

DOS CONCEITOS DE MEDIAÇÃO, APRENDIZAGEM E COLABORAÇÃO ÀS PRÁTICAS DE DESIGN PARTICIPATIVO VINCULADAS AO PROJETO ETHOS.

FROM THE CONCEPTS OF MEDIATION, LEARNING AND COLLABORATION TO PARTICIPATORY DESIGN PRACTICES LINKED TO THE ETHOS PROJECT.

Marli T. Everling, D.Sc.
Luiz Eduardo Souza, M.Sc.
Miguel Cañas Martins, M.Sc.
Maria Odete Duarte Stahn, M.Sc.
Edson Korner, M.Sc.
Morgana Cruz Ganske, M.Sc.

- (1) PPGdesign, Universidade da Região de Joinville/Univille
e-mail: marli.everling@gmail.com
- (2) PPGdesign Universidade da Região de Joinville/Univille
e-mail: dudu1803@gmail.com
- (3) PPGdesign Universidade da Região de Joinville/Univille
e-mail: miguelcanas@gmail.com
- (4) PPGdesign Universidade da Região de Joinville/Univille
e-mail: odetestahn@uol.com.br
- (5) PPGdesign Universidade da Região de Joinville/Univille
e-mail: edson.korner@pr.senai.br
- (6) PPGdesign Universidade da Região de Joinville/Univille
e-mail: morganacreuz.mc@gmail.com

Relações de uso, participação, Design

O artigo apresenta ações e pesquisas orientadas para o 'Design e relações de uso' considerando cenários sociais, públicos e indústria/serviços. A dinâmica apoia-se em processos participativos; o embrião da abordagem está em teorias e conceitos como mediação, colaboração, significado e ergonomia discutidos no doutorado em Design realizado na PUC-Rio.

User relationship, participation, Design

This paper presents actions and researches oriented to 'Design and user relationship' considering social, public and industry/service scenarios. The dynamic is based on participatory processes; the embryo's approach lies on studies as mediation, collaboration, meaning and ergonomics started in design doctorate searches held at PUC-Rio.

1. Introdução.

Entre 2007 e 2011, como atividade vinculada ao Laboratório de Ergodesign e Usabilidade de Interfaces (LEUI) e ao Programa de Pós-Graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) foi desenvolvida tese de

doutorado conectando processos de aprendizagem, conceitos de ergonomia cognitiva, mediação e colaboração para o desenvolvimento de material de suporte à aprendizagem.

Em 2012, a estruturação da Proposta do Programa de Pós-graduação da Universidade da Região de Joinville (PPGDesign/Univille) oportunizou a

produção de conhecimento relacionado ao design e relações de uso. O Projeto Ethos é a iniciativa do Programa (sob a responsabilidade da equipe) que responde por esta ação, e, por meio da proposta, intenciona-se fomentar ações e pesquisas técnico-científicas orientadas para o 'Design e relações de uso' respondendo a desafios oriundos dos setores social, público e indústria/serviços.

Destaca-se que a proposta é uma continuidade do Projeto Urbe ['O Estudo das relações de uso e do contexto urbano como suporte ao design prospectivo de produtos e serviços na cidade de Joinville'] iniciado em 2013. Em 2016 os resultados desta proposta foram publicados no artigo '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'. A reflexão conduzida ocasionou a redefinição do projeto cuja essência deixou de ser o contexto urbano (embora esta temática ainda possua relevância) para enfatizar problemas de design conectados com relações de uso. A reestruturação foi publicada sob o título 'Do projeto Urbe ao Ethos: uma proposta de reposicionamento das ações de pesquisa técnico-científica com ênfase no design e relações de uso'¹.

Dentre os conceitos centrais da proposta está a utilização de processos participativos para envolver usuários, pessoas e cidadãos na solução de problemas centrados em suas necessidades.

Embora, sejam utilizadas referências do novo design e do co-design, o embrião que fundamenta proposta apoia-se em teorias e conceitos discutidos durante o doutorado como mediação, colaboração, significado e ergonomia (que neste estudo está incorporada ao escopo de relações de uso).

2. Metodologia.

A metodologia considera: (1) a conexão entre os conceitos de aprendizagem, mediação, colaboração e significado como ponto de partida para condução de processos participativos de design no domínio do

projeto Ethos; (2) os significados associados ao 'design' e ao 'novo design' nas abordagens de autores como Cross (2004), Manzini (2008; 2014), Lee (2012), Sanders (2002; 2008) e Sanders e Stappers (2008); (3) a conexão entre design e o significado de 'relações de usuário'; (4) a revisão e análise dos projetos (desenvolvidos entre 2013 e 2016) que exploram conceitos de design, relacionamentos de usuários e perspectivas participativas; foram selecionados apenas propostas que exploram esse tema.

3. Contribuições de Conceitos como Mediação, Significado e Colaboração para Processos Participativos.

A discussão de conceitos explorados ao longo deste tópico foi aprofundada na tese de doutorado intitulada 'Diretrizes para um ambiente de aprendizagem assíncrona no curso de design' quando se considerava fundamentos educacionais adequados para este contexto².

Com a intensificação do uso de abordagens participativas de design observou-se que os fundamentos que favorecem a colaboração e a mediação em atividades de aprendizagem também poderiam ser úteis para facilitar a participação.

3.1. Mediação e processos participativos.

Inicialmente abordada no contexto pedagógico, a mediação, também é requerida em pesquisas participativas que demandam cuidado com o relacionamento e a fruição da comunicação.

Para a migração de conceitos foram selecionados apenas os princípios que fortalecem atitudes participativas, conforme a figura 01.

