PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO
UNISINOS

MÉTODOS, PROCESSOS, E PRÁTICAS.

DESIGN ESTRATÉGICO

Primeiro livro com produções originais de egressos com 13 anos de história do PPG Design Unisinos.

E X P E D I E N T E

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

2021

Coordenação

Prof. Dr. Gustavo Borba

Grupo de trabalho:

Carolina Wiedemann Chaves

Keyla Copes Rodrigues

Marcia Santos da Silva

Editoração gráfica

Marina Blum

Lorem Ipsum

Karine de Mello Freire

Melissa Merino Lesnovski

Professores:

...

...

...

E X P E D I E N T E

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

2021

Coordenação

Prof. Dr. Gustavo Borba

Grupo de trabalho:

Carolina Wiedemann Chaves

Keyla Copes Rodrigues

Marcia Santos da Silva

Editoração gráfica

Marina Blum

Lorem Ipsum

Karine de Mello Freire

Melissa Merino Lesnovski

Professores:

...

...

...

AUTORES

Adriana Galli Velho

Aline Callegaro de Paula Bueno

Aline Roque Borges Klein

Ana Carolina Fajardo Vilela

Ana Maria Copetti Maccagnan

Ana Paula Silveira dos Santos

Ana von Frankenberg Berger

André Conti Silva

Anerose Perini

Arina Blum

Arlete Fante

Arturo Mocellin Garziera

Bárbara Winckler Arena

Bruna Chiaradia

Bruno Lorenz

Caio Miolo

Camila Andrade Scroferneker

Carla Link Federizzi

Carlos Antônio de Andrade Arnt

Cesar Augusto Navarro Rache

Cesar Paz

Charles Di Pinto

Clarissa Prates Brocca

Coral Michelin

Cristiano Fragoso

Cristiano Porto Klanovicz

Daniel Prujá

Daniele de Mello

Dinara Dal Pai

Felipe Guedes da Luz

Gabriel Kauffmann Schuler

Gabriela Carneiro Monteiro Paiva Villarinho

Giulio Federico Palmitessa

Gustavo Berwanger Bittencourt

Henrique Friedrichs

Igor Escalante Casenote

Ingrid Scherdien

Isadora Longo Makariewicz

Iuri Freiberger

Jeferson Rech Padilha

Juan Pablo Davila Boeira

Juliana Gonçalves Mota

Juliana Wolfarth

Juliano B Alves

Juvêncio Gomes dos Santos

Kaori Ishihara Tamekuni

Keila Marina Nicchelle

Keyla Copes Rodrigues

Lauren Homrich Aita

Leandro Malósi Dóro

Liana Lorenzoni Chiapinotto

Luana Duarte Fuentefria

Luciane Schwalbe

Manoela Nascimento

A U T O R E S

Marcelo Paes

Marcelo Vianna Batista

Marcia Regina Diehl

Margarida Maria de Jesus Cardoso Graúdo

MISAEL PAULO MONTANA

Patricia Hartmann

Paula Alcaraz Gomes Sant Anna

Paula Cristina Visoná

Paulo Henrique da Rocha Bittencourt

Priscila Westphal

Raul Barbedo Krebs Jr

Ricardo Yudi Akiyoshi

Roberta Rech Mandelli

Roberto Thomé da Cruz

Roberto Zimmer Araujo

Rogério Delanhesi

Silvio André Lacerda Alves

Taís Vieira Pereira

Taline Sabany Velasques

Thaís Menna Ribeiro Machado

Tiago Rossi

Vanessa Neto Bischoff

Victória Moreira Kern

Viviane Peçaibes

S U M Á R I O

Lorem ipsum	1
Lorem ipsum	2
Lorem ipsum	3
Lorem ipsum	4
Lorem ipsum	5
Lorem ipsum	6

P R E F Á C I O

Para além dos rótulos no Design Estratégico: Métodos, práticas e técnicas de pesquisa

A compreensão do Design como processo de pesquisa é fundamental para o reconhecimento do Design Estratégico como espaço de inovação. Não nos ocupamos na compreensão do "o que", ou "por que", mas do "como". Como projetar, como transformar, como revelar valor e construir um processo de inovação. Quando avançamos para esta perspectiva, avançamos para a ideia de movimento, de continuidade, de aceleração, desaceleração, de crescimento e diminuição, de ritmo. O Design é percurso, caminho, processo, incerteza e aproximação. Nesse contexto, diferentes formas de pesquisa acontecem, orientadas por conexões. O designer opera a partir de perspectivas lógicas que se revelam em processos de indução, dedução, e especialmente de abdução. Nessa dança imprecisa, que se delineia na medida em que avançamos processualmente, a incerteza é uma das características que mais permite o aprendizado. Caminhamos, construímos, processamos, buscamos compreender como, e aprendemos.

A partir desta compreensão sobre design levantamos a discussão sobre os rótulos alienantes que utilizamos no âmbito do espaço acadêmico. Definimos docentes e acadêmicos como pragmáticos, complexos, positivistas, abstratos. Termos que isoladamente anulam a possibilidade da dúvida, fundamental para a ciência. Atuamos, todos nós, em um contexto complexo, que a cada dia se revela de diferentes formas. Esse contexto demanda de nós, como pesquisadores e professores, ação. Nesse sentido, se pensarmos em teorias e práticas da ação, podemos compreender como autores de diferentes vertentes teóricas se encontram. De Dewey a Peirce, de Deleuze a Kolb, devemos compreender a nossa prática como elemento impulsionador da teoria seja um dos principais caminhos para gerar conhecimento. Assim, conectar nossos diferentes olhares e perspectivas para a construção de práticas projetuais, de ações de impacto, parece ser o melhor caminho para avançarmos como coletivo. O compromisso do Design Estratégico é promover uma ação projetual contextualizada no âmbito organizacional/social, a partir do processo, do como. Essa ação permite o desenvolvimento de tecnologias sociais, que se concretizam como modelos, artefatos, possibilidades, e entregam para as organizações algo que possa ser reproduzido.

Design é fluxo, ritmo, sintonia, dissonância, silêncio. Design é o espaço, o que está por vir. Design é o caminho para a construção de práticas significativas e transformadoras, em contextos abrangentes.

O debate sobre se somos isso ou aquilo, se somos complexos, pragmáticos, lineares, positivistas, abstratos é o caminho para nos afastarmos da realidade que se revela a cada dia mais complexa e sistêmica, demandando soluções articuladas e construídas a partir da ação.

Assim, propomos aqui o avanço na construção de caminhos que se revelem no andar, no processo, na busca do como, e não no debate de quem é ou não é relevante, de quem está ou não certo. Precisamos focar no como, e redefinir nossa prática a partir da sustentabilidade, em um contexto complexo e diverso. Desta maneira avançaremos enquanto ciência, transformando os espaços em que atuamos.

As reflexões aqui apresentadas são o resultado das discussões com os diversos professores convidados na disciplina de Processos e Práticas em Design Estratégico, edição 2021/1, para o Doutorado em Design Estratégico da UNISINOS. Uma das entregas para a sociedade que a disciplina se propôs realiza-se por meio deste e-book. A presente publicação reúne textos dos docentes do PPG em Design da UNISINOS, em que apresentarem suas práticas e reflexões em pesquisa, bem como as teses e dissertações dos egressos que se dispuseram a dissecá-las para esta obra. Por fim, o grupo de organizadores apresenta uma breve análise dos métodos e práticas em pesquisa em Design Estratégico.

Convidamos as leitoras e leitores a mergulhar no Design Estratégico por meio de suas pesquisas, métodos e práticas de modo a melhor compreender, aprofundar conhecimentos e refletir. Bem-vindas e bem-vindos a uma proposta que busca romper com os rótulos para transformar.

P R O F E S S O R E S

Carlo Franzato

Celso Carnos Scaletsky

Debora Barauna

Fabricio Farias Tarouco

Filipe Campelo Xavier Da Costa

Guilherme Englert Corrêa Meyer

Gustavo Severo De Borba

Ione Maria Ghislene Bentz

Karine de Mello Freire

Leandro Miletto Tonetto

Clique nos professores atuais do Programa de Pós-Graduação em Design e navegue entre suas contribuições textuais para o presente e-book.

C A R L O F R A N Z A T O

Abor a dolorem qui berum fugitem eliquiste nestion eatem fuga. Nempor apis dipsame remporum rendus idi oditaquam illaut vendi untor sitemolorem. Ut rem. Latem ad quo beaque vitist esenissum erum eario. Ut labo. Solorei catioria coris qui blaut prem nobis aspienderis mo esequi comnis re parum volo totatur? Berfero vidunt dipiendae explatur minum si dolo tenihil ea ante is et optatet que nimagnat.

Abo. Et ventiones endit fuga. Et lacium lant rempero odiant quo molorita-tur? Bor maximaio totat audam venesci sequi dolum volupta quae maximus endiani magnis magnim exero voluptas sime vit, as excepro eum eiur sam re, coritat exero blacesto is repero volecusdae nonsecta explian duciet fuga. Obit aut et abo. Nam harcipi dignihicto qui cus a impor accus, verrunt que simus repedisi officient eum aut is aut fugit, nonsequi re paristotatet lia as a conemqui coratem. Ucipsa qui vit et, optati secabo. Nem diorian diciliandit et odis rerspie turiatia nonsequi necae eos ipis aut ut que eum volore quaepelia consed ut atiuntiam everibus, sapero et, et magnatium voluptatures maios ad qui untiae dis dolorro minvell accusam debit dolupta volorem eiunt.

Tempore cor molori natus andio vellabo. Nam, volupideni si vitatem pore-catiam, volorem dunt fugitaquatia dolore num vel evelestibus et pliquatisim volorum ut eium et ditaquam nihillaccum, es assus, conse volore consequ undamus di re re, odisque num sum con ra aut voles expel ipiet venis adis modit faceprent explabo reruptat vollabo reiciente velitiatur? Quiscit auta-tiis et et vollam quiduciis ese voles senis porit lab inveruptas magnim harcit laborum alic tem quam ium quam eum volorem quostias dellant quamet illa-boremos ab ium intem reptatia dessed mi, sed eatquaeriasi conet id maione proritaquod exerion consersperum natibus aut idigenturi anihic tem qui dis dit eatem fugiatus expligentium quid erio. Ut enimolu ptatius.
Sus sumquia dolorib usciur?

CELSO CARNOS SCALETSKY

Abor a dolorem qui berum fugitem eliquiste nestion eatem fuga. Nempor apis dipsame remporum rendus idi oditaquam illaut vendi untor sitemolorem. Ut rem. Latem ad quo beaque vitist esenissum erum eario. Ut labo. Solorei catioria coris qui blaut prem nobis aspienderis mo esequi comnis re parum volo totatur? Berfero vidunt dipiendae explatur minum si dolo tenihil ea ante is et optatet que nimagnat.

Abo. Et ventiones endit fuga. Et lacium lant rempero odiant quo molorita-tur? Bor maximaio totat audam venesci sequi dolum volupta quae maximus endiani magnis magnim exero voluptas sime vit, as excepro eum eiur sam re, coritat exero blacesto is repero volecusdae nonsecta explian duciet fuga. Obit aut et abo. Nam harcipi dignihicto qui cus a impor accus, verrunt que simus repedisi officient eum aut is aut fugit, nonsequi re paristotatet lia as a conemqui coratem. Ucipsa qui vit et, optati secabo. Nem diorian diciliandit et odis rerspie turiatia nonsequi necae eos ipis aut ut que eum volore quaepelia consed ut atiuntiam everibus, sapero et, et magnatium voluptatures maios ad qui untiae dis dolorro minvell accusam debit dolupta volorem eiunt.

Tempore cor molori natus andio vellabo. Nam, volupideni si vitatem pore-catiam, volorem dunt fugitaquatia dolore num vel evelestibus et pliquatisim volorum ut eium et ditaquam nihillaccum, es assus, conse volore consequ undamus di re re, odisque num sum con ra aut voles expel ipiet venis adis modit faceprent explabo reruptat vollabo reiciente velitiatur? Quiscit auta-tiis et et vollam quiduciis ese voles senis porit lab inveruptas magnim harcit laborum alic tem quam ium quam eum volorem quostias dellant quamet illa-boremos ab ium intem reptatia dessed mi, sed eatquaeriasi conet id maione proritaquod exerion consersperum natibus aut idigenturi anihic tem qui dis dit eatem fugiatus expligentium quid erio. Ut enimolu ptatius.
Sus sumquia dolorib usciur?

D E B O R A B A R A U N A

Abor a dolorem qui berum fugitem eliquiste nestion eatem fuga. Nempor apis dipsame remporum rendus idi oditaquam illaut vendi untor sitemolorem. Ut rem. Latem ad quo beaque vitist esenissum erum eario. Ut labo. Solorei catioria coris qui blaut prem nobis aspienderis mo esequi comnis re parum volo totatur? Berfero vidunt dipiendae explatur minum si dolo tenihil ea ante is et optatet que nimagnat.

Abo. Et ventiones endit fuga. Et lacium lant rempero odiant quo molorita-tur? Bor maximaio totat audam venesci sequi dolum volupta quae maximus endiani magnis magnim exero voluptas sime vit, as excepro eum eiur sam re, coritat exero blacesto is repero volecusdae nonsecta explian duciet fuga. Obit aut et abo. Nam harcipi dignihicto qui cus a impor accus, verrunt que simus repedisi officient eum aut is aut fugit, nonsequi re paristotatet lia as a conemqui coratem. Ucipsa qui vit et, optati secabo. Nem diorian diciliandit et odis rerspie turiatia nonsequi necae eos ipis aut ut que eum volore quaepelia consed ut atiuntiam everibus, sapero et, et magnatium voluptatures maios ad qui untiae dis dolorro minvell accusam debit dolupta volorem eiunt.

Tempore cor molori natus andio vellabo. Nam, volupideni si vitatem pore-catiam, volorem dunt fugitaquatia dolore num vel evelestibus et pliquatisim volorum ut eium et ditaquam nihillaccum, es assus, conse volore consequ undamus di re re, odisque num sum con ra aut voles expel ipiet venis adis modit faceprent explabo reruptat vollabo reiciente velitiatur? Quiscit auta-tiis et et vollam quiduciis ese voles senis porit lab inveruptas magnim harcit laborum alic tem quam ium quam eum volorem quostias dellant quamet illa-boremos ab ium intem reptatia dessed mi, sed eatquaeriasi conet id maione proritaquod exerion consersperum natibus aut idigenturi anihic tem qui dis dit eatem fugiatus expligentium quid erio. Ut enimolu ptatius.
Sus sumquia dolorib usciur?

FABRICIO FARIAS TAROUCO

Abor a dolorem qui berum fugitem eliquiste nestion eatem fuga. Nempor apis dipsame remporum rendus idi oditaquam illaut vendi untor sitemolorem. Ut rem. Latem ad quo beaque vitist esenissum erum eario. Ut labo. Solorei catioria coris qui blaut prem nobis aspienderis mo esequi comnis re parum volo totatur? Berfero vidunt dipiendae explatur minum si dolo tenihil ea ante is et optatet que nimagnat.

