contexto educacional
Conexões de atuação segundo nível
Comunidade interna (disciplinas e TCCs)

Ensino básico para o protagonismo e a cidadania por meio do design)
<b>Extensão</b> (inserção social e a transferência do conhecimento)
<b>Comunidade interinstitucional</b> (Rede de pesquisa interinstitucional)
<b>Ênfase</b>
Processo metodológico
Processo projetual
Processo educacional
Processo de inovação social
Processo criativo

Figura 11: Proposta de reposicionamento das conexões subjacentes de primeiro e segundo nível, áreas de design conectadas e ênfases.

## 5. Considerações Finais.

Os resultados do histórico de atuação do projeto URBE consistem: (1) compreensão do papel catalizador da educação e de processos participativos (bem como do estabelecimento de parcerias) para a promoção de mudanças e do protagonismo no cuidado e na qualificação do contexto público; (2) desenvolvimento de uma estruturas projetuais e educacionais participativas e centrada no usuário com foco no desenvolvimento de embalagens, processos arquitetônicos, vestuário, serviços, processos educacionais e capacitação de grupos sociais (destaca-se que este resultado desconectado com a proposta do projeto URBE foi um dos motivadores para a reorganização da proposta de pesquisa); (3) estruturação de atividades de pesquisa e capacitação que utilizam o design como ferramenta de transformação dos indivíduos e cidades, bem como contribuem para contextualizar o campo da experimentação da cidade considerando atitudes como protagonismo, participação e cuidado; (4) parceria como indústria, escritório de arquitetura e institutos por meio do desenvolvimento de dissertações e projetos de conclusão de curso que visam responder aos desafios do cenário de entorno; (5) inserção social e capacitação para o design junto a grupos sociais como o ‘Ponto de Amor’ e ‘AmaViva’; (6) integração com a graduação por meio da capacitação de bolsistas para discussões associadas a design participativo, cenário urbano, (7) progressão na disseminação do conhecimento técnico científico com a publicação de capítulos de livro, artigos em eventos e artigos em periódicos (8) reflexões sobre o cenário e o contexto de atuação possibilitando a progressão na estruturação da produção do conhecimento por meio do amadurecimento escopo principal (design e relações de uso), conexões subjacentes de primeiro e

segundo nível conexões subjacentes de segundo nível.

O reposicionamento do projeto visa, sobretudo, estruturar as ações do grupo de pesquisa com foco Design e relações de uso por meio da conexão de suas atividades de ensino, pesquisa e extensão realizadas junto ao mestrado. Quanto ao nome, deste o início, estava claro que os termos centrais deveriam ser Design e Relações de Uso.

Já em relação a sigla, inicialmente pretendia-se substituir URBE (que enfatizava a cidade e, portanto, não reflete mais a essência da proposta) por PESSOA. Entretanto, em virtude da área da concepção de Design e Relações de Uso, avaliou-se que mais do que centrar os problemas de design em pessoas é preciso centrá-las também na manutenção da vida. Assim na intenção de manter esta premissa sempre em perspectiva o projeto passa a ser ETHOS, termo de origem grega que se refere a “uma realidade humana que é construída histórica e socialmente a partir das relações coletivas dos seres humanos nas sociedades onde nascem e vivem” (DICIONÁRIO ETIMOLÓGICO, WEB).

A reposicionamento da proposta de pesquisa, implantada no início de 2017 ocorreu paralelamente a esta reflexão. A síntese da proposta, incluindo problema, objetivos, ênfase, conteúdos e conexões está na figura 12.

<b>ETHOS: AÇÕES DE PESQUISA TÉCNICO-CIENTÍFICA ORIENTADAS PARA O DESIGN E RELAÇÕES DE USO.</b>
<b>Problema</b>
Que ações podem ser desenvolvidas pelo projeto Ethos para contribuir com a produção e a disseminação do conhecimento orientado para design e relações de uso abrangendo, prioritariamente, o cenário social, público/urbano e de indústria/serviços?
<b>Objetivo Geral</b>
Fomentar ações e pesquisas técnico-científicas orientadas para o ‘Design e relações de uso’ respondendo a desafios oriundos de setores sociais, públicos e indústria/serviços.
<b>Metas</b>
<b>[1]</b> contribuir para a progressão do conhecimento técnico-científico abrangendo conteúdos de design (cultura da participação, novo design, protagonismo, sustentabilidade) e relações de uso (usabilidade, experiência de uso, comportamento do usuário, empatia; uso prescrito e uso real entre outros). <b>[2]</b> explorar abordagens metodológicas mais conectadas com desafios atuais à exemplo do design centrado no usuário/humano e design participativo, design de serviços e outras abordagens baseadas nas relações de uso, participação e colaboração.