Mediação

Atitudes relevantes em processos participativos

- (1) situar a pessoa no centro do processo;
- (2) valorizar sua autonomia e a inter-aprendizagem;
- (3) inter-relacionar contexto, realidade social e ética;
- (4) mobilizar, promover a colaboração e o debate;
- (5) atentar para às nuances emocionais da comunicação.

¹ Publicado na Revista Ergodesign/HCI em maio de 2018.

² A fundamentação original dos conceitos (na íntegra) está disponível no capítulo 3 da tese 'Fundamentos educacionais para a aprendizagem assíncrona' disponível no link <https://goo.gl/iTCXss>.

Figura 01: Mediação

Fonte: (EVERLING, 2011, apoiado em MORAN, 2000).

Em processos participativos, fronteiras bem delineadas entre usuário-pessoas-participantes, pesquisadores e designers são superadas e mescladas; esta dinâmica requer, sobretudo, que designers-pesquisadores atuem também como mediadores facilitando o fluxo de atividades ou da criatividade dos participantes. Para Sanders e Stappers (2008), em abordagens associadas ao design e a participação, o usuário (ou participante) é especialista da experiência e tem um papel significativo no desenvolvimento de conhecimento, sessões generativas e conceitos de desenvolvimento; já o papel do pesquisador (facilitador das atividades do usuário por meio de ferramentas de ideação e expressão para que o usuário-especialista, a partir de sua experiência, gere *insights*) se sobrepõe ao do designer (configurador de ideias) para desenvolver ferramentas para ideação já que ambas as habilidades são relevantes no desenvolvimento das ferramentas (o designer e o pesquisador podem, inclusive, ser a mesma pessoa).

Observa-se que neste cenário o papel do designer-pesquisador é sobretudo contribuir, por meio da criação de ferramentas-instrumentos e do exercício da mediação (assumindo atitudes explicitadas na figura 1), para possibilitar o fluxo criativo dos participantes³.

3.2. Repertório preliminar e significado em processos participativos.

Da aprendizagem significativa também vieram conceitos relevantes de apoio aos processos participativos de design, especialmente em um cenário no qual o usuário é considerado especialista das suas necessidades. Os conceitos mais relevantes oriundos desta abordagem estão explicitados na figura 02.

Significado e repertório preliminar

Princípios relevantes para processos participativos

³ A conexão do valor da mediação em processos participativos de design tornou-se mais clara a partir da reflexão conduzida por outros membros da equipe do Projeto Ethos (EVERLING.; THEIS, SANTOS, CECYN, RODRIGUES, LaFRONT, 2017) no artigo 'Design,

- (1) considerar o repertório e conhecimento pré-existente do participante;
- (2) enfatizar atitudes como disposição, confiança, entusiasmo e redução da resistência;
- (3) valorizar associações significativas derivadas das experiências dos participantes;
- (4) valorizar estratégias que envolvam experiências, simulação e imersão em situações reais, auxiliando a apreensão do universo subjetivo do participante.

Figura 02: Características da mediação

Fonte: (EVERLING, 2011, apoiado em AUSUBEL, 2003)

O valor destes princípios está no desenvolvimento de atitudes como abertura e acolhimento, bem como, aprofundamento em aspectos associados a valores, crenças, contexto real e cultura durante as atividades apoiadas em processos participativos.

3.3. Colaboração e participação.

Por fim, a aprendizagem colaborativa contribui com o entendimento de atitude estimuladas em processos participativos que podem beneficiar a colaboração. Os valores por ela estimulados estão elencados na figura 03.

Colaboração

Princípios que favorecem a participação

- (1) cultivo de atitudes de busca e compartilhamento;
- (2) criação de estratégias para o compartilhamento de percepções e visualização das informações;
- (3) disponibilidade para o novo associando descobertas ao espírito de aventura;
- (4) disponibilidade para o coletivo estimulando o desenvolvimento das habilidades interpessoais como argumentação e defesa de suas opiniões, e disposição para considerar o pensamento do outro, articulando ideias de forma colaborativa;
- (5) estímulo direcionado ao compartilhamento de informações, ao cultivo de atitudes e comportamentos que favoreçam o trabalho em equipe e reações humoradas diante dos imprevistos.

Figura 03: Características da mediação

Fonte: (EVERLING, 2011, apoiado em Moran, 2000).

Assim como a aprendizagem significativa, a

participação e engajamento como estratégias para qualificar relações de uso em abordagens de design no âmbito do Projeto Ethos', promovendo a revisão da discussão de 'mediação pedagógica' realizada na tese de doutorado.

aprendizagem colaborativa enfatiza atitudes como compartilhamento de cenários, abertura e acolhimento, disponibilidade, que são essenciais para o estabelecimento de um clima de confiança que deve permear atividades de colaboração e participação.

4. Da Ergonomia ao ‘Design e Relações de Uso’ em um Contexto de ‘Novo Design’.

A discussão sobre ‘design’ e ‘relações de uso’ foi iniciada e aprofundada nos artigos ‘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’ (Everling, web, 2016) e ‘Do projeto Urbe ao Ethos: uma proposta de reposicionamento das ações de pesquisa técnico-científica com ênfase no design e relações de uso’ (Everling, web, 2018); paralelamente o conceito de ‘novo design’ foi discutido por Ganske (2016) em sua dissertação de mestrado.

4.1. Compreensão do Termo ‘Relações de Uso’.

O significado de Relações de Uso que orienta a proposta compreende a interação usuário-objeto-meio ambiente e inclui as noções descritas na figura 04.