Abo. Et ventiones endit fuga. Et lacium lant rempero odiant quo molorita-tur? Bor maximaio totat audam venesci sequi dolum volupta quae maximus endiani magnis magnim exero voluptas sime vit, as excepro eum eiur sam re, coritat exero blacesto is repero volecusdae nonsecta explian duciet fuga. Obit aut et abo. Nam harcipi dignihicto qui cus a impor accus, verrunt que simus repedisi officient eum aut is aut fugit, nonsequi re paristotatet lia as a conemqui coratem. Ucipsa qui vit et, optati secabo. Nem diorian diciliandit et odis rerspie turiatia nonsequi necae eos ipis aut ut que eum volore quaepelia consed ut atiuntiam everibus, sapero et, et magnatium voluptatures maios ad qui untiae dis dolorro minvell accusam debit dolupta volorem eiunt.

Tempore cor molori natus andio vellabo. Nam, volupideni si vitatem pore-catiam, volorem dunt fugitaquatia dolore num vel evelestibus et pliquatisim volorum ut eium et ditaquam nihillaccum, es assus, conse volore consequ undamus di re re, odisque num sum con ra aut voles expel ipiet venis adis modit faceprent explabo reruptat vollabo reiciente velitiatur? Quiscit auta-tiis et et vollam quiduciis ese voles senis porit lab inveruptas magnim harcit laborum alic tem quam ium quam eum volorem quostias dellant quamet illa-boremos ab ium intem reptatia dessed mi, sed eatquaeriasi conet id maione proritaquod exerion consersperum natibus aut idigenturi anihic tem qui dis dit eatem fugiatus expligentium quid erio. Ut enimolu ptatius.
Sus sumquia dolorib usciur?

FILIPE CAMPELO XAVIER DA COSTA

Abor a dolorem qui berum fugitem eliquiste nestion eatem fuga. Nempor apis dipsame remporum rendus idi oditaquam illaut vendi untor sitemolorem. Ut rem. Latem ad quo beaque vitist esenissum erum eario. Ut labo. Solorei catioria coris qui blaut prem nobis aspienderis mo esequi comnis re parum volo totatur? Berfero vidunt dipiendae explatur minum si dolo tenihil ea ante is et optatet que nimagnat.

Abo. Et ventiones endit fuga. Et lacium lant rempero odiant quo molorita-tur? Bor maximaio totat audam venesci sequi dolum volupta quae maximus endiani magnis magnim exero voluptas sime vit, as excepro eum eiur sam re, coritat exero blacesto is repero volecusdae nonsecta explian duciet fuga. Obit aut et abo. Nam harcipi dignihicto qui cus a impor accus, verrunt que simus repedisi officient eum aut is aut fugit, nonsequi re paristotatet lia as a conemqui coratem. Ucipsa qui vit et, optati secabo. Nem diorian diciliandit et odis rerspie turiatia nonsequi necae eos ipis aut ut que eum volore quaepelia consed ut atiuntiam everibus, sapero et, et magnatium voluptatures maios ad qui untiae dis dolorro minvell accusam debit dolupta volorem eiunt.

Tempore cor molori natus andio vellabo. Nam, volupideni si vitatem pore-catiam, volorem dunt fugitaquatia dolore num vel evelestibus et pliquatisim volorum ut eium et ditaquam nihillaccum, es assus, conse volore consequ undamus di re re, odisque num sum con ra aut voles expel ipiet venis adis modit faceprent explabo reruptat vollabo reiciente velitiatur? Quiscit auta-tiis et et vollam quiduciis ese voles senis porit lab inveruptas magnim harcit laborum alic tem quam ium quam eum volorem quostias dellant quamet illa-boremos ab ium intem reptatia dessed mi, sed eatquaeriasi conet id maione proritaquod exerion consersperum natibus aut idigenturi anihic tem qui dis dit eatem fugiatus expligentium quid erio. Ut enimolu ptatius.
Sus sumquia dolorib usciur?

GUILHERME ENGLERT CORRÊA MEYER

Abor a dolorem qui berum fugitem eliquiste nestion eatem fuga. Nempor apis dipsame remporum rendus idi oditaquam illaut vendi untor sitemolorem. Ut rem. Latem ad quo beaque vitist esenissum erum eario. Ut labo. Solorei catioria coris qui blaut prem nobis aspienderis mo esequi comnis re parum volo totatur? Berfero vidunt dipiendae explatur minum si dolo tenihil ea ante is et optatet que nimagnat.

Abo. Et ventiones endit fuga. Et lacium lant rempero odiant quo molorita-tur? Bor maximaio totat audam venesci sequi dolum volupta quae maximus endiani magnis magnim exero voluptas sime vit, as excepro eum eiur sam re, coritat exero blacesto is repero volecusdae nonsecta explian duciet fuga. Obit aut et abo. Nam harcipi dignihicto qui cus a impor accus, verrunt que simus repedisi officient eum aut is aut fugit, nonsequi re paristotatet lia as a conemqui coratem. Ucipsa qui vit et, optati secabo. Nem diorian diciliandit et odis rerspie turiatia nonsequi necae eos ipis aut ut que eum volore quaepelia consed ut atiuntiam everibus, sapero et, et magnatium voluptatures maios ad qui untiae dis dolorro minvell accusam debit dolupta volorem eiunt.

Tempore cor molori natus andio vellabo. Nam, volupideni si vitatem pore-catiam, volorem dunt fugitaquatia dolore num vel evelestibus et pliquatisim volorum ut eium et ditaquam nihillaccum, es assus, conse volore consequ undamus di re re, odisque num sum con ra aut voles expel ipiet venis adis modit faceprent explabo reruptat vollabo reiciente velitiatur? Quiscit auta-tiis et et vollam quiduciis ese voles senis porit lab inveruptas magnim harcit laborum alic tem quam ium quam eum volorem quostias dellant quamet illa-boremos ab ium intem reptatia dessed mi, sed eatquaeriasi conet id maione proritaquod exerion consersperum natibus aut idigenturi anihic tem qui dis dit eatem fugiatus expligentium quid erio. Ut enimolu ptatius.
Sus sumquia dolorib usciur?

GUSTAVO SEVERO DE BORBA

Abor a dolorem qui berum fugitem eliquiste nestion eatem fuga. Nempor apis dipsame remporum rendus idi oditaquam illaut vendi untor sitemolorem. Ut rem. Latem ad quo beaque vitist esenissum erum eario. Ut labo. Solorei catioria coris qui blaut prem nobis aspienderis mo esequi comnis re parum volo totatur? Berfero vidunt dipiendae explatur minum si dolo tenihil ea ante is et optatet que nimagnat.

Abo. Et ventiones endit fuga. Et lacium lant rempero odiant quo molorita-tur? Bor maximaio totat audam venesci sequi dolum volupta quae maximus endiani magnis magnim exero voluptas sime vit, as excepro eum eiur sam re, coritat exero blacesto is repero volecusdae nonsecta explian duciet fuga. Obit aut et abo. Nam harcipi dignihicto qui cus a impor accus, verrunt que simus repedisi officient eum aut is aut fugit, nonsequi re paristotatet lia as a conemqui coratem. Ucipsa qui vit et, optati secabo. Nem diorian diciliandit et odis rerspie turiatia nonsequi necae eos ipis aut ut que eum volore quaepelia consed ut atiuntiam everibus, sapero et, et magnatium voluptatures maios ad qui untiae dis dolorro minvell accusam debit dolupta volorem eiunt.

Tempore cor molori natus andio vellabo. Nam, volupideni si vitatem pore-catiam, volorem dunt fugitaquatia dolore num vel evelestibus et pliquatisim volorum ut eium et ditaquam nihillaccum, es assus, conse volore consequ undamus di re re, odisque num sum con ra aut voles expel ipiet venis adis modit faceprent explabo reruptat vollabo reiciente velitiatur? Quiscit auta-tiis et et vollam quiduciis ese voles senis porit lab inveruptas magnim harcit laborum alic tem quam ium quam eum volorem quostias dellant quamet illa-boremos ab ium intem reptatia dessed mi, sed eatquaeriasi conet id maione proritaquod exerion consersperum natibus aut idigenturi anihic tem qui dis dit eatem fugiatus expligentium quid erio. Ut enimolu ptatius.
Sus sumquia dolorib usciur?

IONE MARIA GHISLENE BENTZ

Abor a dolorem qui berum fugitem eliquiste nestion eatem fuga. Nempor apis dipsame remporum rendus idi oditaquam illaut vendi untor sitemolorem. Ut rem. Latem ad quo beaque vitist esenissum erum eario. Ut labo. Solorei catioria coris qui blaut prem nobis aspienderis mo esequi comnis re parum volo totatur? Berfero vidunt dipiendae explatur minum si dolo tenihil ea ante is et optatet que nimagnat.

Abo. Et ventiones endit fuga. Et lacium lant rempero odiant quo molorita-tur? Bor maximaio totat audam venesci sequi dolum volupta quae maximus endiani magnis magnim exero voluptas sime vit, as excepro eum eiur sam re, coritat exero blacesto is repero volecusdae nonsecta explian duciet fuga. Obit aut et abo. Nam harcipi dignihicto qui cus a impor accus, verrunt que simus repedisi officient eum aut is aut fugit, nonsequi re paristotatet lia as a conemqui coratem. Ucipsa qui vit et, optati secabo. Nem diorian diciliandit et odis rerspie turiatia nonsequi necae eos ipis aut ut que eum volore quaepelia consed ut atiuntiam everibus, sapero et, et magnatium voluptatures maios ad qui untiae dis dolorro minvell accusam debit dolupta volorem eiunt.

Tempore cor molori natus andio vellabo. Nam, volupideni si vitatem pore-catiam, volorem dunt fugitaquatia dolore num vel evelestibus et pliquatisim volorum ut eium et ditaquam nihillaccum, es assus, conse volore consequ undamus di re re, odisque num sum con ra aut voles expel ipiet venis adis modit faceprent explabo reruptat vollabo reiciente velitiatur? Quiscit auta-tiis et et vollam quiduciis ese voles senis porit lab inveruptas magnim harcit laborum alic tem quam ium quam eum volorem quostias dellant quamet illa-boremos ab ium intem reptatia dessed mi, sed eatquaeriasi conet id maione proritaquod exerion consersperum natibus aut idigenturi anihic tem qui dis dit eatem fugiatus expligentium quid erio. Ut enimolu ptatius.
Sus sumquia dolorib usciur?

KARINE DE MELLO FREIRE

Abor a dolorem qui berum fugitem eliquiste nestion eatem fuga. Nempor apis dipsame remporum rendus idi oditaquam illaut vendi untor sitemolorem. Ut rem. Latem ad quo beaque vitist esenissum erum eario. Ut labo. Solorei catioria coris qui blaut prem nobis aspienderis mo esequi comnis re parum volo totatur? Berfero vidunt dipiendae explatur minum si dolo tenihil ea ante is et optatet que nimagnat.

Abo. Et ventiones endit fuga. Et lacium lant rempero odiant quo molorita-tur? Bor maximaio totat audam venesci sequi dolum volupta quae maximus endiani magnis magnim exero voluptas sime vit, as excepro eum eiur sam re, coritat exero blacesto is repero volecusdae nonsecta explian duciet fuga. Obit aut et abo. Nam harcipi dignihicto qui cus a impor accus, verrunt que simus repedisi officient eum aut is aut fugit, nonsequi re paristotatet lia as a conemqui coratem. Ucipsa qui vit et, optati secabo. Nem diorian diciliandit et odis rerspie turiatia nonsequi necae eos ipis aut ut que eum volore quaepelia consed ut atiuntiam everibus, sapero et, et magnatium voluptatures maios ad qui untiae dis dolorro minvell accusam debit dolupta volorem eiunt.

Tempore cor molori natus andio vellabo. Nam, volupideni si vitatem pore-catiam, volorem dunt fugitaquatia dolore num vel evelestibus et pliquatisim volorum ut eium et ditaquam nihillaccum, es assus, conse volore consequ undamus di re re, odisque num sum con ra aut voles expel ipiet venis adis modit faceprent explabo reruptat vollabo reiciente velitiatur? Quiscit auta-tiis et et vollam quiduciis ese voles senis porit lab inveruptas magnim harcit laborum alic tem quam ium quam eum volorem quostias dellant quamet illa-boremos ab ium intem reptatia dessed mi, sed eatquaeriasi conet id maione proritaquod exerion consersperum natibus aut idigenturi anihic tem qui dis dit eatem fugiatus expligentium quid erio. Ut enimolu ptatius.
Sus sumquia dolorib usciur?

LEANDRO MILETTO TONETTO

Abor a dolorem qui berum fugitem eliquiste nestion eatem fuga. Nempor apis dipsame remporum rendus idi oditaquam illaut vendi untor sitemolorem. Ut rem. Latem ad quo beaque vitist esenissum erum eario. Ut labo. Solorei catioria coris qui blaut prem nobis aspienderis mo esequi comnis re parum volo totatur? Berfero vidunt dipiendae explatur minum si dolo tenihil ea ante is et optatet que nimagnat.

Abo. Et ventiones endit fuga. Et lacium lant rempero odiant quo molorita-tur? Bor maximaio totat audam venesci sequi dolum volupta quae maximus endiani magnis magnim exero voluptas sime vit, as excepro eum eiur sam re, coritat exero blacesto is repero volecusdae nonsecta explian duciet fuga. Obit aut et abo. Nam harcipi dignihicto qui cus a impor accus, verrunt que simus repedisi officient eum aut is aut fugit, nonsequi re paristotatet lia as a conemqui coratem. Ucipsa qui vit et, optati secabo. Nem diorian diciliandit et odis rerspie turiatia nonsequi necae eos ipis aut ut que eum volore quaepelia consed ut atiuntiam everibus, sapero et, et magnatium voluptatures maios ad qui untiae dis dolorro minvell accusam debit dolupta volorem eiunt.

Tempore cor molori natus andio vellabo. Nam, volupideni si vitatem pore-catiam, volorem dunt fugitaquatia dolore num vel evelestibus et pliquatisim volorum ut eium et ditaquam nihillaccum, es assus, conse volore consequ undamus di re re, odisque num sum con ra aut voles expel ipiet venis adis modit faceprent explabo reruptat vollabo reiciente velitiatur? Quiscit auta-tiis et et vollam quiduciis ese voles senis porit lab inveruptas magnim harcit laborum alic tem quam ium quam eum volorem quostias dellant quamet illa-boremos ab ium intem reptatia dessed mi, sed eatquaeriasi conet id maione proritaquod exerion consersperum natibus aut idigenturi anihic tem qui dis dit eatem fugiatus expligentium quid erio. Ut enimolu ptatius.
Sus sumquia dolorib usciur?