<p>[3] conduzir ações teórico-práticas (no âmbito do ensino, da pesquisa e da extensão) orientadas prioritariamente para o design e relações de uso e, quando possível, explorar o papel catalizador da educação, dos processos participativos e da inovação social na abordagem de desafios oriundos dos diversos setores.</p> <p>[4] ampliar possibilidades teórico-tecnológicas a partir da estruturação de rede de pesquisa com ênfase em design e relações de uso incluindo parceiros institucionais (comunidade interna), institutos e organizações locais (comunidade local e regional) e interinstitucionais (em âmbito nacional).</p>	
<b>Ênfase</b>	
Processo metodológico	Processo de Inovação
Processo projetual	Social
Processo educacional	Processo criativo
<b>Conteúdos de Design</b>	<b>Conteúdos de Rel. Uso</b>
Cultura da participação	Corpo, mente e emoções
Novo design	Comportamento
Protagonismo	Design para todos
Sustentabilidade	Uso (prescrito x real)
	Experiência
	Empatia
	Usabilidade
<b>Conexões de atuação de primeiro nível</b>	
Empreendimentos públicos	
Empreendimentos privados	
Organizações e instituições sociais	
Organizações não governamentais	
Contexto urbano e espaços públicos	
Contexto educacional	
<b>Conexões de atuação segundo nível</b>	
Comunidade interna (disciplinas e TCCs)	
Ensino básico para o protagonismo e a cidadania por meio do design)	
Extensão	
(inserção social e a transferência do conhecimento)	
Comunidade interinstitucional	
(Rede de pesquisa interinstitucional)	

Figura 12: Desenho do Projeto ETHOS

No âmbito institucional as contribuições do projeto ETHOS devem abranger: a estruturação de uma proposta de pesquisa relevante, coerente e que possa contribuir com o alinhamento das ações do projeto ETHOS com o propósito do mestrado; e, colaboração com outros projetos como AmaViva SempreViva, Desenho Animado Ambiental, Homero 3D e LECid.

No cenário local e regional a contribuição está na ampliação da abrangência do conhecimento técnico científico associado ao design e às relações de uso considerando desafios sociais, públicos e produtivos no âmbito de empreendimentos (público e privados), espaços públicos e organizações (sociais, públicas e não governamentais). É intenção aprofundar a parceria informal já estabelecida com o Instituto Caranguejo de Educação Ambiental do qual resultou uma dissertação de mestrado. Em virtude do compromisso do mestrado em responder

aos desafios oriundos setores sociais, públicos e indústria/serviços outras organizações poderão ser incluídas.

Em termos de abrangência nacional o projeto deve contribuir para a consolidação de uma rede interinstitucional de pesquisa a partir dos relacionamentos informais já em andamento. Acredita-se ainda, que o cuidado na construção da proposta deve contribuir para que o projeto de pesquisa esteja sintonizado com o que se espera (em termos de produção técnico científica, inserção social, conexão com o ensino fundamental, entre outros critérios) da atuação dos mestrados profissionais.

## 5. Referências Bibliográficas

CROSS, Nigel. **Desenhante. O pensador do desenho**. Santa Maria: sCHDs, 2004.

DESIGN, CULTURA e SOCIEDADE. **Grupo de pesquisa Design, Cultura e Sociedade**. Disponível em <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/6564921213409143>. Acesso em 18 de julho de 2016.

DICIONÁRIO ETIMOLÓGICO. Disponível em <https://www.dicionarioetimologico.com.br/etica>. Acesso em 18 de julho de 2016.

EVERLING, Marli Teresinha; SANTOS, Adriane Shibata; CAVALCANGI, Anna Luiza Moraes de Sá; SOBRAL João Eduardo Chagas; SOUZA, Luis Eduardo; HAENCH, Irma; CRUZ, Allysson Thiago da; ZAMBERLAN, Sidnei; A Educação e seu Papel Mobilizador para o Design Orientado à Qualificação do Cenário Urbano como Espaço de Convivência. p. 1631-1642 . In: **Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design** [= Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]. São Paulo: Blucher, 2014.