Significado de Relações de Uso
Ênfase para o Projeto
(1) na dimensão humana; (2) em fundamentos associados a cognição e aprendizagem; (3) na experiência de uso, comportamento do usuário; (4) usabilidade, interação; (5) no design da informação; (6) na abordagem do uso prescrito e real; (7) submersão no estudo do comportamento/experiência de pessoas em contextos reais. (8) em abordagens como design centrado no usuário, design centrado no humano, design participativo, co-design, design para transformação, bem como, conceitos clássicos oriundos da ergonomia e do ergodesign entre outros.

Figura 04: Significado do Conceito Design e Relações de uso para o projeto.
Fonte: Everling (2016, web).

Este escopo visa possibilitar a flexibilidade e

conexão com o discurso e o repertório de design; entretanto, sua origem vem do aprofundamento na literatura associada a ergonomia ao longo de vinte anos de pesquisa, e, de discussões realizadas na tese de doutorado que já vinham ancorando o discurso ao campo do design (conforme considerado por Cross, 2004) ao invés do trabalho (Ergo). Embora a proposta esteja vinculada ao histórico do PPGDesign/Univille, a abordagem dos conceitos de ergonomia a uma linguagem mais próxima do design já se fazia presente na tese de doutorado.

4.2. Compreensão do Termo Design.

Nigel Cross (2004, apud EVERLING, 2011) diferencia a área dos desenhos (design) das ciências e humanidades apontando que a área de design possui ‘modos de conhecer’ e métodos próprios, diferenciados das outras duas áreas. Em sua análise, os métodos de design envolvem modelagem, geração de formas e sínteses; as habilidades requeridas são desenhos, modelação, formação de padrões, síntese, cognição e expressão; os códigos utilizados apoiam-se em gráficos, imagens, diagramas, infografias e esboços” (figura 05).

Área dos Desenhos (Design)
Caracterização
Foco: ▪ O mundo artificial construído pelo homem
Métodos: ▪ Modelagem ▪ Geração de formas ▪ Síntese
Valores: ▪ Viabilidade ▪ Engenhosidade ▪ Empatia ▪ Adequação
Habilidades: ▪ Desenhos ▪ Modelação ▪ Formação de padrões Síntese ▪ Cognição e expressão
Códigos: ▪ Gráficos ▪ Imagens ▪ Diagramas ▪ Esboços

Figura 05: Caracterização da área dos desenhos (Design) de acordo com Cross.

Fonte: Cross (2004) apud Everling, 2011, pp. 46-47).

Para o autor, a área dos desenhos (terceira área do conhecimento ao lado das ciências e humanidades) confia menos em modos verbais, numéricos e literários de pensamento e comunicação e enfatiza mais modos não-verbais. “Isto fica evidente no uso

que o designer faz de modelos e códigos gráficos, como imagens, diagramas e esboços que ajudam não só o pensamento como também a comunicação de ideias e instruções a outros”. Cross (2004 apud EVERLING, 2011) considera que a representação gráfico-visual contribui com outras características próprias do tipo de conhecimento mobilizado na área dos Desenhos: produzir soluções novas e inesperadas, tolerar a incerteza, trabalhar com informação incompleta, aplicar imaginação e antecipação criativa, empregar grafismos e outras formas de modelagem para resolver problemas práticos.

Observa-se que boa parte da reflexão de Cross sobre a caracterização do pensamento (e sua representação-expansão) próprio da área do design conecta-se com terminologias como o novo design, design thinking, design participativo, co-criação e co-design.

Ganske apoiada em Manzini (2008 e 2014), Lee (2012), Sanders (2002 e 2008) Sanders e Stappers (2008) defende que o novo design: (1) responde a desafios reais emergentes da sociedade, extrapolando as entregas tangíveis; (2) adota visão sistêmica considerando a complexidade das redes sociais e disponibilidade para a escuta conectando a criatividade e a energia empreendedora difusa que caracterizam a sociedade atual; (3) potencializa oportunidades associadas a bens de relacionamento, assentados no cuidado, co-criação, colaboração e compartilhamento, favorecendo soluções coletivas, comprometimento e engajamento; (4) oportuniza a criatividade no design de estruturas de apoio às atividades diárias considerando rotinas, trabalho, estudo, vizinhança, espaços públicos entre outros; (5) possibilita a criatividade coletiva aliada ao conhecimento do designer, que atua como facilitador; (6) situa as pessoas como especialistas das suas necessidades e designers projetam com ela; (7) posiciona designers como colaboradores e atores da inovação social, disponibilizando seu conhecimento, sensibilidade, técnica, criatividade para facilitar e mediar o fluxo criativo.

Tópicos.	Usabilidade.	Contexto.	Experiência do usuário.	Co-Design; Criatividade coletiva.
----------	--------------	-----------	-------------------------	--------------------------------------

	DCU.....DCH		
Alvos do Design.	Segurança, eficiência e uso.	Contexto sociocultural.	Experiências positivas e agradabilidade.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inovação pela criatividade conjunta com não designers; ▪ Colaboração entre várias partes interessadas; ▪ Expansão do papel do design para soluções aos problemas sociais.
Método alvo.	Problemas e necessidades.	Compreensão do contexto.	Experiência holística do usuário.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Facilitação do design do design de colaboração prevendo práticas futuras.
Exemplos de método.	Testes de usabilidade.	Em campo.	Visual, criativo, amigável.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oficina criativa; ▪ Co-design; ▪ Game design; ▪ Drama-narrativa.

Figura 06 – Transição do design centrado no usuário para o design centrado no ser humano

Fonte: Baseado em Ganske (2016, p. 20) apud Lee (2012).