QUEM FAZ PARTE DESTA PESQUISA

PRODUÇÕES DE 2009 - 2010

BAIRRO MOINHOS DE VENTO: CONSTRUINDO IDENTIDADES

Autoria: Rogério Delanhesi
Orientador: Ione Bentz
Ano de defesa: 2009
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)
Área: Gestão

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Entender a minha relação com territórios com que me relacionava foi a grande motivação para ingressar na perspectiva de fazer um Mestrado. Esta busca dialogou com meu envolvimento com o Design Estratégico, enquando Diretor de Marketing da Unisinos, me relacionando com professores e com o Instituto Politecnico de Milão. Escolhi o bairro Moinhos de Vento, por nele sempre residir (além de ser local também da sede de minha empresa)e principalmente, por ter sido escolhido por meus avós (imigrantes sírio libaneses) quando de sua sondagem ao chegarem no Brasil. O estudo buscava desenvolver a compreensão do processo de construção de identidades do bairro Moinhos de Vento, considerado um espaço urbano, constituído por segmentos diferenciados em uma dada ordem de interações sociais. A compreensão de território como espaço de saber solidário amplia significativamente o seu potencial significativo, para além de sua identificação com determinados limites físicos formais. É nesse espaço que ocorrem os processos de construção do imaginário, fundamentais para a produção das identidades.

Os objetivos desse trabalho foram:
No trabalho foram investigados fatores determinantes e relações invisíveis que poderiam influenciar no crescimento e desenvolvimento de um espaço urbano identitário. A partir das descobertas por eles propiciadas, pretendeu-se contemplar outro objetivo do estudo, que foi o de perceber o bairro não como um objeto delimitado e estático, mas como uma realidade que se dá a perceber na dinâmica dos processos interativos e questionadores, e sempre em contexto. Esse objetivo pode ser alcançado graças à escolha de uma metodologia transdisciplinar capaz de percorrer diversas áreas do conhecimento, compartilhando saberes e desafiando alguns de seus conceitos próprios, cuja síntese resultou em novos aprendizados sobre ela própria e sobre o objeto de pesquisa. Acreditando que dessa forma se desenvolverá um olhar diferenciado sobre o bairro como uma possibilidade de contribuição, pelos seus resultados, em discussões sobre políticas de desenho e gestão dos espaços urbanos.

PILARES TEÓRICOS

Pensamento sistêmico: ANDRADE, A...[ET al.]. Pensamento sistêmico - Caderno de Campo - O desafio da Mudança Sustentada nas Organizações e na Sociedade. 2006, VASCONCELLOS, M. Pensamento Sistêmico – O Novo Paradigma da Ciência. CAPRA, F. O Ponto de Mutação. KASPER, H. O processo de pensamento sistêmico: um estudo das principais abordagens a partir de um quadro de referência proposto. Design Estratégico: BORJA DE MOZOTA, B. Design Management. CELASCHI, F.; DESSERTI, A. Design e Innovazione. Strumenti e Pratiche per la Ricerca Applicata.Tesserti 2202. MORAES, D. Metaprojeto: o design do design. In Anais do 7o Congresso Brasileiro de pesquisa

e Desenvolvimento em Design. Teoria da complexidade: ULRICH, W. Critical Heuristics of social Systems Design. EuropeanJounal of Operation Research, 31 p 276. 1987. LUHMANN, N. A Nova Teoria dos Sistemas/ org. Clarissa Eckert Baeta Neves e Eva Machado Barbosa Santos. RONCA, P. O manifesto da transdisciplinaridade.

MÉTODO

A partir da escolha da Epistemologia do pensamento sistêmico, utilizei a metodologia do design Estratégico fazendo assim, um exercício heurístico. Estudei um Caso, a partir da Análise do contexto (Survey e Pesquisa Etnográfica) e do planejamento de Cenários Prospectivos. o público pesquisado foi de moradores e frequentadores do bairro Moinhos de Vento. Também foram utilizadas as técnicas de Blue Sky, construção de cenários, entrevistas, observações e Análise de contexto. Ao longo da pesquisa as ferramentas e práticas envolvidas foram: Design Thinking, diário de campo, dinâmicas de grupo, infográfico, gráfico de polaridades, mapa conceitual, moodboard, prototipação, roteiros semiestruturados (entrevistas), SWOT e survey.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A dissertação teve como preocupação central a compreensão do processo de construção de identidades do bairro Moinhos de Vento como um conjunto urbano constituído por segmentos diferenciados em uma dada ordem de interações sociais cuja densidade permite a identificação de uma dada forma de resistência e de sociabilidades significativas, para a compreensão das emergências, das representações e das projeções que o constituem. A abordagem escolhida pode ser considerada positiva para que os objetivos fossem alcançados. Retomados os principais fundamentos do pensamento sistêmico, temas como sociedade, cidade, bairro, identidade, imagem e gestão, entre outros, permitiram a sistematização do olhar sobre o bairro Moinhos de Vento. Nesse quesito, o corpus, espaço urbano plural, mas fisicamente delimitado, foi favorável à complexidade que a compreensão do bairro exigia fosse contemplada e que a proposta de sistema social autopoiético, auto-referencial e operacionalmente fechado possibilitou apreender. A escolha metodológica do Design Estratégico mostrou-se acertada pela contribuição transdisciplinar que ela aporta, ampliando o olhar investigativo e a indicação de relevâncias, responsáveis pelo respeito à complexidade dos objetos, no caso, o bairro. Essas iniciativas resultaram em aprendizagens e estímulos a reformulações metodológicas. Em resposta à problematização da pesquisa, o estudo permitiu identificar os fatores determinantes e outros aparentemente insignificantes que compõem a identidade do bairro Moinhos de Vento. Entre os fatores determinantes destacam-se: a tradição aristocrática do bairro - mística marcante de sua identidade, assim como a modernidade – traços de contemporaneidade cosmopolita e a diversidade - configurada pelos segmentos que o compõe, pela alta densidade de pessoas, pelos seus equipamentos urbanos e pela pequena extensão de suas ruas e quadras, todas elas fatores de construção de identidade. Essa diversidade provoca uma grande possibilidade de alteridade, e, a partir dela, do surgimento dos fatores aparentemente insignificantes, como, por exemplo, os destacados acoplamentos estruturais provocados pelo trânsito de diversas formas de comunicação que nele interferem e o caracterizam como um sistema societal. O processo de se identificar ou de se identificando é uma espiral que se alimenta constantemente de espaços do bairro, de interações das alteridades e de diferenciações consequentes das operações nas estruturas internas desse sistema. Assim, ficou reforçada uma das intenções iniciais do estudo - a de trabalhar a identidade apenas como um substantivo, mas também como um verbo, no conceito de ação nos significados temporais do identificar-se e do identifi-

cando-se. É essa dinâmica que o título do trabalho "Bairro Moinhos de Vento: construindo identidades" quer referir e que os fundamentos sistêmicos e as metodologias usadas permitem organizar e interpretar.

As controvérsias ou desconformidades que o trabalho possa gerar devem instaurar um benéfica turbulência que é, por sua vez, responsável pela sinalizações de estudos futuros que, já se sabe, respondem positivamente aos desafios da diversidade, do movimento, da pluralidade, da ciência e das metodologias. Mesmo atento ao ideal do rigor científico recomendado e ainda que tenha alcançado os objetivos propostos no projeto, o estudo possuiu algumas limitações que poderão trazer uma melhor compreensão das condições de sua produção e das implicações nos resultados. A limitação que inicialmente se apresentou refere-se à própria natureza do trabalho, estudo de caráter empírico indutivo, que exigiria novos exercícios de aplicação em diferentes ambientes, de modo a validar as generalizações e a formular rigorosas hipóteses. Na sequência, a aplicação conjunta de diversas ferramentas, embora se reconheça que trouxeram acréscimos relevantes pela interação entre si, mostrou que a ampliação de espectro de aplicação para outros ambientes, como no caso da Blue Sky, traria mais informações com maior potencial heurístico. Operacionalmente, o fato de a pesquisa ter sido realizada em bairro de vinculação afetiva do pesquisador pode apresentar algum tipo de viés mais subjetivo, o que se procurou evitar através do rigoroso emprego da metodologia e de suas ferramentas.

PESQUISAS FUTURAS

No cenário das possibilidades de estudos futuros, é possível organizá-los em três níveis: o nível teórico, de retomada do pensamento sistêmico; o nível metodológico, de aprimoramento sobre o potencial do Design Estratégico, identificação do potencial das ferramentas e consequentes reformulações; e o nível interpretativo, síntese da práxis investigativa. Espera-se que o trabalho tenha estimulado acadêmicos e profissionais ao aprofundamento do tema proposto, a novas problemáticas ou descobertas sobre configuração e gestão dos espaços urbanos, e à oferta de produtos e serviços por eles sugeridos.

CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN ESTRATÉGICO PARA O FOMENTO DE INOVAÇÕES NO POLO MOVELEIRO DA SERRA GAÚCHA

Autoria: Vanessa Neto Bischoff
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2010
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: A investigação foi desenvolvida no setor moveleiro da serra gaúcha, especificamente em empresas que fabricam móveis residenciais de madeira, pertencentes ao segmento de móveis retilíneos seriados, e comercializam seus móveis em pontos de venda exclusivos da marca

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

No final da primeira década de 2000, período em que o trabalho foi desenvolvido, o setor moveleiro gaúcho representava mais de 25% da produção nacional e 28% da exportação, números que faziam do Rio Grande do Sul o segundo maior estado produtor de móveis no Brasil. As empresas do polo moveleiro de Bento Gonçalves - na Serra Gaúcha - em particular as produtoras de móveis seriados retilíneos de madeira estavam entre as maiores empresas da indústria de móveis brasileira e utilizavam as mais atualizadas tecnologias daquele momento. Os processos de inovação desse setor estavam relacionados diretamente a práticas específicas: inovações tecnológicas de caráter incremental. Ao mesmo tempo em que o design estava sendo abordado no setor moveleiro gaúcho, fundamentalmente, em soluções operacionais de desenvolvimento de produtos. Em contrapartida, o design estratégico fornece novas perspectivas à organização, oportunizando o desenvolvimento de novos processos de inovação. Nessa lacuna o trabalho foi inserido. O problema da pesquisa fundamentou-se na questão: De que forma o design estratégico pode fomentar inovações no segmento de móveis residenciais de madeira (retilíneos seriados) do setor moveleiro gaúcho?

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo da pesquisa foi apresentar contribuições do design estratégico para o fomento de inovações no segmento de móveis residenciais de madeira - retilíneos seriados - do setor moveleiro gaúcho. Para tanto, os objetivos específicos foram: - identificar os processos de inovação implementados por quatro empresas do polo moveleiro da serra gaúcha que fabricam móveis residenciais de madeira retilíneos seriados e possuem marca própria; - buscar evidências sobre o uso do design e de que forma ele é percebido nas empresas pesquisadas; - analisar o processo de desenvolvimento de novos produtos em quatro empresas do polo moveleiro da serra gaúcha que fabricam móveis residenciais de madeira retilíneos seriados e possuem marca própria; - propor melhorias para o segmento em estudo através do design estratégico, com o intuito de promover o desenvolvimento de inovações.

PILARES TEÓRICOS

O processo de inovação e sua relação com o design são fatores chave para a competitividade. Por isso, é de fundamental importância analisá-lo e compreendê-lo como um processo, identificando o papel dos diferentes atores. Para

investir em design buscando inovação é necessário que a empresa compreenda o design como estratégia e, não apenas, como criação e desenvolvimento de um produto final ou artefato. A percepção do design como orientador do processo de inovação, permite que as empresas desenvolvam sistemas produto, potencializando os ganhos da organização. Com base nessa compreensão, a fundamentação teórica da pesquisa teve como pilares: inovação, abordagens de design e processo de desenvolvimento de novos produtos. O tema inovação foi descrito a partir de sua definição, tipos, classificações, modelos de processo e sua relação com o design, tendo como principais autores Barbieri et al. (2003, 2009), Tidd, Bessant e Pavitt (2008) e Schumpeter (COSTA, 2006). A construção teórica do tema abordagens de design apresentou conceitos sobre design e a evolução de sua percepção e trajetória até as abordagens de design management e design estratégico. Nesta seção, os principais autores foram Best (2006), Celaschi e Desserti (2007) e Meroni (2008). O tema processo de desenvolvimento de novos produtos foi abordado a partir de sua conceituação, fases e modelos de processo, tendo como principais autores Baxter (2000), Rozenfeld et al. (2006) e Takahashi e Takahashi (2007).

MÉTODO

O paradigma epistemológico da pesquisa foi o pensamento sistêmico, que envolve fenômenos e situações que requerem explicação com base na inter-relação de múltiplas forças ou fatores, descreve Kasper (2006). A estratégia adotada foi a pesquisa qualitativa, que, conforme Strauss e Corbin (2008), contempla um processo não-matemático de interpretação e tem a finalidade de organizar conceitos e relações de dados em uma estrutura explanatória teórica. E a metodologia utilizada foi o estudo de caso. Yin (2001, p. 32) define estudo de caso como "uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente definidos". A unidade de estudo foram quatro empresas do polo moveleiro da serra gaúcha que fabricam móveis residenciais de madeira, pertencentes ao segmento de móveis retilíneos seriados, e comercializam seus móveis em pontos de venda exclusivos da marca. Ao longo da pesquisa foram realizadas as técnicas de entrevistas, observações, visitas técnicas; revisão bibliográfica e pesquisa documental. Também foram utilizadas as ferramentas/práticas de diário de campo (observações), roteiros semiestruturados (entrevistasl) e SWOT,

ACHADOS E DESCOBERTAS

A pesquisa apresentou um mapeamento das empresas e do segmento em estudo abarcando: análise de ambiente organizacional aberto a mudanças e processos de inovação implementados pelas empresas e pelo segmento em estudo; uso e percepção do design nas empresas e no segmento em estudo; análise do processo de desenvolvimento de novos produtos nas empresas e no segmento em estudo. Com base na análise estratégica desse mapeamento, foram identificadas as fraquezas e ameaças e propostas melhorias com o intuito de fomentar inovações. As duas primeiras sugestões referem-se diretamente à aplicação do design estratégico: ampliar o papel do design nas empresas, explorando o design estratégico como orientador do sistema produto-serviço; explorar o metaprojeto, relevante etapa da metodologia do design estratégico. E as duas últimas, embora não se refiram diretamente ao design estratégico, configuram meios de fortalecer o segmento em estudo e possibilitam que o design estratégico seja plenamente desenvolvido nas empresas do setor: formalizar o processo de desenvolvimento de novos produtos; buscar novas fontes de matéria-prima, componentes e acessórios.

Foram propostas contribuições do design estratégico com o objetivo de estimular o desenvolvimento de inovações no polo moveleiro da serra gaúcha,

através das empresas que fabricam móveis residenciais de madeira retilíneos seriados e possuem marca própria. Por meio da abordagem do design estratégico, foram apresentados critérios com embasamentos teóricos e científicos que venham a contribuir para o progresso do setor moveleiro gaúcho. A dissertação foi utilizada como uma das referências na elaboração do Programa Estadual de Fortalecimento das Cadeias e Arranjos Produtivos Locais – APL's, APL Moveleiro da Serra Gaúcha, em 2012. Este relatório compõe o projeto Apoio à Coordenação da Governança do APL moveleiro, proposto pelo Centro Gestor de Inovação Moveleiro e subsidiado pela Secretaria de Desenvolvimento e Promoção do Investimento do Estado do Rio Grande do Sul.