EVERLING, Marli T. *Projeto Urbe: Uma Experiência Centrada na Capacitação de Recursos Humanos para o Contexto Urbano no Âmbito do Ppgdesign/Univille Observando Conceitos de Design e Relações de Uso. / Urbe Project: An Experience Centered In Human Resources Training For Urban*. **Revista Ergodesign & HCI**, [S.l.], v. 4, n. 1, oct. 2016. ISSN 2317-8876. Disponível em:

<<http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/56>>. Acesso em: 18 jan. 2017.

EVERLING, Marli Teresinha; MONT'ALVÃO, Claudia (Orientadora) **Diretrizes para um ambiente de aprendizagem assíncrona no curso de design**. Rio de Janeiro, 2011. 411p. Tese de Doutorado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica Rio de Janeiro.

GANSKE, Morgana Creuz. **Design para inovação social: uma perspectiva sobre a atuação do designer em um mundo complexo, em uma aplicação prática denominada Rota do Mangue**/ Dissertação de Mestrado. Joinville: UNIVILLE, 2016.

CREUZ, Morgana; Everling, Marli Teresinha; O Design Gráfico Como Facilitador Da Nova Cultura De Cuidado E Protagonismo No Espaço Urbano, P. 3043-3055 . In: *Anais Do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design* [= *Blucher Design Proceedings*, V. 9, N. 2]. São Paulo: Blucher, 2016.

ICSID. **World Body of Industrial Design Reveals New Brand Identity**. Junho de 2016. Disponível em <http://www.icsid.org/press-release/world-body-of-industrial-design-reveals-new-brand-identity/>. Acesso em 18 de julho de 2016.

ICSID. **About us**. Disponível em <http://www.icsid.org/about/>. Acesso em 18 de julho de 2016.

INSTITUTO CARANGUEJO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL. **Almanaque Menino Caranguejo**. Ano 1, Nº 13. Joinville : Instituto Caranguejo de Educação Ambiental. 2014.

INSTITUTO CARANGUEJO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL. **Almanaque Menino Caranguejo**. Ano 1, Nº 16. Joinville : Instituto Caranguejo de Educação Ambiental. 2014.

INSTITUTO CARANGUEJO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL. **Almanaque Menino Caranguejo**. Ano 1, Nº 17. Joinville : Instituto Caranguejo de Educação Ambiental. 2014.

KORNER, Edson. **Design e Desenvolvimento de**

**Produtos de Moda: A Organização de uma Estrutura Projetual para as Disciplinas de Projeto de Coleção do Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda do Senai/Curitiba**. Relatório Técnico de Mestrado. Joinville : 2016. Disponível em <http://goo.gl/1bTRXU>. Acesso em 15 de julho de 2016

LECID. **Grupo de pesquisa Laboratório de Estudos em Design-Cidade [LECid]**. Disponível em <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/4661422160282332>. Acesso em 18 de julho de 2016.

LEE, Jung-Joo; **Against Method: The Portability of Method in Human Centered Design**. Helsinki: AaltoUniversity. 2012.

MARTINS, Miguel Cañas. **O Processo Criativo em Arquitetura e Design: Afinidades e a Discussão da Identidade da Metroquadrado**. Dissertação de Mestrado. Joinville : 2015. Disponível em <http://goo.gl/1bTRXU>. Acesso em 15 de julho de 2016.

MACHADO, Marcel; EVERLING, Marli. Observações acerca do comportamento do usuário no terminal urbano de Joinville. **In: Revista Estudos em Design**. v. 23, n. 3 (2015). Disponível em <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/issue/view/20>. Acesso em 15 de Julho de 2016.

MACHADO, Marcel; EVERLING, Marli. Observações acerca do comportamento do usuário no terminal urbano de Joinville In: p. 71-79 . In: **Anais do 15º Ergodesign & Usihc** [=Blucher Design Proceedings, vol. 2, num. 1]. São Paulo: Blucher, 2015. Disponível em <http://www.proceedings.blucher.com.br/articledetail/s/observaes-acerca-do-comportamento-dousurio-no-terminal-urbano-de-joinville-18974>. Acesso em 15 de Julho de 2016.

MEC. CNE/CES 5/2004. RESOLUÇÃO Nº 5, DE 8 DE MARÇO DE 2004. Disponível em [http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05\\_04.Pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.Pdf)

MOBILIZE. **Em Curitiba, ciclistas criam uma praça de bolso**. Disponível em

<http://www.mobilize.org.br/noticias/6590/emcuritiba-ciclistas-criam-uma-praca-de-bolso.html>). Acesso em 12 de dezembro de 2014.