A figura 06 apresenta os aspectos envolvidos na transição abordagens do design centrado no usuário (DCU) para o design centrado no humano (DCH) mais próximo do entendimento de ‘novo design’ ou do design em um contexto de transformação.

Destaca-se que, em decorrência do movimento iniciado com as discussões associadas a tese de doutorado e os movimentos associados ao projeto Ethos consolidou-se a opção de atuar com o engajamento-comprometimento das pessoas-usuários explorando processos participativos sem apego a fronteiras e definições de termos (como co-criação, co-design, design participativo, novo design, DCU ou DCH) mas explorando a essência destes conceitos que em último análise consideram o participante como especialista da sua necessidade e se orientam para solução de problemas considerando, inclusive, aspirações e o universo

subjetivo das pessoas-participantes-usuárias.

Para contextualizar o modo como as propostas vinculadas ao projeto exploram os conceitos de design, participação e os processos de mediação foram selecionadas as dissertações e relatórios técnicos (orientados no âmbito do PPGDesign) que exploram esta temática. Oito projetos contemplaram esta abordagem.

5. A Participação como Estratégia de Engajamento de Pessoas/Usuários no Âmbito do Projeto Ethos.

5.1. Projetos conduzidos entre 2013-2015.

Dois projetos foram desenvolvidos entre 2013-2015 e marcaram o início das abordagens participativas. Uma das propostas contemplava o desenvolvimento de embalagens para uma indústria alimentícia local e na outra foram discutidas afinidades entre arquitetura e design visando ampliar possibilidades criativas (e fortalecer a identidade) de um escritório de arquitetura da cidade.

5.1.1. Atividades participativas para o desenvolvimento de Embalagem de alimento congelado

As figuras 07 e 08 apresentam o processo participativo orientado para o desenvolvimento de embalagens para uma indústria alimentícia local.

interações com diferentes pessoas (representando perfis variados) com produtos da indústria Itálica. A experiência envolveu ações como escolha do produto (compra), o transporte, uso das embalagens, preparo do produto e descarte das embalagens.

(2) oficina de co-criação para a embalagem: esta atividade foi mediada pelo autor e contou com três profissionais de criação.

(3) validação das alternativas: contou com os oito participantes que participaram também da experiência de uso realizada durante o diagnóstico.

Figura 07: abordagens participativas em embalagens
Fonte: Souza (2015, p.109)

A figura 08 apresenta imagens relacionados as atividades participativas dirigidas para o desenvolvimento da embalagem.



Figura 08: Abordagens participativas em embalagens.
Fonte: Souza (2015, p.109)

Embalagem de alimento congelado⁴

Descrição

Período: 2013-2015

Autor: Luiz Eduardo Souza

Título: 'Fundamentos de relações de uso, design da informação e sustentabilidade aplicados ao desenvolvimento de embalagens: um estudo de caso da Itálica Indústria e Comércio de Alimentos Ltda.'

Conexões com engajamento e participação:

(1) diagnóstico por meio das experiências de uso com diferentes perfis de usuários: foram conduzidas oito

A atividade participativa de diagnóstico não contou com a mediação e foi baseada sobretudo em instrumentos preparados para facilitar a experiência de uso do produto (e sua descrição); os instrumentos constituíam-se em dois questionários: o primeiro, foi aplicado logo após a experiência de compra e o segundo, foi disponibilizado após o preparo do produto (com questões acerca da experiência do preparo, descarte das embalagens, percepções gerais de uso).

A segunda atividade (oficina de co-criação)

⁴ A descrição do processo participativo baseia-se no Relatório Técnico "Design de Embalagem de Alimento Congelado: um estudo de caso da

Itálica Indústria e Comércio de Alimentos Ltda" defendido por Luiz Eduardo de Souza em 2015.

requeriu o compartilhamento de informações coletadas ao longo da pesquisa no intuito de contextualizar os participantes em relação aos desafios; a atividade incluiu a apresentação do projeto, informações mais importantes, análises e síntese dos requisitos, disponibilização de embalagens da marca e dos concorrentes, bem como, apresentação dos requisitos do projeto e painéis semânticos. Entretanto, a eficiência dos resultados dependeu intensivamente do processo de mediação; os participantes revisaram requisitos opinando e sugerindo alterações inclusive de hierarquia de informações.

5.1.2. Atividades participativas orientadas para a afinidade projetuais entre arquitetura e Design.

As figuras 09 e 10 apresentam o processo participativo orientado para discussão de afinidades entre arquitetura e design visando ampliar possibilidades criativas (e fortalecer a identidade) de um escritório de arquitetura.



Figura 10: Abordagens participativas em arquitetura
Fonte: Martins (2015, p. 116).

A primeira ação consistiu em uma oficina de dois dias e, para fluidez das atividades, requereu intensa preparação, planejamento da experiência e da logística incluindo roteiro das atividades, acampamento, preparação de rituais/alimentação, momentos de confraternização e atividades criativas. Embora a atividade tenha resultado em um projeto arquitetônico interdisciplinar original e relevante, a atividade trouxe a percepção de que o valor estava, sobretudo, na experiência vivenciada pelos participantes. Os resultados foram documentados no vídeo ‘Refúgio Criativo’⁶ e novas experiências similares foram oferecidas por meio de uma organização que se estruturou para este fim. Apesar do intenso planejamento, todo o processo requereu habilidades de mediação e relacionamento.