PESQUISAS FUTURAS

Em relação a continuação do estudo, sugere-se o aprofundamento do modelo – de processo de desenvolvimento de novos produtos – proposto, bem como a complementação do mesmo. Entende-se que, tal modelo proposto, com macrofase metaprojetual, refere-se a um plano inicial, que pode ser desenvolvido com maior profundidade e, assim, abarcando o detalhamento de atividades específicas a serem realizadas em cada fase, atribuições dos profissionais envolvidos e descrição do inter-relacionamento entre as fases e as atividades do processo de desenvolvimento de novos produtos. Outra sugestão de trabalho futuro refere-se ao desenvolvimento de um plano de ação para implantação das melhorias propostas. Para tanto, entende-se por necessário um processo que compreenda o planejamento e o acompanhamento das implementações nas empresas, bem como a identificação e a correção de falhas concernentes ao processo.

DESIGN E CULTURA NOS SERVIÇOS DE ACESSO A MÚSICA DIGITAL NA INTERNET

Autoria: Charles Di Pinto
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2010

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Artistica

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A motivação para aprofundar meu entendimento sobre o setor fonográfico, a partir da lente do design, nasceu de uma carreira já estabelecida com a música. Em 2009, quando iniciei o trabalho, o setor ainda passava por transformações. Assim, a dissertação buscava entender melhor as forças culturais que impulsionavam essas mudanças.

Os objetivos deste trabalho foram:
Identificar como se dá a associação de atributos culturais à transformação do setor fonográfico, através do design, e como esses atributos são interpretados através do consumo.

PILARES TEÓRICOS

A pesquisa acessou autores das ciências sociais e do design: Clifford Geertz, Theodor Adorno, Simon Frith; e Kathryn Best, Flaviano Celaschi, Ana Meroni, respectivamente.

MÉTODO

A abordagem foi qualitativa, com ênfase no estudo das perspectivas de profissionais do setor e de consumidores. Foram utilizadas técnicas como entrevistas, grupos focais e observações e ferramentas de apoio como roteiros semiestruturados e diário de campo (observações).

ACHADOS E DESCOBERTAS

A pesquisa revelou a emergência de um mercado com base em serviços, hoje chamados de DSP; a centralidade das relações entre consumidores e artistas nesse mercado; e a dificuldade com a qual o setor fonografico tradicional desempenha a intermediação nessas relações na Internet. O trabalho apontou para o potencial de empresas fonográficas como colaboradoras culturais, atuando junto com consumidores para potencializar a construção da cultura musical. Enxergou os benefícios da co-projetação, entre setor e consumidores, de um novo ambiente econômico, propondo o realinhamento dos papéis de cada elo da cadeia produtiva da música.

PESQUISAS FUTURAS

Na conclusão do estudo emergiram uma série de novos questionamentos: que atividades da indústria fonográfica sobreviverão à atual revolução nesse mercado? Em quais outros setores revoluções similares ocorreram, e como se constituíram ao final do processo? Como cada agente, cada elo, é afetado? E, talvez mais importante, quais serão os potenciais efeitos para a dinâmica da produção e consumo de música, e para a cultura musical como um todo?

DESIGN ESTRATÉGICO E A EXPERIÊNCIA IPA-METODISTA: UMA DISCUSSÃO ENTRE O SISTEMA PRODUTO PROPOSTO E PERCEBIDO

Autoria: MISAEL PAULO MONTANA
Orientador: Gustavo Fischer
Ano de defesa: 2010
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)
Área: Educação de Ensino Superior

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Essa pesquisa surgiu através do desafio de trazer melhorias para a Rede Metodista de Educação do Brasil, mais especificamente identificar e analisar os elementos que compõem a experiência de consumo do ambiente acadêmico do sistema-produto IPA Metodista a partir dos seus diferentes públicos.

Os objetivos desse trabalho foram:
Compreender o contexto em que as experiências acontecem para os públicos; Identificar processos e respostas geradas pelas experiências junto ao IPA Metodista; Identificar como os diferentes públicos compreendem a presença de elementos que compõe um sistema-produto da instituição nessas experiências; Contrapor e analisar as proposições e percepções desta experiência IPA Metodista.

PILARES TEÓRICOS

DESIGN Cardoso (2008); Forty (2007); Verganti (2007); Freire (2009); DESIGN ESTRATÉGICO Verganti (2010); Celaschi (2007); Reyes e Borba (2007), Borja de Mozota (2003, 2006); DESIGN DE EXPERIÊNCIA Carú e Cova (2003); Pine II e Gilmore (1998); Schmitt (2000, 2004); Freire (2009)

MÉTODO

O método utilizado foi Estudo de Caso dividido em 3 etapas: entrevistas em profundidade, construção de moodboards e mapa de sistema-produto. Também foi utilizada a técnica de observações, com uso de diário de campo, bem como, dinâmicas de grupo e roteiros semiestruturados para apoiar as entrevistas.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Os objetivos da pesquisa foram positivos tendo em vista o empirismo e aprendizado sobre a temática da pesquisa. Os principais resultados foram insights para a experiência metodista foram a "poupança ou previdência da educação" para indivíduos ou famílias mediante pagamento de valor fixo e mensal. Pensar o sistema-produto de educação desde os primeiros meses de escolaridade até o pós-graduação. A possibilidade de utilizar o design de experiência (Brandsense) para criar experiências sensoriais nos espaços acadêmicos. A oportunidade de criar uma atmosfera confessional com os valores cristãos da IES; A internacionalização da IES com programa de intercâmbio com outras instituições Metodistas no Brasil e no mundo, oportunizado a integração de alunos de todas as partes do mundo.

Como pesquisador de primeira viajem o aprendizados adquiridos foram além da construção teórica do Design ao Design Estratégico, passando pelo empirismo de

coletar informações e utilizar ferramentas do campo do design para coletar e analisar os resultados. E ao mesmo tempo algumas limitações do estudo trouxeram insights para sequência para futuros estudos sobre design de experiências.

PESQUISAS FUTURAS

Sim, estudos com outras ferramentas ou metodologias podem ser aplicados uma vez que a pesquisa não é finita. A forma de coleta de dados mediante avanços tecnológicos pode ser feita de forma diferente assim como a utilização de workshop, grupo focal assim como uma nova abordagem metodológica como um estudo etnográfico poderiam trazer novos resultados.

DESIGN ESTRATÉGICO E DESIGN DE MODA: CONSTRUÇÃO DE PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS PARA O ESTUDO DE TENDÊNCIAS

Autoria: Paula Cristina Visoná
Orientador: Fábio Parode
Ano de defesa: 2010

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Moda

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A problemática é de propor uma metodologia de identificação de tendências de ciclo longo para o design de moda. Essa problemática surgiu de minha inquietação com o mercado de moda, pautado pela efemeridade e pela lógica das tendências de produto, na maioria das vezes, desconectadas de fenômenos de transformação da sociedade e da cultura, que impactam no surgimento de novos comportamentos e oportunidades de mercado. O Design Estratégico permitiu a construção de um olhar muito mais abrangente e relevante no que diz respeito a abordagem para a busca de soluções a essa problemática.

Os objetivos desse trabalho foram:
De maneira geral, construir uma proposta de metodologia baseada em princípios e ferramentas do design estratégico, com foco na pesquisa de tendências de ciclo longo e seus desdobramentos no que diz respeito a uma visão sistêmica da moda e suas dimensões de acontecimento.

PILARES TEÓRICOS

Pilar 1. Pesquisa de Tendências de Cilco Longo: Dario Caldas e Verónica Massonnier. Pilar 2. Dialogismo como princípio ativo na pesquisa de tendências: Mikail Bakhtin; Pilar 3: Pesquisa Blue Sky e Cenários: Flaviano Celaschi

MÉTODO

O Método foi Estudos de casos Múltiplos, subsidiado por Entrevistas em Profundidade. Essa metodologia foi colocada em prática com gestores de marcas de moda e outros profissionais da área, como a socióloga Susana Saulquin. As práticas e ferramentas utilizadas foram: metáforas e roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

Descobri que há muito ainda a ser explorado da relação Moda e design Estratégico, pois o campo da Moda passa por uma grande transformação estrutural, e o Design estratégico tem princípios e ferramentas que podem contribuir para que essa transformações seja socioculturalmente impactante.
Meu trabalho foi, n a verdade, o início de uma longa caminhada em busca de um olhar de aproximação às pessoas e suas revoluções sistêmicas. A partir da dissertação, pude compreender novos rumos para a projetação de produtos e serviços de Moda, além de perceber como o cruzamento entre princípio e áreas poderia ser benéfico não só para a Moda, mas, também para o próprio Design Estratégico.

PESQUISAS FUTURAS

Claro que há lacunas! Tanto que agora estou fazendo um Pós Doc com foco em sistemas antecipantes, migrando do Forecasting para o Social Foresight.

MOOD BOARD COMO ESPAÇO DE CONSTRUÇÃO DE METÁFORAS

Autoria: Taís Vieira Pereira
Orientador: Celso Scalestsky
Ano de defesa: 2010
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: A pesquisa foi aplicada junto às da indústria, comércio e serviços. Ao todo investigou a atuação de 11 profissionais em contextos de projetos de branding, design de moda, assessoria de moda, design de embalagens, cenários de shows e programas de televisão.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A inspiração para a pesquisa surgiu, primeiramente, do interesse da autora por compreender melhor como ela e outros profissionais refletiam e criavam visualmente e como o design estratégico poderia apoiá-los em processos de projeto de branding. A motivação para a escolha do tema também contou com o incentivo do Orientador, Prof. Dr. Celso Scaletsky, igualmente envolvido essa temática em seus estudos. A pesquisa investigou o mood board enquanto uma estratégia de projeto a partir do pressuposto de que ele permite a criação de metáforas originadas da interação entre as imagens que sustenta. Esse pressuposto do conceito de metáfora enquanto um deslocamento semântico e o do mood board enquanto uma representação de imagens que criam "atmosferas" por representarem códigos habilitados a traduzir eventos, substituindo-os por cenas que contam com as intencionalidades do emissor e do receptor para serem produzidas (JOLY, 1996). Elas atuam como eficientes transmissoras de significados, experiências e valores e, quando relacionadas no mood board, considerando o repertório do designer e as intenções do projeto, elevam o nível da comunicação a um patamar mais contemplativo, facilitando expressão de ideias e conceitos projetuais dificilmente explanados verbalmente pela construção de metáforas.

Os objetivos desse trabalho foram:
A partir do pressuposto de que o mood board é uma estratégia que constrói metáforas, a pesquisa teve como objetivo refletir sobre o conceito e os fundamentos teóricos que justificassem seu uso, caracterizando as diversas formas de sua construção e o seu papel na realização de projetos. Como objetivos específicos buscou-se: (i) diferenciar o mood board das demais técnicas de colagens; (ii) analisar e comparar diferentes estratégias de uso do quadro – no caso de processos de construção de projetos; (iii) demonstrar sua dimensão comunicativa, tanto no que concerne à interação entre mood board e designers, quanto ao que diz respeito a uma interface de diálogo entre esses e seus clientes. Neste caso, fez-se importante estudar os processos de projeto envolvidos e as formas de raciocínio empregadas pelos profissionais investigados.

PILARES TEÓRICOS

Design estratégico: - BEST, Kathryn. Design management. Managing design strategy, process and implementation. 1. ed. Switzerland: AVA, 2006. - CELASCHI, F.; DESSERTI, A. Design e innovazione. Strumenti e pratiche per la ricerca applicata. 1. ed. Roma: Carocci Editore, 2007. - FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. 1. ed. São Paulo: Co-

sac Naify, 2007. Processos de projeto: - CASAKIN, Hernan Pablo. GOLDSCHMIDT, Gabriela. Reasoning by visual analogy in design problem-solving: the role of guidance. In: Environment and Planning B: Planning and Design, Pion Ltd, London, v. 27, n 1, pp 105-119, 2000. - DORST, Kees. Viewpoint design research: a revolution-waiting-to-happen. In: Design Studies. Butterworth-Heinemann, v. 29, n 1, pp 5-11, 2008. - SCHÖN, Donald A. Educando o profissional reflexivo. 1. ed. Porto Alegre: Artmed, 2000. As imagens como espaços para a produção de sentidos: - ARNHEIM, Rudolf . El pensamiento visual. 1.ed. Barcelona: Paidós, 1998. - AUMONT, Jaques; tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. A imagem. 1. ed. Campinas: Papirus, 1993. - RICOUEUR, Paul. A Metáfora Viva. Porto: Editora Rés, 2000.

MÉTODO

A pesquisa contou com uma revisão bibliográfica e investigação na realidade a partir de entrevistas em profundidade e técnica de observação. A revisão bibliográfica abrangeu temas como Design Estratégico; processos de projeto; imagens, conceitos e metáforas. A entrevista em profundidade analisou onze profissionais entre outubro de 2009 e maio de 2010 e objetivou compreender se esses conheciam e utilizavam o mood board na realização de projetos. Em casos onde o seu uso foi identificado, procurou-se compreender de que maneira essa interação acontecia, qual sua ênfase nos processos investigados, quais as funções empregadas, tipos de imagens analisadas, modos de construção do mood board, entre outros. A seleção dos entrevistados considerou profissionais projetistas experientes, que afirmaram utilizar quadros com referências visuais em contextos de projetos de design (chamados de mood boards ou por outras nomeclaturas). A técnica de observação analisou os mood boards apresentados pelos profissionais enquanto eram entrevistados, servindo para embasar seus argumentos. A fim de registrar as colagens exibidas, a pesquisadora contou com uma câmera fotográfica digital. No caso de mood boards em suporte digital, esses foram apresentados pelos entrevistados em computadores, sendo recolhidos via pendrive. Para análise de dados dos mood boards observados, os mesmos foram avaliados de modo qualitativo, a partir de uma descrição detalhada dos mood boards. O objetivo foi adquirir informações que embasassem e enriquecessem os depoimentos dados pelos entrevistados no que se refere às funções dadas às colagens, possíveis lógicas de construção, tipos de imagens sustentadas e suas utilidades (referências ou cópias?), tipos de suporte em que os mood board foram apresentados (físico, digitais, outros?) e de que maneira o conteúdo exibido nesses quadros se refletia no resultado final do projeto.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A pesquisa indicou que o mood board abrange um método que atende às necessidades projetuais, tanto em fases em que o projeto necessita representar metas e soluções de maneira objetiva quanto em momentos em que requer interpretações subjetivas. O quadro apoia os designers no direcionamento e na expressão de conceitos abstratos e concretos e em diferentes etapas. A construção do quadro coloca os projetistas em sintonia com o universo do projeto e oferece a visualização de cenários possíveis. As funções do mood board, verificadas na revisão teórica e nos depoimentos dos entrevistados, o apontaram como uma interface de geração de ideias. Os profissionais investigados afirmaram usar o instrumento pelo fato deste facilitar a tradução das ideias que têm em mente, bem como, oportunizar novos conhecimentos que podem levá-los a caminhos criativos inovadores. A pesquisa indica que o mood board serve como um meio de comunicação eficiente quando utilizado entre designer e equipe de trabalho e entre designer e o cliente. Entre a equipe de trabalho, a construção e a visualização do quadro oportunizam que todos

entrem em sintonia com a temática projetual, incentivando a manifestação de ideias mais controladas. Quanto ao uso entre designer e cliente, o quadro serve como um apoio ao profissional na expressão e defesa de argumentos; para o cliente oportuniza o entendimento da atmosfera do projeto. Outro aspecto evidenciado pela pesquisa abrangeu as suas características. As observações e relatos demonstram que o mood board apresenta tamanhos diversos, relacionados à necessidade do contexto de projeto e à preferência dos usuários envolvidos. Ele é construído em suportes físicos ou digitais, com referências adquiridas em bancos de imagens, livros, revistas e/ou fotografias criadas pelos próprios autores dos quadros. As imagens sustentadas pelo mood board apresentam mensagens variadas em diferentes níveis de abstração. Na maioria das vezes não apresentam relação com o contexto projetual ou com a temática trabalhada.