[MORGENSTERN, Elenir; EVERLING, Marli Teresinha; AGUIAR, Victor Laurenciano; LORENZI, Rita. Projetos de geração de renda e o desenvolvimento de artefatos Sempreflor. In: DALMOLIN, Bernadete Maria, GODINHO, Lísia Rodigheri. **Trabalho e renda : possibilidades da extensão universitária** [recurso eletrônico]. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2015.

RAITER, Susane Wolf Tomelin. **Princípios de Design Thinking e de Cenografia Teatral Aplicados a um Processo Projetual de Design de Interiores em Ambientes de Varejo**. Relatório Técnico de Mestrado. Joinville : 2016. Disponível em <http://goo.gl/1bTRXU>. Acesso em 15 de julho de 2016.

SANDERS, Elizabeth B.-N. **From user-centered to participatory design approaches**. In: FRASCARA, J. (Ed) *Design and the social sciences*, Taylor & Francis Books Limited, 2002.

SOUZA, Luis Eduardo. **Design de Embalagem de Alimento Congelado: Um Estudo de Caso da Itálica Indústria e Comércio de Alimentos Ltda**. Relatório Técnico de Mestrado. Joinville : 2015. Disponível em <http://goo.gl/1bTRXU>. Acesso em 15 de julho de 2016.

SOBRAL, João Eduardo Chagas; CAVALCANTI, Anna Luiza Moraes de Sá; EVERLING, Marli Teresinha; *"Ver Com as Mãos": A Tecnologia 3D Como Recurso Educativo para Pessoas Cegas.*, p. 1327-1335 . In: **Anais do 15º Ergodesign & Usihc** [=Blucher Design Proceedings, vol. 2, num. 1]. São Paulo: Blucher, 2015.  
ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/15ergodesign-114-U123.

STAHN, Maria Odete. **Pesquisa Ação e o Design Participativo: Sensibilidade e Empatia para Abordagem em Grupos Sociais**. Dissertação de Mestrado. Joinville : 2016. Disponível em <http://goo.gl/1bTRXU>. Acesso em 15 de julho de 2016.

UNIVILLE. **Documento de Apresentação da**

**Proposta de Mestrado Profissional em Design (APCN)**. Joinville : Univille. 2012.

UNIVILLE. **Programas Institucionais de Extensão 2016**. Disponível em <http://www.univille.edu.br/pt-BR/auniville/proreitorias/proex/programasinstitucionais/598480>. Acesso em 15 de julho de 2016.

UNIVILLE. **Proposta de Reestruturação do PPGDesign/Univille 2015**. Joinville : Univille. 2016.

UNIVILLE. **Relatório Sucupira PPGDesign 2013**. Joinville : Univille. 2014.

UNIVILLE. **Relatório Sucupira PPGDesign 2014**. Joinville : Univille. 2015.

UNIVILLE. **Relatório Sucupira PPGDesign 2015**. Joinville : Univille. 2016.

WORLD DESIGN ORGANIZATION. Disponível em <http://www.wdo.org>. Acesso em 15 de maio de 2017.

## Agradecimentos

\*A FAP/Univille pelo financiamento da proposta.

\*Ao PPGDesign/Univille, seus grupos de pesquisa parceiros (RE-USE/RE-CRIAR; D4SMOB/DESUS; DESIGN, CULTURA E SOCIEDADE; ÍRIS coordenados respectivamente pelos professores Anna Cavalcanti, Adriane Shibata Santos; Elenir Morgenstern, Victor Aguiar e João Eduardo Chagas Sobral) e ao Departamento de Design.

\*As organizações, projetos e programas parceiros do proposta (IPPUJ, Instituto Caranguejo de Educação Ambiental, Metroquadrado Escritório de Arquitetura, Itálica Indústria de Alimentos, Curupira/Sart-up, Programa Matur(a)idade na Univille e projetos de extensão AmaViva, SempreViva e Desenho Animado Ambiental)

\*Aos estudantes e titulados do mestrado associados ao projeto URBE (Luis Eduardo Souza, Miguel Cañas Martins, Edson Korner, Maria Odete Stahn, Susane Wolf Tomelin Raiter, Morgana Creuz Ganske, Mara Rúbia Theis, Gissele Tieppo).

\*Aos estudantes e graduados em Design e

Arquitetura associados ao projeto Ana Luiza  
Eberhardt, Marcel Rosa Machado, Maria Eduarda  
Fernandes, Júlia Brümmer, de Souza, Sabrinna  
Vesling Monteiro e Ronald Lafront.