O segundo ciclo ocorreu em ambiente profissional o que favoreceu a realização de encontros; em virtude do desejo de envolver toda a equipe na construção compartilhada de uma prática projetual que integrasse processos criativos de arquitetura e design foram conduzidos encontros orgânicos baseados em workshops e ferramentas que possibilitavam expressões subjetivas como ‘carta de amor’ e ‘carta de rompimento’; também foram utilizados instrumentos de síntese visual. Estas atividades visavam capacitar a equipe para o uso

O Processo Criativo em Arquitetura e Design⁵

Descrição

Período: 2013 e 2015

Autor: Miguel Cañas Martins

Título: ‘O Processo Criativo em Arquitetura e Design: Afinidades e a Discussão da Identidade a Metroquadrado’

Conexões com engajamento e participação:

- (1) Primeiro ciclo: contou com a participação de arquitetos, designers e profissionais de outras áreas para compartilhar experiências pessoais/profissionais projetar um espaço arquitetônico.
- (2) Segundo ciclo: encontros internos da equipe do escritório visando exercitar técnicas de imersão e identificar afinidades entre o processo criativo de Design e Arquitetura para integrar processos.

Figura 09: Abordagens participativas em arquitetura
Fonte: Martins (2015).

A figura 10 apresenta imagens relacionados as atividades participativas associadas ao estudo do processo criativo na área da arquitetura.

⁵ A descrição do processo participativo baseia-se na dissertação “O Processo Criativo em Arquitetura e Design: afinidades e a discussão da

identidade a Metroquadrado” defendido por Miguel Cañas Martins em 2015.

⁶ Disponível no link: <https://vimeo.com/125071928>

destas ferramentas em suas atividades projetuais, bem como, aproveitar estes encontros para a elaboração compartilhada de um processo projetual (que valorizasse a dimensão humana) para o escritório de arquitetura.

Os processos e roteiros utilizados para preparar e conduzir as atividades conduzidas neste biênio tornaram-se fonte de referência para os projetos desenvolvidos em anos posteriores.

5.2. Projetos conduzidos entre 2014-2016.

A partir destas experiências e do perfil dos novos mestrandos, em 2014 e 2016 a tônica das orientações foi fortemente direcionada para articulações entre design, colaboração, valorização da subjetividade e escuta em processos educacionais. Neste período foram conduzidos dois TCCs com abordagens participativas. A primeira proposta contemplava a capacitação de grupo sociais e, a segunda, a capacitação profissional na área de moda.

5.2.1. Atividades participativas com grupos sociais.

As figuras 11 e 12 apresentam imagens relacionados as atividades participativas associadas à capacitação para grupos sociais.

Processos Participativos com Grupos Sociais ⁷
Descrição
<p>Período: 2014-2016 Autor: Maria Odete Duarte Stahn Título: 'A Pesquisa Ação e o Design Participativo: Sensibilidade e Empatia para Abordagem de Grupos Sociais'</p> <p>Conexões com engajamento e participação: Pesquisa com o grupo Pontos de Amor (reúne mulheres a partir de 18 anos) que desenvolve produtos a partir de atividades manuais como bordados, crochê, tricô, pintura em tecidos e enxovais para recém-nascido" (STAHN, 2016, p. 40). As atividades de capacitação para o design ocorreram associando a abordagem da pesquisa-ação e do design participativo pela flexibilidade de adaptação considerando o perfil do grupo e os objetivos.</p>

Figura 11: Abordagens participativas em grupos sociais

⁷ O Relato baseia-se na dissertação "A Pesquisa Ação e o Design Participativo: sensibilidade e empatia para abordagem de grupos sociais" defendido por Maria Odete Duarte Stahn em 2016.

Fonte: Stahn (2016)

A figura 12 apresenta imagens relacionados a condução das atividades participativas.



Data: 10 de julho de 2015
Tema: pesquisa e criatividade
Objetivo: criatividade & repertório
Método e técnica: compartilhamento de memórias relacionadas com a flor. Observação de cores, formas, percepção.
Desconstrução e reconstrução por meio da representação.

Figura 12: abordagens participativas em grupos sociais.
Fonte: Stahn (2016, p.85).

Em virtude das características do grupo e sua trajetória de 40 anos, o processo de capacitação orientado para grupos sociais, visava contribuir com o desenvolvimento dos produtos por meio de capacitações de design, orientados pela convergência, sensibilidade e empatia respeitando o conhecimento vernacular que as participantes já possuíam. Neste contexto a estratégia participativa evidenciou-se como ótima alternativa.

Foram preparados workshops específicos para a capacitação do grupo para aspectos criativos, cores e linguagem visual, conduzidos como parte do programa do grupo e em dias rotineiros de encontro;

estas atividades foram preliminarmente planejadas e estiveram fundamentadas em processos de mediação, atendimento e relacionamento. O acompanhamento permanente do grupo (e a convivência de anos com a pesquisadora) permitiu proximidade e o aproveitamento de laços significativos de relacionamento já constituídos para qualificar o grupo, continuamente, por meio do atendimento pessoal e de orientações informais.

5.2.2. Atividades participativas no contexto de educação tecnológica.

As figuras 13 e 14 apresentam imagens relacionados as atividades participativas associadas à capacitação profissional tecnológica na área de moda.

Processos Participativos para Capacitação Profissional ⁸
Descrição
<i>Período:</i> 2014 e 2016 <i>Autor:</i> Edson Korner <i>Título:</i> '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 Senai/Curitiba'
<i>Conexões com engajamento e participação:</i> A proposta visava a uma estrutura metodológica de design transversal para a disciplinas de Projeto de Coleção metodologias de <i>design</i> 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 por meio de workshops visando a participação ativa os professores bem como o registro de suas vivências; foram conduzidos três <i>workshops</i> considerando temas de interesse que se alinham ao objetivo geral deste estudo.