A pesquisa buscou contribuir para os estudos sobre o design, em termos de método e processos. As utilidades do mood board identificadas demonstraram sua eficácia em contextos projetuais, mas ele tem sua importância elevada ao considerar que ele oportuniza, a estudantes e profissionais criativos, uma constante ampliação de conhecimentos sobre seu próprio modo de projetar. Ao levar em conta a complexidade dos processos de projeto e a necessidade de aprendê-lo na ação, o mood board oferece um espaço no qual os usuários têm a liberdade de explorar a intuição e a lógica, na busca por soluções de problemas. O caráter mais ou menos livre do quadro, a possibilidade de testar, adicionar e subtrair referências enquanto os pensamentos se concretizam, apoia a formalização de um ritmo pessoal de trabalho e exercita o contato com o ambiente de ideias subjetivas, próprio do design. Este foi o principal motivo de escolha do mood board como objeto desta pesquisa.

PESQUISAS FUTURAS

Em 2008, quando a pesquisa iniciou, os estudos sobre mood boards ainda eram inexpressivos. O propósito inicial, de investigá-lo no contexto de projetos de branding, foi modificado ao verificar a dificuldade em encontrar profissionais da área que utilizassem a ferramenta de modo apropriado, já que investigações iniciais indicaram que o quadro era comumente confundido com colagens de imagens cuja finalidade era a cópia. Definida a investigação em um contexto projetual mais amplo, a busca por profissionais também foi desafiadora por não haver uma definição clara da ferramenta, por esta ser entendida como uma estratégia pessoal e intuitiva por parte dos projetistas e pelo próprio nome "mood board" ser pouco conhecido - este também era chamado de "painel semântico", "quadro de ideias", entre outros nomes. Após 11 anos da conclusão da pesquisa, mais estudos contribuíram para a compreensão e utilização do mood board em processos de projetos, incentivadas também pela difusão do Design Thinking. Por utilizar mood boards em projetos de branding, a autora da pesquisa entende que estudos futuros poderão buscar o estabelecimento de diretrizes para utilização da ferramenta neste contexto específico: verificar e denifir em quais etapas do processo de projeto é útil, os tipos e as origens das imagens que sustenta e de que maneira a interação entre as referências pode ser aproveitada em favor da construção da identidade e estratégias de marca.

INSERÇÃO DA TÉCNICA DE ORIGAMI NO PROCESSO DE PROJETAÇÃO DE EMBALAGENS

Autoria: Arina Blum
Orientador: Filipe Campelo
Ano de defesa: 2010
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: A aplicação da pesquisa ocorreu junto a profissionais atuantes na área de design que se dispuseram a participar de workshops liderados pela pesquisadora na Escola de Design Unisinos, em Porto Alegre, RS.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O contexto de projetação de embalagens foi a inspiração para esse trabalho. O design de embalagens envolve uma série de questões técnicas e estratégicas e o desafio foi realizar uma observação instigada pela curiosidade em entender como os designers projetam embalagens. Em pauta estava a hipótese de que o conhecimento de uma técnica artesanal de dobradura de papel, o origami, poderia promover estímulos positivos e visíveis num processo de projeto de embalagens.

Os objetivos desse trabalho foram:
O trabalho envolveu uma pesquisa de caráter experimental com o objetivo geral de avaliar a influência da inserção da técnica de origami num processo de projetação de embalagens. Entre os objetivos específicos estavam levantar dados acerca dos métodos para concepção de embalagens, compilar e apresentar os estudos que apontam a relação estética entre as embalagens e a técnica de origami e analisar os procedimentos de projetarão utilizados pelos envolvidos na experimentação.

PILARES TEÓRICOS

Em termos teóricos, o trabalho foi aportado pela análise de onze métodos projetuais de desenvolvimento de embalagens dispostos por autores com publicações sobre o assunto na época da pesquisa, sendo eles: Giovannetti (1997); Moura e Banzato (1997); Pereira (2003); Calver (2004); Mestriner (2002; 2005); Mestriner (2007); Gurgel (2007); Bucchetti (2007); Negrão e Camargo (2008); Carvalho (2008); Stewart (2008); Ciravegna (2008).

MÉTODO

Em cima da hipótese de que a inserção da técnica de origami na projetação de embalagens pode produzir influências nesse processo, traçou-se o escopo de uma pesquisa de caráter experimental. Foram utilizadas ferramentas que deram parâmetros para uma análise qualitativa do processo. A pesquisa contou com levantamento bibliográfico, entrevistas, seleção de caso para briefing, seleção de participantes e condução e observação de quatro workshops, formado por dois grupos de controle e dois grupos experimentais. O público participante dos workshops foi formado por doze profissionais atuantes na área de design. Também foram realizadas entrevistas com dois especialistas autoridades brasileiras na área de embalagem.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A pesquisa mostrou indícios sobre o benefício do conhecimento e uso da técnica de origami no processo de projetação de embalagens. Também possibilitou o mapeamento de aspectos que caracterizam os métodos projetais com essa abordagem. Durante os workshops e na fala dos profissionais participantes ficaram evidenciadas a importância dos estímulos para alargar o processo criativo. Entre os achados esteve a similaridade entre o desenvolvimento que caracteriza o origami e a construção de peças tridimensionais, que é o caso de embalagens, como subterfúgio para alternativas projetais. É estratégico o ato de conduzir o projeto de embalagem em consonância às habilidades da equipe envolta no processo.

Considerando em específico a técnica de origami, acaba por ser um conhecimento que amplia proposições projetuais em relação à entendimento da tridimensionalidade, facilita a explanação por prototipação e, por consequência, a tangibilização e debate de ideias entre os membros da equipe. Foi o olhar sobre o processo de trabalho em equipe que despertou outros estudos em torno do tema. Na sequência dessa pesquisa de mestrado junto ao PPG Design da Unisinos, a pesquisadora continuou estudando sobre a relação intrínseca e estratégica entre produto, usuário e contexto. No doutorado e pós-doutorado (realizados posteriormente no PPG Design da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC), a pesquisadora continuou a abarcar a temática da embalagem, unindo a ela elementos sistêmicos da Gestão de Design e de estratégias de trabalho em equipe, tendo como cenário o contexto da segurança de pacientes em internações hospitalares.

PESQUISAS FUTURAS

Pesquisas que envolvam a verificação prática de técnicas diversas que contribuam para o processo projetual podem dar segmento ao estudo realizado. Ainda, são também possibilidades trabalhos que abarquem o sistema-produto em sua colocação no mercado real e em comparação com métodos clássicos (muitas vezes testados somente no âmbito acadêmico). A transposição da pesquisa para análises metaprojetuais é também outro caminho interessante.

PRODUÇÕES DE 2011 - 2013

DESIGN DE MODA: A CULTURA DE PROJETO NA MODA COM BASE NOS CONCEITOS DO DESIGN ESTRATÉGICO

Autoria: Keila Marina Nicchelle
Orientador: Fábio Parode
Ano de defesa: 2011
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)

Área: A pesquisa foi desenvolvida na área de Design de Moda, com potencial de aplicação na indústria da moda, especificamente, em empresas de confecção do vestuário.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O Design de Moda é considerado um campo de conhecimento recente, que se constitui, historicamente, através das relações estabelecidas entre Arte e Design na integração de conhecimentos multidisciplinares como base epistemológica ao saber criativo e projetual, construído por um sistema de moda em constante transformação. Ao longo deste processo de construção de conhecimentos, pode-se observar que em razão das constantes transformações ocorridas na indústria e no mercado de moda, o Design de Moda, fundado, originalmente, como uma prática estilística, se afasta do campo da Arte e busca uma maior proximidade com o campo do Design, pela sistematização de metodologias projetuais que valorizam, além dos aspectos criativos, os aspectos estratégicos do projeto. Diante dos desafios impostos a indústria da moda, partiu-se do pressuposto de que no momento em que a pesquisa foi realizada, as metodologias projetuais aplicadas ao processo de desenvolvimento de produtos de moda ainda estavam sendo construídas no contexto industrial, considerando, especialmente, os conhecimentos tácitos vinculados a esfera do estilo, em detrimento das estratégias de projeto. Dessa forma, esta pesquisa foi motivada pelo interesse em abordar o Design de Moda enquanto cultura de projeto, aprofundando o estudo das metodologias projetuais aplicadas ao processo de desenvolvimento de produtos de moda, com aporte teórico-metodológico do Design Estratégico, num contexto industrial. Para tanto, a pesquisa buscou elucidar as seguintes questões: Como o Design de Moda se configura na indústria da moda? Qual a contribuição do Design Estratégico para o Design de Moda?

Os objetivos desse trabalho foram:
A pesquisa teve como objetivo geral discutir o Design de Moda como cultura de projeto com base nos conceitos do Design Estratégico para a configuração de uma metodologia de projeto estratégico aplicada ao processo de desenvolvimento de produtos de moda no contexto industrial. E, como objetivos específicos: (i) Compreender os fundamentos teórico-metodológicos do Design de Moda e do Design Estratégico, sob a perspectiva da cultura de projeto. (ii) Analisar o processo de Design na indústria da moda, a fim de identificar a sua contribuição para a definição de estratégias de inovação. (iii) Analisar o processo de desenvolvimentos de produtos de moda a fim de reconhecer as práticas projetuais adotadas na indústria da moda. (iv) Identificar possíveis contribuições do campo do Design Estratégico para o campo do Design de Moda, aplicáveis ao processo de desenvolvimento de produtos de moda, por meio de um processo de inovação.

PILARES TEÓRICOS

A Fundamentação Teórica da pesquisa abordou os seguintes tópicos: (i) Design: apresenta a evolução do conceito de Design sob uma perspectiva histórica e cultural (BURDEK, 2006; CARDOSO, 2008; FLUSSER, 2007); (ii) Moda: apresenta a evolução do conceito de Moda sob uma perspectiva histórica e cultural (CALDAS, 2004; CHRISTO, 2008; LIPOVETSKY, 1989); (iii) Design de Moda: apresenta as bases conceituais e metodológicas de Design de Moda, abordando a moda como campo do Design (CONTI, 2008; MONTEMEZZO, 2003; RECH, 2002); (iv) Design Estratégico: apresenta as bases conceituais e metodológicas de Design Estratégico sob a perspectiva da cultura de projeto, trazendo o sistema produto-serviço como estratégia de inovação (CELASCHI, 2007; DESERTI, 2007; MORAES, 2010).

MÉTODO

Esta pesquisa, de natureza qualitativa, foi desenvolvida por meio de um Estudo de Caso, realizado em três empresas de confecção do vestuário, inseridas no segmento de moda e detentoras de marca própria, localizadas na região do Alto Uruguai Gaúcho. O Estudo de Caso compreendeu dois momentos distintos, adotando a técnica de entrevista, apoiada por roteiro semiestruturado e diário de campo, as quais foram realizadas, respectivamente, com os gestores e os designers das empresas: (i) fase exploratório-qualitativa: teve como objetivo identificar, de acordo com a visão dos gestores, como se estrutura o processo de Design na empresa e a sua contribuição para a definição de estratégias de inovação. (ii) fase descritivo-qualitativa: teve como objetivo identificar, de acordo com a percepção dos designers, como se configura a prática projetual e as metodologias adotadas no processo de desenvolvimento de produtos da empresa. A análise dos dados obtidos nas entrevistas foi realizada por meio do aporte teórico do Design de Moda e do Design Estratégico, estabelecendo semelhança e contraste entre a prática observada e a teoria, o que possibilitou identificar como o Design de Moda se apresenta neste contexto de estudo.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Como resultado da pesquisa, pode-se destacar que os gestores das empresas compreendem o Design como um campo de conhecimento multidisciplinar, capaz de atuar de forma estratégica por meio da inovação do projeto, contribuindo para o alcance dos seus objetivos e metas diante das demandas apresentadas pelo mercado. Por outro lado, na prática, existe uma lacuna entre a teoria de Design Estratégico e os processos de Design de Moda, questão que merece ser explorada. No que se refere as práticas projetuais adotadas nas empresas, pode-se destacar a importância atribuída pelos designers a formalização do processo de desenvolvimento de produtos de moda, haja vista a necessidade da indústria de implementar métodos e ferramentas de Design que possibilitem captar oportunidades de mercado, a fim de desenvolver produtos diferenciados. Outrossim, as metodologias tradicionalmente adotadas nestas empresas mostraram-se restritas a esfera do estilo, relacionando a inovação as características técnicas e funcionais do produto, e assim, priorizando os aspectos criativos e produtivos do projeto em detrimento de estratégias de design direcionadas a inovação do sistema produto-serviço de moda. Dessa forma, visualizou-se uma oportunidade de intervenção neste ambiente, por meio de um processo de cultura de projeto, pela configuração de uma metodologia de projeto estratégico que possa valorizar dinâmicas de construção de conhecimento como uma base de sustentação para o desenvolvimento do projeto, resultando num processo amplo de inovação, que considera não apenas o produto como resultado do projeto, mas um sistema integrado de produto, serviço, comunicação e distribuição.

Esta pesquisa teve como propósito principal abordar o Design de Moda enquanto cultura de projeto, trazendo contribuições teórico-metodológicas do Campo do Design Estratégico para a indústria da moda. Dessa forma, a pesquisa, desenvolvida no período de 2009 à 2011, representou uma contribuição importante para o corpo de estudos na área de Design de Moda na época, em especial no que se refere ao estudo

de metodologias projetuais aplicadas ao processo de desenvolvimento de produtos de moda com enfoque estratégico, considerado incipiente na época.

PESQUISAS FUTURAS

A partir dos resultados do estudo, visualizou-se uma oportunidade de continuidade da pesquisa, desenvolvida na tese de doutorado intitulada "Design de Moda: framework para implementação de estratégias de inovação pelo Design no processo de desenvolvimento de produtos de moda em empresas de confecção do vestuário". Referência: NICCHELLE, K. M. Design de Moda: framework para implementação de estratégias de inovação pelo Design no processo de desenvolvimento de produtos de moda em empresas de confecção do vestuário. 2018. 292 f. Tese (Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 2018.

DESIGN-DRIVEN INNOVATION NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE NOVOS PRODUTOS: O DESIGN COMO AGENTE DE INOVAÇÃO DE SIGNIFICADOS

Autoria: Igor Escalante Casenote
Orientador: Filipe Campelo
Ano de defesa: 2011

Setor: Setor privado
(Empresas com fins lucrativos)
Área: Indústria de bens de consumo

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A inspiração foi entender como a abordagem da inovação orientada pelo design (design-driven innovation) de Roberto Verganti encontrava tração no contexto da indústria de bens de consumo local.

Os objetivos desse trabalho foram:
Realizar um estudo de caso em uma empresa representativa da indústria gaúcha de bens de consumo procurando descrever o processo de desenvolvimento de novos produtos utilizado pela empresa;
Identificar se a empresa percebe as oportunidades de mercado para lançamentos e como ela faz isso;
Levantar os fatores que possam caracterizar a empresa como inovadora; e Identificar se existe relação entre o processo de Desenvolvimento de Novos Produtos no estabelecimento, disseminação ou fortalecimento da cultura de inovação dentro da empresa.

PILARES TEÓRICOS

Inovação, Design Estratégico e Desenvolvimento de Novos Produtos. No primeiro pilar me baseei bastante em TIDD, BESSANT & PAVITT (2008); VEJLGAARD (2008); ROGERS (2003). No segundo pilar utilizei VERGANTI (2009), ZURLO (2010), CELASCHI & DESERTI (2003); no terceiro e último pilar ARDAYFIO (2000), ULRICH & EPPINGER (2008), KARAJINKAR (2007).

MÉTODO

Realizei um estudo de caso único holístico triangulando dados obtidos via pesquisa desk, entrevistas em profundidade e análise de documentos da própria empresa. As entrevistas foram realizadas com representantes das áreas de engenharia e P&D da empresa.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A intenção era verificar o quanto a abordagem teórica do DDI encontrava similaridade com a ideia de inovação desempenhada pela empresa estudada. Descobri que existe similaridade bastante superficial, pois os gatilhos para novos produtos ainda eram largamente dependentes da intenção e visão da alta gestão.

Considerando a representatividade para a industria local e nacional da empresa que estudei, acredito que contribui mostrando o quanto ainda há a ser explorado em termos de espaço de trabalho para abordagens de de-

sign menos baseadas em produtos e mais orientadas para compreensão de tendências e mudanças de comportamentos de consumo.

PESQUISAS FUTURAS

Uma das intenções preliminares quando este estudo começou a ser pensado, era a criação de um modelo processual de desenvolvimento de novos produtos que previsse a observação e a captação de tendências como uma etapa corrente. Porém, com o fim da pesquisa, a percepção obtida é que seria mais eficiente manter em paralelo um setor de observação de sinais que, quando na necessidade de um novo produto, pudesse oferecer informações comportamentais para o projeto. Ou seja, este setor estaria operando independente dos projetos em pauta, mas disseminando o conhecimento adquirido conforme fosse necessário.

Mas qual seria a estrutura desse setor? Como seria feito a articulação desse departamento, que estaria internalizado à organização, com os demais agentes externos também responsáveis pela observação? Além disso, em que momento do processo de DNP sua interferência seria necessária? Seria possível armazenar os dados obtidos com a observação para posterior emprego em projetos? Estas foram algumas possibilidades de estudo levantadas nas análises.

INOVAÇÃO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE NOVOS PRODUTOS DE UMA EMPRESA FABRICANTE DE ALTO-FALANTES A PARTIR DO DESIGN ESTRATÉGICO: FORMALIZAÇÃO DE UMA ETAPA METAPROJETUAL

Autoria: Roberto Thomé da Cruz
Orientador: Guilherme Trez
Ano de defesa: 2011

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Indústria

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O objetivo principal foi sugerir uma nova metodologia de desenvolvimento de novos produtos ambientada nos preceitos do Design Estratégico para uma empresa fabricante de alto-falantes. Nesta empresa, os projetos eram desenvolvidos baseados em um portfólio, cuja construção não tinha um olhar voltado para as demandas do mercado consumidor. Esta construção era baseada, fundamentalmente, nos produtos concorrentes, nas suas especificações técnicas e estéticas.

Os objetivos desse trabalho foram:
Os principais objetivos são construir uma metodologia de desenvolvimento orientada pelo Design Estratégico com o olhar voltado para as reais demandas do consumidor. Desta forma, buscando agregar valor aos produtos e potencializar a inovação tornando a empresa mais competitiva no mercado.

PILARES TEÓRICOS

O primeiro pilar trata dos processos de design (design process), sua construção e a importância da sua gestão em todas as etapas e usei como referências os autores HSIAO, S.W.; CHOU, J. R. Ainda, a maneira como estes processos ocorrem nos desenvolvimentos e a condição de flexibilidade na de sua aplicação e os benefícios que esta flexibilização pode trazer para o sucesso dos desenvolvimentos também é abordado no trabalho e usei com referência a autora BEST, K. O segundo pilar trata do Metaprojeto e a importância de um planejamento prévio ao projeto efetivo. É nesta etapa que onde ocorrem as pesquisas e as buscas por informações que vão dar suporte ao projeto do produto. Para este pilar foi utilizado como referência os pensamentos dos autores DE MORAES, D; BACK, N; CELASCHI, F; DESERTI, A. O terceiro pilar é o Design Estratégico e a sua importância para as possibilidades de agregação de valor aos desenvolvimentos e produtos. Para abordar este tema, foram utilizados os autores BORBA, G; REYES, P; MERONI,A.

MÉTODO

Pesquisa bibliográfica e pesquisa estruturada com experts na área do design e desenvolvimento de produtos e profissionais da empresa pesquisada. Foram utilizadas as técnicas de construção de cenários, entrevistas e observa-

ções, bem como, as ferramentas/práticas de brainstorming, diário de campo (observações), dinâmicas de grupo, mapa de jornada e SWOT.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Após a realização das pesquisas, foram observadas várias possibilidades de melhorias no atual processo de desenvolvimento utilizado pela empresa pesquisada que desenvolvia seus produtos segundo uma metodologia fechada e que não tinha seu olhar para as demandas do mercado consumidor.
Como resultado deste trabalho, foi desenhada uma nova metodologia de desenvolvimento de novos produtos com a criação de uma fase metaprojetual que proporcionou um ambiente de pesquisas, levantamento e análise de dados oriundos dos consumidores. Desta forma, os desenvolvimentos podem resultar em produtos mais inovadores, competitivos e que tenham aderência às demandas do consumidor.

PESQUISAS FUTURAS PESQUISAS FUTURAS

Nós vimemos em um mundo muito dinâmico onde as demandas de consumo alteram-se rotineiramente. Os consumidores demandam soluções mais inovadoras e que solucionem seus problemas cada vez mais adequadas. É evidente que este trabalho pode (e deveria) ser revisto e atualizado já que, com as constantes alterações de demandas e com o avanço das tecnologias e com o surgimento de novas ferramentas de coletas e análise dos dados, a metodologias de desenvolvimento de novos produtos também devem sofrer alterações e atualizações constantes.

O PROCESSO DE PROJETO DA EXPERIÊNCIA DO TORCEDOR EM ESTÁDIOS DE FUTEBOL SOB A ÓTICA DO DESIGN ESTRATÉGICO : UM ESTUDO DE CASO DO SPORT CLUB INTERNACIONAL

Autoria: Ana Carolina Fajardo Vilela
Orientador: Filipe Campelo
Ano de defesa: 2011

Setor: Setor privado (empresas com fins lucrativos)
Área: Serviços

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A Copa do Mundo de 2014 movimentou uma nação que ama o futebol, a brasileira, pois era ano em que receberia o principal evento desse esporte. Em meio a esse contexto, o estudo e aprofundamento nos conceitos do Design Estratégico, Design de Serviços e de Experiência, causou uma curiosidade de como, na prática, a experiência do torcedor em um estádio de futebol era projetada. Acompanhando a evolução das obras do Estádio do clube Sport Club Internacional, o Beira-Rio, e por ser ele um dos estádio que receberia jogos da Copa do Mundo de Futebol, busquei aproveitar a oportunidade para relacionar teoria e prática a partir do estudo desse caso. Mesmo sem ser torcedora do time em questão, sem ter qualquer contato no clube, iniciei o processo de pesquisa com o objetivo de trazer uma reflexão que contribuísse para o desenvolvimento do campo do Design Estratégia, relacionando os seus conceitos a um contexto peculiar, o consumo do futebol.

Os objetivos desse trabalho foram:
A problemática do trabalho, então, aborda questões de consumo, as mudanças no comportamento do consumidor em um contexto característico no e do Brasil, o de futebol. Com isso, buscou-se relacionar os conceitos de Design Estratégico. Sabendo-se que, originalmente o Design era relacionado à produção de artefatos, hoje atua também no desenvolvimento de estratégias e políticas, sendo reconhecido como um mediador que pode interagir em diferentes partes em um projeto (MORITZ, 2005). Como aponta Celaschi (2007), ele tornou-se uma cultura de projeto, onde contribuiu em toda a cadeia de valor. Assim, dentre as distintas abordagens existentes, destaca-se a do Design Estratégico, que tem como uma de suas principais característica sua visão mais estratégica. Zurlo (2010) considera um sistema o qual contempla, além do produto, o serviço, a experiência e a comunicação. Diante disso, definiu-se a questão de pesquisa deste estudo: Como foi o processo de projeto da experiência do torcedor no estádio do clube Sport Club Internacional, o Beira-Rio?

O principal objetivo foi o de analisar o processo de projeto da experiência do torcedor no estádio de futebol sob a ótica do Design Estratégico, a partir do caso do Sport Club Internacional de Porto Alegre. Para tanto, definiram-se os seguintes objetivos específicos:
a) Identificar os elementos que constituem a experiência do torcedor no

estádio de futebol na visão dos realizadores do projeto.
b) Identificar as principais mudanças na experiência do torcedor nesse ambiente a partir do projeto Gigante Para Sempre.
c) Verificar a influência do torcedor no processo do projeto.
d) Verificar a presença de novos elementos no estádio Beira-Rio a partir do projeto.
e) Avaliar o processo do projeto a partir da abordagem dos conceitos teóricos abordados, identificando oportunidades de aplicação.

PILARES TEÓRICOS

Os principais pilares teóricos do estudo foram:
Futebol, Experiência do Consumidor e Design Estratégico.

Para compreender a experiência do consumidor, era fundamental entender o "mundo" do futebol de maneira profunda. A partir disso, foi possível relacionar a experiência nesse contexto com os conceitos de Design Estratégico respondendo, assim, como foi o processo de projeto do estádio Beira-Rio.
Os principais autores para cada pilar foram:
Futebol: HELAL; GORDON (2002), LEONCINI (2001), DAMATTA (1994) e CALDAS (1994).
Experiência do Consumidor: CARÚ; COVA (2007), MEYER; SCHWAGER (2007) e SCHMITT (2004).
Design Estratégico: ZURLO (2010), CELASCHI; DESERTI (2007) e SURI (2003).

MÉTODO

O estudo teve caráter exploratório com a realização de uma pesquisa qualitativa definindo-se o estudo de caso para a investigação em questão. Foram realizadas entrevistas com as principais atores envolvidos no projeto do estádio, além de desk research. Para as entrevistas utilizou-se roteiro semiestruturado.

ACHADOS E DESCOBERTAS

De maneira geral, pode-se dizer que o processo de projeto do estádio Beira-Rio possuiu algumas etapas compatíveis com os conceitos apresentados pelo Design Estratégico. No entanto, observa-se que as etapas ocorreram mais pelas circunstâncias apresentadas ao longo do processo, do que por um objetivo semelhante ao do processo metaprojetual, desenvolver um sistema-produto inovador.

Observou-se o Briefing e Contrabriefing, bem como partes da Pesquisa Contextual. Porém, não se identificou de maneira clara ações compatíveis com a Pesquisa Blue Sky. As referências utilizadas no projeto Gigante Para Sempre foram quase que exclusivamente estádios de futebol. Diante disso, ressalta-se que a inovação no projeto elaborado não se caracterizou por mudanças radicais no estádio. Identificou-se a prática de ações dos benchmarks analisados, acarretando em sugestões de melhorias de serviços já oferecidos ou na inclusão de novos. Contudo, identificaram-se oportunidades para novos projetos e pra valer-se desses conceitos para projetar a experiência pretendida para os torcedores do clube após a finalização da modernização do estádio.

Inicialmente, é importante destacar que o caso analisado, no presente estudo, não se caracterizou como um projeto de experiência. Ou seja, não teve como objetivo projetar a experiência do torcedor no estádio de fute-

bol, mas sim suas instalações físicas, que resultaram no Complexo Beira-Rio. Diante disso, percebeu-se a oportunidade para a utilização dessas abordagens nos processos projetuais, indo além das questões estéticas e funcionais, tratando também de aspectos imateriais. O estudo não buscou apresentar conclusões que sejam comuns a todos os projetos de estádios de futebol, mas sim como o projeto em questão poderia ter sido influenciado pelos conceitos propostos pelo Design Estratégico e também pelo Design para Experiência.

O estudo permitiu uma ampliação da discussão em relação ao campo do Design, especificamente Design Estratégico e Design para Experiência; oportuniza que se qualifique a produção científica da área e evidencia a necessidade de popularizar seus conceitos como prática projetual na concepção de ofertas e soluções mais inovadoras e com efeito de sentido de valor para os diferentes agentes, como empresa, cliente e sociedade; Ainda, há a contribuição para outras áreas das ferramentas de Design, a exemplo da Arquitetura. Por fim, a troca entre campos do saber permite que o conhecimento específico de cada área complemente e contribua na solução de problemas. Como possíveis aplicações estudos atuais, pode-se oferecer interações dinâmicas e integradas com objetos, espaço e serviços aos consumidores; utilização de ferramentas propostas pelo Design Estratégico e pelo Design para Experiência por projetistas; estímulo do potencial criativo.

PESQUISAS FUTURAS

Uma lacuna foi que não se avaliou a percepção do principal usuário, o torcedor, em relação ao que foi projetado.

Assim, pode-se ampliar a discussão do processo de projeto acerca da experiência do usuário do estádio, o torcedor; avaliar de que forma o processo da atividade metaprojetual influencia na configuração de um sistema-produto de um clube de futebol de maneira que possa ser considerada uma oferta inovadora; propõe-se também possíveis desdobramentos para outros contextos de consumo, como cinema e teatro, citados pelos próprios entrevistados; avaliar como a participação do usuário no processo projetual poderia contribuir, a fim de identificar os ganhos que se obtém a partir da interação empresa-cliente.

DESIGN ESTRATÉGICO E A BAIXA RENDA: PROJETAR PARA HABILITAR E MELHORAR AS CONDIÇÕES DE UM GRUPO DA ZONA SUL DE PORTO ALEGRE

Autoria: Margarida Maria de Jesus Cardoso Graúdo
Orientador: Guilherme Trez
Ano de defesa: 2012

Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)
Área: Social

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Como o Design Estratégico dialogaria com uma comunidade de baixa renda de Porto Alegre pois até então havia pouca produção de conhecimento neste sentido.