Figura 13: Abordagens participativas em processos educativos.
Fonte: korner (2016).

A figura 14 apresenta imagens relacionados a condução das atividades participativas.

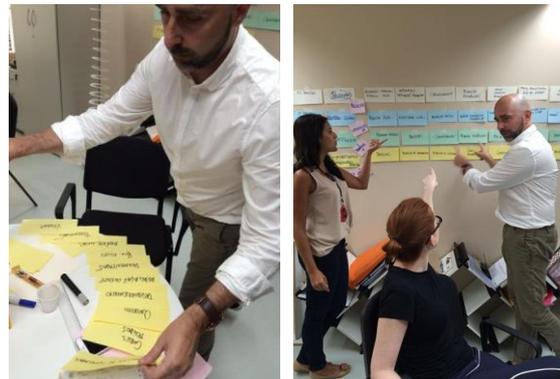


Figura 14: abordagens participativas em processos educativos
Fonte: korner (2016, p.118).

Os workshops foram conduzidos em um período de um mês e foram estrategicamente posicionados no período de planejamento letivo. As atividades foram preparadas e roteirizadas (figura 15); entretanto, em virtude da relevância do comprometimento coletivo foram conduzidas de forma orgânica, exigindo atenção para a atividade de mediação.

Alinhamento disciplinas de Projeto de Coleção
Descrição dos Workshops
<i>Workshop 1:</i> Alinhamento de métodos <i>Data:</i> 2 de fevereiro de 2016. <i>Participantes:</i> Professores da unidade curricular de Projeto de Coleção I, II, III, IV. <i>Objetivo:</i> Analisar os temas traçados nas disciplinas de projeto de coleção, levantar as etapas utilizadas na condução dos projetos.
<i>Workshop 2:</i> Correlação de fases projetuais <i>Data:</i> 12 de fevereiro de 2016 <i>Participantes:</i> Professores da unidade curricular de Projeto de Coleção I, II, III, IV. <i>Objetivo:</i> Identificar e organizar várias etapas de autores de design. Criar fases macroestruturais para disciplinas de projeto de coleção.
<i>Workshop 3:</i> Alinhamento fases projetuais e habilidades <i>Data:</i> 25 de fevereiro de 2016. <i>Participantes:</i> Todos professores do CST em Design de Moda. <i>Objetivo:</i> Identificar quais capacidades são importantes para o estudante durante o seu processo de formação.

Figura 15: Descrição da sequência de workshops.
Fonte: korner (2016).

⁸ A descrição baseia-se no relatório técnico "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" defendido por Edson Korner em 2016.

Simultaneamente, o processo de capacitação orientado para o alinhamento da estrutura projetual das disciplinas de projeto de coleção do CST (Curso Superior Tecnológico) em Design de Moda do Senai/Curitiba possibilitou o engajamento com as decisões tomadas em virtude do comprometimento derivado da participação.

A estratégia visava que o alinhamento, pela participação, fosse um processo vivo, incorporado por toda a equipe e não um documento utilizado apenas para gerenciar.

5.3. Projeto conduzido entre 2014-2018.

Com a experiência adquirida, a partir de 2016, os projetos passaram a enfatizar o processo de mediação. A parceria com o Instituto Caranguejo de Educação Ambiental foi vital para esta mudança por exigir uma atitude flexível, orgânica e centrada sobretudo, na escuta para possibilitar o entendimento de informações relevantes para o projeto que não estavam sistematizadas e existiam, latentemente, no campo das ideias dos diretores.

Esta necessidade contribuiu para a revisão dos conceitos oriundas da tese e para o aprofundamento da mediação em processos participativos e co-criativos a partir de autores como Manzini (2008 e 2014), Lee (2012), Sanders (2002 e 2008) Sanders e Stappers (2008); este esquadrinhamento ocorreu por meio da dissertação de mestrado de Morgana Creuz Ganske e de reflexões conduzidas em artigos publicados.

5.3.1. Participação em projeto sócio-ambiental.

O Instituto Caranguejo de Educação Ambiental, a partir de demandas oriundas da guarda municipal para ampliar a segurança em espaços públicos mediante sua ocupação, apresentou como desafio o desenvolvimento do sistema de produto/serviço denominado Rota do Mangue⁹

Design Participativo em Projeto Socio-ambiental

Descrição

⁹ O Relato baseia-se no relatório técnico “Design Para Inovação Social: uma nova perspectiva sobre a atuação do designer em um mundo

Período: 2015 e 2016

Autor: Morgana Creuz Ganske

Título: ‘Design para Inovação Social: Uma Nova Perspectiva Sobre a Atuação do Designer em um Mundo Complexo, em uma Aplicação Prática Denominada Rota do Mangue’.

Proposta: A investigação resultou na “sistematização e desenvolvimento da estratégia de replicação da Rota do Mangue, um serviço que está sendo idealizado para o Instituto Caranguejo de Educação Ambiental”.

Processo: Todo o processo ocorreu de forma participativa com representantes do Instituto por meio de encontros semanais para acessar o conhecimento subjetivo viabilizando a construção coletiva da solução. A autora do projeto atuou intensamente como mediadora, organizadora e sistematizadora da solução.

Figura 16: Abordagens participativas em projeto socioambiental.

Fonte: Ganske (2016)

A figura 16 apresenta a descrição das atividades participativas e a figura 17, imagens relacionadas.

DESENVOLVIMENTO PARTICIPATIVO: Co-criação, brainstorming, geração de ideias, ...



complexo, em uma aplicação prática denominada Rota do Mangue” defendido por Morgana Creuz Ganke em 2016.