Os objetivos desse trabalho foram:
Levantar elementos para colaborar com a projetação de um sistema habilitante que melhorasse as condições de desenvolvimento de um grupo de artesanato de forma sustentável e criativa

PILARES TEÓRICOS

O trabalho se sustentou principalmente na teoria de Ezio Manzini de comunidades criativas e sistemas habilitantes

MÉTODO

A pesquisa teve inspiração etnográfica com uma etapa de aproximação e observação participativa, foramn realizadas entrevistas em grupo e um workshop com os componentes do grupo. Antes houve o levantamento de informações sobre o contexto. As ferramentas e práticas utilizadas foram: agrupamento semântico, brainstorming, diário de campo (observações), gráfico de polaridades e roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

Tendo como fio condutor a teoria de Ezio Manzini de comunidades criativas e sistemas habilitantes, verificou-se que o grupo teria potencial para se transformar em uma comunidade criativa. Apesar de não ter partido do grupo a intenção de sua formação, este apresentou uma postura participativa e se mobilizou na busca de soluções para seus problemas. Principalmente quando estimulado por ferramentas utilizadas pelo design e facilitado pela construção de um cenário possível, no qual levantaram os elementos necessários para a construção de uma solução que colaborasse na sua capacitação, com seu desenvolvimento e com sua sustentabilidade. Contudo, o grupo ainda precisaria evoluir sua influência no processo de projetação, sendo possível através da participação em processos de co-criação e após a implantação dos sistemas habilitantes. Por se tratar de uma ação pontual, apesar do grupo de artesanato levantar os elementos necessários para sua capacitação, ficou a cargo da pesquisadora a construção das bases para uma proposta de

sistema habilitante que considerou como premissas o empoderamento, compartilhamento, criação de redes, envolver menor custo e resgate dos bens comuns. Esta proposta ainda precisaria ser validada ou servir como estímulo para soluções que satisfizessem plenamente a necessidade do grupo.

Mais que a construção de um sistema habilitante, o projeto mostrou como o processo do Design Estratégico mudou as perspectivas de pessoas que até então se achavam limitadas e sem os recursos necessários para capazes de pensar em novas possibilidades e novas formas de realizar seu trabalho a partir de recursos disponíveis e de maneira colaborativa.

PESQUISAS FUTURAS

Poderiam ser realizados projetos de pesquisa-ação junto à comunidade e desenvolvimento de novas técnicas projetuais

INOVAÇÃO DA SALA DE AULA PELA PERSPECTIVA DO DESIGN ESTRATÉGICO: REPENSANDO O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA A EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM

Autoria: Dinara Dal Pai
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2012

Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos)
Área: Educação

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Em 2012, a relação entre design estratégico e educação ainda era um assunto pouco explorado em pesquisas acadêmicas. Ao mesmo tempo, as frequentes inovações tecnológica e a rápida mudança do perfil discente evidenciavam a necessidade de transformar as práticas de ensino e aprendizagem tradicionalmente utilizadas em sala de aula. A experiência do mestrado mostrou que o design estratégico é uma abordagem onde métodos e técnicas convergem a favor da inovação. Assim, tornou-se oportuno utilizá-la com o intuito de promover novos olhares acerca dos problemas relacionados à educação. A pesquisa buscou entender como o Design Estratégico poderia contribuir para a inovação da experiência de aprendizagem em salas de aula de ensino superior levando em conta o contexto social e as novas possibilidades inauguradas pelas tecnologias digitais. Para a realização do trabalho, desenvolveu-se um estudo de caso junto ao Curso de Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS. A coleta de dados considerou a realização de entrevistas com alunos e professores, observação de atividades de sala de aula, análise documental e a organização de um workshop com professores de diferentes áreas da Universidade (tecnologia, pedagogia, design, comunicação) e alunos do Curso de Design. Na época, a organização do workshop era um grande desafio, pois não existiam muitas referências de eventos similares e os horários com disponibilidade de todos os professores eram muito limitados. Além disso, todo o workshop foi projetado para ser uma experiência imersiva, com identidade visual, e-mail teaser, vídeo de preparação, ambiente tematizado, lanches e doces durante todo o evento.

Os objetivos desse trabalho foram:
Objetivo geral: Desenvolver, a partir da perspectiva do Design Estratégico, cenários para a inovação da experiência de aprendizagem em sala de aula de ensino superior, levando em conta as possibilidades inauguradas pelas tecnologias digitais.

Objetivos específicos:
• Conhecer as experiências e percepções de professores e alunos de ensino superior acerca do cotidiano de aprendizagem em sala de aula;
• Descrever o contexto institucional e a estrutura relacionada à sala de aula;
• Compreender as interações entre alunos e professores em sala de aula;
• Discutir os diferentes aspectos relacionados ao papel das tecnologias digitais nesse contexto;
• Projetar cenários para a inovação da experiência de aprendizagem em sala de aula;

• Refletir acerca das contribuições do Design Estratégico para a inovação do contexto analisado.

PILARES TEÓRICOS

ZURLO, Francesco.
CELASCHI, Flaviano.
MORAES, Dijon De.
AMAR, Victor Manuel.
LÉVY, Pierre.
NETTO, Antônio

MÉTODO

Realizou-se uma investigação com delineamento qualitativo, do tipo estudo de caso, junto ao Curso de Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS. As fontes de dados que subsidiaram a análise do estudo, também compreendidas como a pesquisa contextual proposta pelo Design Estratégico, constaram de pesquisa documental, 18 períodos de observações da sala de aula e oito entrevistas com alunos e professores. Da mesma forma, também a Pesquisa Blue Sky integrou-se à coleta de dados estimulando reflexões criativas. Buscou-se, com isso, compreender a experiência de aprendizagem dos alunos e professores em sala de aula a partir da estrutura, das interações e das tecnologias. Para a construção dos cenários para a sala de aula, foi desenvolvido o "Workshop 2029: Uma Nova Experiência de Aprendizagem", o qual contou com a participação de quatro equipes interdisciplinares que reuniram conhecimentos pertinentes ao projeto. Também foram utilizadas as técnicas de entrevistas, observações e pesquisa documental. As ferramentas e práticas envolvidas ao longo da pesquisa foram: agrupamento semântico, diário de campo (observações), dinâmicas de grupo, infográfico, gráfico de polaridades, mapa conceitual, moodboard, personas e roteiros semistruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

A análise dos cenários futuros desenvolvidos durante o Workshop, permitiu identificar interfaces entre os resultados alcançados pelo diferentes grupos, evidenciando a idealização do aluno autossuficiente e participativo, bem como a representação do professor como um orientador e um articulador de conhecimentos. Em relação à estrutura, verificou-se a necessidade de maior flexibilidade dos espaços, a qual foi diretamente afetada pelo uso das tecnologias digitais. No que diz respeito à personalização da aprendizagem, evidenciou-se a forte relação do alcance desse objetivo com o uso dos recursos tecnológicos. Tais constatações tornaram clara a importância da tecnologia para pensar a inovação da experiência vivenciada em sala de aula, mas também demonstraram que não é possível promover a inovação desse espaço apoiando-se exclusivamente nos avanços tecnológicos, uma vez que a inovação está em transformar a compreensão acerca da forma como estruturas, interações e tecnologias se conectam. Por fim, fica evidente a potencialidade do Design Estratégico para projetos vinculados à educação e à inovação, destacando-se que sua contribuições não estão, exclusivamente, nas pesquisas e construção dos cenários, mas também, na forma como motiva as pessoas envolvidas no processo a pensar os seus comportamentos e o futuro da educação.

Com esse trabalho, foi possível entender o valor do design estratégico como processo e não como produto final. O prática do metaprojeto estimula a reflexão, transforma a percepção e estimula a inovação. Na questão da inovação na educação, já em 2012, observou-se a importância das tecnologias digitais

para flexibilizar espaços e personalizar o estudo. Porém, apesar do grande valor da tecnologia, constatou-se que não seria possível promover a transformação da experiência de aprendizagem em sala de aula apoiando-se exclusivamente nos avanços tecnológicos. A inovação desse espaço estaria na transformação da compreensão que se tem sobre a sala de aula; na forma como estruturas, interações e tecnologias se conectam; e, principalmente, na maneira como as pessoas encaram a inovação e como observam nela uma oportunidade para construir aprendizagens. Tal situação fica ainda mais evidente hoje com o ensino remoto emergencial.

PESQUISAS FUTURAS

Sugere-se que sejam investigados outros ambientes de sala de aula que compreendam a interdependência dos métodos, das tecnologias e das estruturas utilizadas, a fim de avaliar as suas limitações e os seus benefícios para a aprendizagem. Da mesma forma, diante dos cenários projetados e das evidências que frequentemente têm apontado para a expansão do Ensino a Distância, fica clara a pertinência do desenvolvimento de estudos que permitam aprofundar o conhecimento acerca da experiência de aprendizagem vivenciada na sala de aula dos ambientes virtuais. Creio que o ensino remoto emergencial tornou ainda mais urgente essas questões.

INOVAÇÃO NO HOSPITAL MÃE DE DEUS: UM PROJETO DE DESIGN ESTRATÉGICO PARA FIDELIZAÇÃO DO CORPO CLÍNICO

Autoria: Marcelo Paes
Orientador: Guilherme Trez
Ano de defesa: 2012
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)
Área: Saúde

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Embora no contexto de uma organização filantrópica (um hospital), o projeto de mestrado foi inspirado nas conversas que tive com um grande número de gestores de diversas formações e atuações, todos com um olhar convergindo para o desempenho corporativo da organização (resultado econômico inclusive) e simultaneamente (ou dependente do) de um bom desempenho de estar voltada ao paciente. O desafio a ser vencido consistiu em contribuir com a fidelização do corpo clínico, de maneira que os médicos se sentissem atraídos a concentrar suas atividades profissionais nesse hospital e, com isso, melhorar o desempenho geral da instituição (bons resultados com os pacientes e com o desempenho econômico).

Os objetivos desse trabalho foram:
Objetivo Geral Avaliar a contribuição da open innovation em um projeto de design estratégico voltado a serviços no Hospital Mãe de Deus. Objetivos específicos a. Apontar características do contexto de Open Innovation em um projeto de Design Estratégico voltado à inovação em serviços no Hospital Mãe de Deus. b. Identificar pontos de compatibilidade entre os modelos OI e DE nesse projeto de novos serviços orientados pelo design, nessa organização. c. Descrever, a partir do projeto de DE conduzido na investigação, os momentos em que a OI apresenta-se como ferramenta prática para a inovação no âmbito hospitalar. d. Entender aspectos da lógica do Design Estratégico que permitam a projetos de inovação em serviços hospitalares serem realizados num contexto de Open Innovation.

PILARES TEÓRICOS

São trazidas diversas abordagens sobre os temas onde mais se têm concentrado as discussões que poderiam auxiliar no desenvolvimento da uma base multidisciplinar para uma composição de conhecimentos sobre a inovação em serviços, tema do trabalho. Primeiramente, o design como modelo de conhecimento e forma de condução do tema, pauta do trabalho de investigação. Do design foi extraída uma série de fundamentos como esteio para intensificar o olhar da inovação sobre o tema dos serviços. Principais autores: Francesco Zurlo, Flaviano Celaschi e Alessandro Deserti. A segunda etapa da fundamentação teórica apresenta uma visão conceitual da inovação aberta como modelo de conhecimento e geração de valor a partir da origem de sua proposta, trazendo esclarecimentos basilares sobre esse tema e lançando as discussões iniciais para a apresentação das outras matérias estruturais do trabalho. Principais autores: Henry Chesbrough, James Utterback e Rober-

to Verganti. Finalmente, "serviços" foram apresentados conforme o olhar de vários autores, que apontam questões relevantes para seu entendimento e ampliação da discussão que diz respeito à inovação em serviços, de forma que se torna possível enquadrar sua abordagem ao foco deste trabalho. Principais autores: Stefan Moritz, Henry Chesbrough & Jim Spohrer e Axel Johne & Chris Storey

MÉTODO

O problema de pesquisa não tinha interesse na busca da generalização, mas sim em apresentar uma realidade construída a partir de uma observação real, vivenciada. Assim, o estudo trabalhou com uma visão de mundo subjetivista. No que tange à estratégia de pesquisa, o trabalho, devido à característica não quantificável de seu objeto, fez uma avaliação qualitativa, caraterizada pela descrição, compreensão e interpretação de fatos e fenômenos através de uma pesquisa-ação. Tal estratégia mostrou-se plenamente de acordo com as abordagens não convencionais que priorizam as avaliações qualitativas – como é o caso da abordagem fenomenológico-hermenêutica, definida para este estudo. Assim, o estudo se enquadra na visão metodológica da pesquisa-ação, caracterizando-se por projetar uma solução para um problema identificado na comunidade-alvo onde tanto as etapas iniciais de pesquisa quanto as etapas derradeiras de construção de cenários, mobilizaram pesquisador e funcionários de diversos níveis hierárquicos da instituição numa atividade prática conjunta participativa, cooperativa e complementar. Deste modo, a abordagem metodológica ficou caracterizada por entender a relação entre fenômeno e sua essência, que é fundamentada na busca do conhecimento a partir da descrição das experiências como estas são vividas, não havendo separação entre sujeito e objeto. A partir de discussões iniciais com gestores da instituição, numa fase caracteristicamente exploratória do trabalho de pesquisa-ação, foi identificada e proposta pelo investigador "a necessidade de relacionamento da instituição com seu corpo clínico" como problema voltado à inovação em serviços a ser cientificamente estudado e solucionado. Este foi um projeto considerado inovador pela instituição, que entrega à área de marketing a responsabilidade de desenvolver a estrutura necessária para tal, embora tenha em outras áreas o interesse e a necessidade de participação ativa para lograr bons resultados. Foram utilizadas as técnicas de Blue Sky, construção de cenários, entrevistas, workshop e as ferramenta e práticas de brainstorming, blueprint, mapa conceitual e roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

O projeto de design estratégico desenvolvido aqui apresenta-se como um fator de provocação de mudança organizacional, não restrita ao produto e ao resultado, mas uma mudança cultural motivadora de novos processos de inovação. Ao carregar em si um papel de apontar um novo modelo de inovação pela transformação organizacional, este projeto de design estratégico indica uma possibilidade de configurar-se num embrião para uma transformação na instituição estudada. Doutro modo, representa a possibilidade do Hospital estudado experimentar, a partir deste projeto, um novo modelo de inovação que atenda a uma maior complexidade de demanda, contemplando olhares externos ao problema, congregando recursos internos com conhecimentos de fora, permitindo a transdisciplinaridade e dando continuidade ao processo de aprendizagem da organização.