VIVÊNCIA DA ROTA

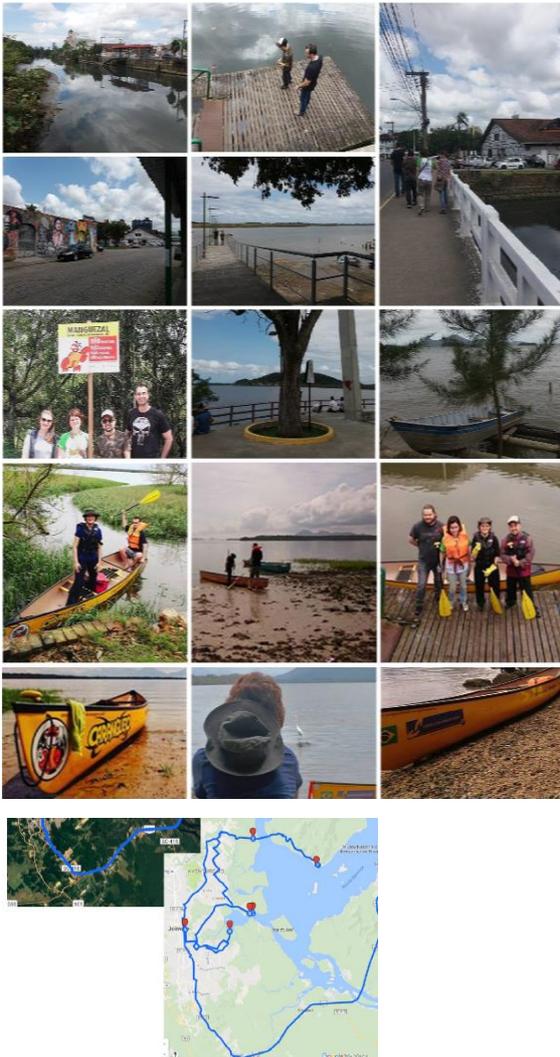


Figura 16: Abordagens participativas em projetos sócio-ambientais.

Fonte: Ganske (2016, p.107, p. 110, p. 111)

Foi a experiência mais aberta conduzida ao longo do projeto e contou com reuniões semanais com os representantes do Instituto Caranguejo de Educação Ambiental em virtude da necessidade de explicitar o conhecimento tático e subjetivo dos diretores do Instituto.

Consequentemente houve um avanço em relação ao papel do pesquisador/designer como mediador, sintetizador, organizador, possibilitador dos fluxos de criatividade e instrumentalizador dos processos

de visualização de ideias. O resultado repercutiu na entrega do sistema de serviços associados a rota do mangue (mapa de stakeholders, aplicativo/site, planta baixa do serviço, prospecção da jornada de usuários com diferentes objetivos e infografia interativa para replicação da proposta em outros contextos).

5.4. Projetos em andamento.

As atividades conduzidas até 2016 possibilitaram um olhar retrospectivo, um posicionamento estratégico de atuação e, sobretudo a reflexão sobre a prática. Uma destas reflexões ocorreu por meio do artigo 'Design, participação e engajamento como estratégias para qualificar relações de uso em abordagens de design no âmbito do Projeto Ethos¹⁰, redigida coletivamente pelos pesquisadores da proposta. Ao longo da reflexão estabeleceu-se como manifesto:

Manifesto

Descrição

O Projeto possui como figura o humano e, como pano de fundo, os processos que permitem a sustentabilidade da vida, não apenas a humana. Sua intenção é beneficiar pessoas, comunidades e humanidade (mais do que gerar lucratividade), e oportunizar a participação de todos os envolvidos no contexto do problema, personalizando métodos de interação pautados no relacionamento com respeito e abertura para cocriação na experimentação.

Figura 17: Manifesto do Projeto

Fonte: Everling et al. (2017)

O olhar coletivo contribuiu para iniciar articulações mais conectados com os anseios dos usuários em um nível mais profundo, bem como, contribuir com modos de abordagem que facilitem a atuação do designer como mediador.

Duas das propostas desenvolvidas com esta equipe contemplavam o uso destes conceitos no ambiente educacional; a terceira, em um cenário de hospitalização infantil. Estas atividades ainda estão em andamento, razão pela qual não serão aprofundadas neste artigo.

6. Considerações Finais

¹⁰ Apresentando no GAMPI Plural 2018 e em processo de publicação.

Esta análise contribuiu para a constatação que o engajamento dos participantes em processos participativos de design depende: (1) das atitudes associadas à mediação e da capacidade do designer-pesquisador conduzir as sessões participativas, (2) da preparação de ferramentas para instrumentalizar processos e para a visualização de ideias e emergências de padrões, facilitando o fluxo de atividades ou criatividade dos participantes, (3) do auxílio ao participante (por meio de ferramentas de ideação e expressão para apoiar o fluxo da experiência e a geração de insights), (4) da capacidade de sintetizar e dar forma as ideias.

Os processos participativos permitem atingir o universo subjetivo (valores, crenças e cultura) do participante; por isso o processo de mediação requer: atitudes éticas e de respeito mútuo para estabelecer confiança; consideração do repositório preliminar do participante; cultivo de atitudes como escuta, abertura; e, habilidades para colaboração e a percepção do significado.

Harari (2014), ao refletir sobre a natureza (e a cultura) do Homo sapiens, aponta a relevância da colaboração para esta espécie e para a atmosfera social. Para o autor, a revolução cognitiva, constituída por novas formas de pensamento e comunicação, e a consequente habilidade de criar mitos¹¹, estabeleceu os contratos de confiança em atividades envolvendo grupos.

Nos últimos anos, o Design reorientou explicitamente suas possibilidades para além do cenário industrial e corporativo. A definição de design soltou sua ênfase de artefatos concretos e hoje organizações como a World Design Organization (web) consideram que o design de sistemas sociais e a solução de problemas complexos (que nem sempre envolvem produtos tangíveis) também deve fazer parte do seu escopo.

Esta reorientação também está perceptível na disseminação de termos como inovação social,

design centrado no humano e design participativo.

Tal cenário não sugere que problemas significativos para as pessoas ou para a manutenção da vida não tivessem merecido a atenção anterior de designers. Revela, entretanto, que, nos últimos anos, novas narrativas, abordagens (ou nas palavras de Harari, mitos) de design foram estruturados; estas novas narrativas fundamentam sistemas de pensamento e comunicação e possibilitam um modelo mental compartilhado que permite atuação no mundo objetivo e na realidade concreta. Nesse sentido, esta proposta é também uma narrativa que visa mobilizar uma para ação.

Referências Bibliográficas

AUSUBEL, David. **Aquisição e retenção de conhecimentos: Uma perspectiva cognitiva**. Rio de Janeiro : Paralelo. 2003.

CROSS, Nigel, **Desenhante: Pensador do Desenho**. Organização e tradução Lígia de Medeiros. Santa Maria: SCHDs. 2004.

Dos SANTOS, Júlio César Furtado. **Aprendizagem Significativa – Modalidades de Aprendizagem e o Papel do Professor**. Porto Alegre : Mediação. 2009.

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. *Do projeto urbe ao Ethos: uma proposta de reposicionamento das ações de pesquisa técnico-científica com ênfase no design e relações de uso..* **Revista ErgodesignHCI**, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 14 - 28, Maio. 2018. ISSN 2317-8876. Disponível em: <[http://periodicos.puc-](http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/56)

¹¹ Em sua definição de 'mito' Harari transcende ao significado habitual da mitologia e abrange o desenvolvimento de sistemas de pensamento (religioso, étnico, moral, legal, monetário, comportamental entre outros) que existem apenas em nossa imaginação. Em sua argumentação estes mitos ou modelos mentais compartilhados são a base da cooperação que nos permitem afrontar problemas complexos. Para o autor mitologias ou

crenças compartilhadas dão a linhagem sapiens um imenso poder na medida que potencializam a visão e colaboração em torno de um mesmo objetivo. A realidade imaginada só é possível graças às crenças comuns compartilhadas e, enquanto ela se sustenta possibilita ação no mundo originando a 'realidade objetiva e concreta'.

rio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/418>. Acesso em: 26 may 2018.
doi: <http://dx.doi.org/10.22570/ergodesignhci.v5i2.418>.

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.

EVERLING, Marli T.; THEIS, Mara R.; SANTOS, Filipe M. dos; CECYN, Leonardo C. C.;

RODRIGUES, Rafaela; LaFRONT, Ronald; **Design, Participação e Engajamento Como Estratégias para Qualificar Relações de Uso em Abordagens de Design no Âmbito do Projeto ETHOS**. Apresentado no GAMPI Plural : Joinville. 2017. Em fase de publicação nos anais.

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.

GANSKE, Morgana Creuz, EVERLING, Marli T.; **Design to social innovation: The systematization of a service elaborated based on a collaborative model to minimize a social demand in the environmental axis**. In: Anais Simpósio Brasileiro de Design Sustentável + International Symposium On Sustainable Design. Belo Horizonte, 1 a 4 de agosto de 2017. Disponível em <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/sbds-issd-2017/009.pdf>. Acesso em 15 de maio de 2018.

GEHL, Jan. **Cidades para Pessoas**. Ed. Perspectiva. São Paulo, 2013.

HARARI, Yuval Noah. **Homo Sapiens: Uma breve história da humanidade**. Porto Alegre: LPM, 2014

JACOBS, Jane, **Morte e Vida e Grandes Cidades**. São Paulo, Martins Fontes, 2000.

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.

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.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.;BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas : Papirus, 2000.

SANDERS; Elizabeth B.; STAPPERS Pieter Jan. Co-creation and the new landscapes of design. 2008. Disponível em http://www.maketools.com/articles-papers/CoCreation_Sanders_Stappers_08_preprint.pdf. Acesso em 17 jul. 2017.

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.

SANDERS , Elizabeth B.-N; STAPPERS, Piter Jan. Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning. 2014. Disponível em:

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15710882.2014.888183?journalCode=ncdn20>. Acesso em 16 jul. 2017.

_____. Site Criativos da Escola: Design for Change Brasil. Disponível em <<http://criativosdaescola.com.br/>> Acesso em: 17 de julho de 2017.

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.

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.

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

Agradecimentos

*A FAP/Univille e CAPES pelo financiamento da proposta e pela bolsa de mestrado.

*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 (Instituto Caranguejo de Educação Ambiental, Metroquadrado Escritório de Arquitetura, Itálica Indústria de Alimentos, Grupo Pontos de Amor e SENAI/Curitiba).

* As mestrandas Mara Rúbia Theis, Rafaela Rodrigues e Leonardo Cecyn que possuem afinidade com a temática e se propuseram a avançar em discussões futuras.

* Ao PPGDesign PUC-Rio, LEUI, especialmente à Professora Claudia Renata Mont'Alvão Rodrigues que, gentilmente, me guiou durante os estudos de doutorado e sempre esteve aberta a compartilhar ideias, contribuindo com a aproximação aos conceitos aqui apresentados.