Os resultados alcançados mostraram que o Hospital estudado apresentava um contexto onde se observa a inovação aberta de forma prática, especialmente demonstrada por algumas características ou princípios apresentados

no trabalho. Chegou-se à identificação no processo de pesquisa que olhares externos não somente constituem-se uma característica própria da prática da medicina e daquele segmento, mas também contribuem para o fortalecimento do próprio contexto de inovação aberta encontrado na instituição – e que precisaria ser disseminado a outras áreas da empresa. Agentes externos contribuíam para o hospital pensar um modelo de inovação aberto, porém esta ainda não era uma prática consciente, processada, que favorecesse a utilização do conhecimento tácito de outros profissionais internos à organização, sendo eles médicos contratados ou outros colaboradores de diversas áreas. Tal condição apresentava-se como fator relevante para o sucesso de outras práticas ou projetos inovadores ao longo da empresa, especialmente junto a colaboradores de áreas de apoio que não encontram o caminho necessário para sugerir soluções a questões levantadas em suas áreas de atuação. Pudemos identificar que a cultura de uma "prática da inovação" dentro do Hospital ainda estava germinando e carecia de formalização, de processos, de métodos que impulsionassem essas mesmas práticas. A inovação acontece por estresse e não por processo. De outra parte, a instituição explorava certos fatores que trabalham favoravelmente para o sucesso de projetos de desenvolvimento de novos serviços, legitimando uma lógica da open innovation, como a grande disposição em buscar fontes externas que, com novos olhares, possam contribuir com soluções diferenciadoras nesse segmento de negócio (Universidade Corporativa, busca de modelos em outras indústrias e segmentos como siderurgia, apoio a projetos de pesquisa, e interesse, flexibilidade e compromisso em acolher e analisar um projeto conduzido sob o novo olhar do design estratégico direcionado a práticas de gestão junto a um público tradicionalmente pouco envolvido com atividades gerenciais). A lógica do fazer – que dá forma à estratégia proposta pela empresa – poderia vir a executar o projeto proposto neste trabalho. Pelo processo do workshop também se chegou a indicativos de que o uso da open innovation – ainda que assistemático – apresenta-se como uma ferramenta prática de funcionalidade ímpar para a inovação no âmbito estratégico do Hospital. No sistema-produto resultante dessa transdisciplinaridade, a inovação aberta permanece apresentando-se como um fator que contribui para sua efetivação. Finalmente, este estudo contribuiu para o desenvolvimento de um novo serviço destinado a promover a fidelização do corpo clínico do Hospital Mãe de Deus, a partir do entendimento da contribuição das práticas de open innovation nessa instituição, e aplicando-se conceitos e ferramentas do design estratégico.

PESQUISAS FUTURAS

Este trabalho pode apresentar-se como base para novos estudos de relacionamento junto a categorias de profissionais, entre outras instituições e profissionais, entre empresas de mesmo segmento ou de segmentos distintos. Em ambientes de inovação aberta possivelmente identificados nesses cenários profissionais, torna-se interessante investigar as condições em que surgem e se desenvolvem os relacionamentos entre esses sujeitos. Da mesma forma, novos estudos poderão envolver os sistemas de relacionamento de escolas e faculdades de graduação e pós-graduação com seu quadro de professores, que apresentam características peculiares a respeito de sua atuação profissional não exclusiva (prestam serviço em uma ou mais escolas, com ou sem vínculo empregatício); outros estudos poderão abranger o relacionamento estabelecido por clubes de lazer com seus sócios, que decidem afiliar-se após avaliação dos benefícios oferecidos (e pagam por tais benefícios, usufruindo-os ou não); ou, ainda, estudos direcionados a compreender os fatores inseridos no relacionamento dos torcedores aficionados de um clube de esporte com sua marca, num relacionamento de fidelização que pode ser observado ainda que em condições adversas (perante a derrota, os torcedores permanecem entusiastas).

O SIGNIFICADO FAZ O IGUAL SER DIFERENTE: O DESIGN ESTRATÉGICO E O ESTUDO DA CADEIA DE PRODUÇÃO E TRANSFORMAÇÃO DA CELULOSE

Autoria: Paulo Henrique da Rocha Bittencourt
Orientador: Ione Bentz
Ano de defesa: 2012

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Papel e celulose

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O trabalho nasceu da percepção de que a pesquisa contextual, proposta pelo design estratégico, poderia ter uma contribuição ampliada se fosse dirigida à compreensão dos processos geradores dos sentidos – e não simplesmente aos seus efeitos, como sugerem as principais referências bibliográficas sobre o tema. Ao considerarmos que os produtos valem tanto (ou mais) pelo que proporcionam aos seus usuários nas suas relações sociais quanto por suas características pragmáticas ou utilitárias, acreditávamos que poderia haver uma notável oportunidade para a inovação e a diferenciação entre as empresas. Para tanto, seria necessário trazer para as teorias de design o conhecimento das operações de linguagem, responsáveis pelos significados que dão sentido à vida na sociedade.

Os objetivos desse trabalho foram:
A dissertação propôs uma nova abordagem à pesquisa contextual, a partir dos estudos clássicos sobre processos de significação, desenvolvidos a partir dos anos de 1970, que alteraram a compreensão desses processos em sua estrutura e funcionamento. Para estudar com maior propriedade como os significados podem constituir esse elemento de diferenciação e como a pesquisa contextual pode atuar na compreensão dos processos de geração desses significados, foi analisada uma categoria de produtos que, por definição, não possui diferenciação: as commodities.

PILARES TEÓRICOS

Pensamento estrutural: COELHO, Eduardo Prado; LEPARGNEUR, Hubert. Semiótica (francesa): GREIMAS, A.J.; FLOCH, Jean-Marie; BARTHES, Roland. Cultura e Sociedade: BOURDIEU, Pierre;
BAUMAN, Zygmunt; RODRIGUES, Adriano Duarte Rodrigues. Design: ZURLO, Fracesco; DESERTI, Alessandro; CELASCHI, Flaviano.

MÉTODO

O corpus dos dados foi constituído a partir das duas tipologias de pesquisa utilizadas pelo design estratégico: desk, com os dados provenientes de fontes secundárias, e field, a partir de fontes primárias. Ambas com uma abordagem qualitativa, tendo em vista a natureza do trabalho, voltada às operações de linguagem como elemento estruturante das práticas sociais e à compreensão dos processos geradores do sentido. Foram utilizadas as técnicas de entrevistas, análise de matérias de jornais, sites e publicações diversas, bem como, as ferramentas/práticas de roteiros semiestruturados (entrevistas) e quadrado qemântico, de Greimas.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A pesquisa deixou evidente a presença dos campos econômico, político, legal e midiático como principais operadores no interior da cadeia, com predominância do campo econômico, que pode ser considerado, por isso, o sujeito da enunciação, ou seja, aquele que pauta a construção dos enunciados. Apesar dessa forte participação do campo econômico, a cadeia de produção e transformação da celulose possui algumas regras e regularidades que não fazem parte dele, nem dos outros campos em questão. Por isso, pode-se dizer que há um quadro de sentido próprio na cadeia que condiciona e delimita o significado das experiências entre os actantes. A partir das sequências narrativas descritas, chegou-se à função-configuração de um conjunto de materialidades, que caracterizam a oferta de uma fabricante de celulose, sob o ponto de vista da utilidade, e à função-significado, que evoca o sentido da celulose comprada pela fabricante de tissues. No caso, ela compra o produto para garantir a continuidade dos seus negócios e da cadeia como um todo. A noção de continuidade foi, então, articulada em diversas relações lógicas, expressas graficamente no quadrado semiótico, que deu origem às metacategorias tensão, atenção, ordem e caos, que provocam o equilíbrio e o desequilíbrio do sistema. Assim, lidar com essas quatro metategorias de forma inclusiva, sem cair na tentação simplista da exclusão, é um grande desafio para as empresas, como as fabricantes de celulose. E este poderia ser um interessante ponto de partida para um projeto de design estratégico.

Sem a pretenção se sermos conclusivos, mostramos que uma pesquisa contextual que aportasse ao metaprojeto o conhecimento das operações de linguagem seria de grande valia. Para isso, o trabalho realizado trouxe um conjunto de conceitos, operações e instrumentos de outras áreas do conhecimento, que podem ser mais bem estudados e, se for o caso, incorporados ao método do design estratégico, tais como: conjunção e disjunção; função-signo, função-configuração e função-significado; paradigma e sintagma; enunciado e enunciação; enunciados contextuais e situacionais; sequência narrativa; campo social, habitus, estratégias; objetos de disputa e capital simbólico; experiência, sistema de expectativas e quadro de sentido; e o quadrado semiótico. Todos eles, de alguma forma, trabalham com mais intensidade, na pesquisa contextual, as capacidades de ver, prever e fazer ver do design estratégico. Outro aspecto importante do estudo é que ele reafirmou a ideia de ampliação do conceito de design pelo design estratégico, no processo e no resultado final, ao colaborar tanto para a interpretação da realidade, como para a transformação dela. O caminho que permitiu chegar ao conhecimento da função-significado, a partir das sequências narrativas, pode ser trilhado pelo designer para projetar novos enunciados (sistemas-produto-serviços) para novas sequências narrativas (experiências). Além disso, como estratégia é ação, e dizer é fazer, dizer pode também ser considerado estratégia. Logo, a estratégia se expressa no dito, ou seja, nos enunciados. Dessa forma, este modelo que privilegia os enunciados e o seu processo de geração, em última análise, chancela o papel do design como estratégico. Sob o ponto de vista epistemológico, mesmo não sendo um objetivo da pesquisa, o trabalho denunciou os limites do pensamento estrutural a trabalhar com metacategorias, organizadas a partir do princípio lógico da não-contrariedade. Para superar esta limitação, recorreu a operadores teórico-metodológicos da teoria da complexidade (dialógico, recursivo e hologramático).

PESQUISAS FUTURAS

Possui um amplo espaço tanto para aprofundamento da crítica teórico-metodológica, como para conhecimento mais aprofundado de outras cadeias organizacionais ou práticas socioculturais.

O CONCEITO DE PROJETO E A IMPLEMENTAÇÃO DE NOVOS SISTEMAS-PRODUTO

Autoria: Gabriel Kauffmann Schuler
Orientador: Celso Scalestsky
Ano de defesa: 2012

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Indústria

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Buscar um aprofundamento sobre o conceito de "conceito" em design e sua aplicação prática na inovação.

Os objetivos desse trabalho foram:
Analisar os conceitos de projeto como apoiadores no processo de desenvolvimento de novos sistemas-produto, da apresentação ao cliente até sua versão final, e dessa maneira fornecer indícios dos aspectos que facilitam a implantação de um conceito de projeto em Design Estratégico.

PILARES TEÓRICOS

Design estratégico - Francesco Zurlo, Roberto Verganti, Alessandro Deserti Design Thinking - Tom Kelley Gestão de projetos - J Bessant, J Chen, S Jang, Joe Tidd

MÉTODO

Foram utilizadas técnicas de entrevistas em profundidade e análise de documentação, bem como, práticas e ferramentas como: agrupamento semântico, blueprint, mapa conceitual, mapa de jornada, matriz de posicionamento e roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

Evidenciou-se a necessidade de conduzir o conceito de projeto durante o processo de reformulação e implementação, o que faz com que o designer ganhe uma responsabilidade didática em relação ao cliente, para que nessa mudança organizacional, se possa gerar cultura de projeto.
Uma evolução sobre o uso do conceito de projeto.

PESQUISAS FUTURAS

Uma pesquisa mais focada no conceito de conceito. Minha pesquisa pendeu para a implementação do conceito.

WHAT'S UP GUYS!? MYSTERY GUITAR MAN HERE!: DESIGN ESTRATÉGICO E COMUNICAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DO SISTEMA-PRODUTO AUDIOVISUAL NA INTERNET

Autoria: André Conti Silva
Orientador: Gustavo Fischer
Ano de defesa: 2012

Setor: Privado
(empresas com fins lucrativos)
Área: Produção de conteúdo

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O trabalho surgiu a partir da percepção da produção audiovisual na internet como um processo atravessado por práticas que vem não apenas na comunicação - como em meios tradicionais - mas que se apropriam de lógicas de games, de projetos de design de interfaces e de interações entre produtores de conteúdos. O design estratégico, com especial destaque para o conceito de sistema-produto-serviço aos poucos se mostrou como um modelo viável para a compreensão do modelo que, naquele período, ainda estava se construindo e que hoje parece estar consolidado em canais que exploram o YouTube financeiramente. A inspiração partiu de uma bagagem profissional minha, atuando em emissoras de televisão e equipes de produção cinematográfica estando, ao mesmo tempo, provocado a compreender esta transformação promovida pelo ambiente da internet. A pesquisa busca portanto, como problemática, discutir como o audiovisual se constitui como eixo principal de um Sistema-produto, a partir dos usos da tecnologia da Internet.

Os objetivos desse trabalho foram:
Compreender como a articulação entre design e audiovisual proporcionam novas configurações para os Sistemas-produto na web.

PILARES TEÓRICOS

Design Estratégico (Zurlo, 2010; Celaschi, 2007; Deserti, 2007) Design e Comunicação (Flusser, 2007; McLuhan, 1971; Bolter e Grusin, 1999) Comunicação softwares e tecnologias (Manovich, 2000; Johnson, 1997; Kilpp e Fischer, 2008)

MÉTODO

O trabalho não se desenvolve a partir de metodologia única, consolidada. Pelo contrário: o conjunto do ferramental metodológico é amplo, advindo das diversas áreas teóricas do trabalho. A pesquisa se organizou em torno de coletas e interpretação de dados, com uma investigação essencialmente exploratória. As coletas de dados – primários e secundários – e parte de suas análises, nos moldes praticados nesta investigação, se configuram como um (1) estudo de caso. A seguir, houve a investigação de dados disponíveis em arquivos de internet, com inspiração no modelo de (2) Arqueologia da mídia. Em etapa seguinte, os dados foram organizados em arranjos visuais, nas chamadas (3) constelações de Walter Benjamin (1995) e molduras. Nela os fragmentos, ou vestígios, coletados em uma pesquisa

devem compor um corpo “tridimensional” relacionando os elementos que se destacam, “brilham” ao longo da investigação.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A pesquisa demonstrou que há um modelo particular de sistema-produto voltado à produção, distribuição e exibição de conteúdo audiovisual. Tal sistema tem um pensamento projetual baseado na lógica de software e interface, que envolve a interação entre produtores de conteúdo, desenvolvimento de produtos, relacionamento com marcas e janelas de distribuição.

O modelo encontrado na ocasião da realização da pesquisa (2011-2012) baseava-se no estudo de caso do canal mais acessado da plataforma YouTube. As descobertas, que desenham as relações inclusive entre diferentes mídias, se refletem hoje no modelo praticado nos canais da plataforma e ajudam a compreender como demais plataformas digitais de audiovisual se organizam. Do ponto de vista projetual, o trabalho oferece um modelo de compreensão sobre como projetar tais canais e quais as preocupações para o projetista em suas relações com aspectos de comunicação e tecnologia.

PESQUISAS FUTURAS

O trabalho possibilita imaginar um retrato de sistemas-produto-serviço de conteúdos audiovisuais para além do espaço da web, um dos aspectos com maior potencial de investigação. Ao mesmo tempo, a metodologia das molduras, utilizada como apoio ao procedimento das constelações (na etapa de investigação) parece ter bom potencial de aplicação como ferramenta projetual, fazendo-se a devida adaptação de uma metodologia científica que passa a se propor como recurso de design. Esta é também uma das proposições de investigação ao final do trabalho. Isso sem contar que toda a investigação foi feita a partir da perspectiva dos projetistas e das plataformas, sem a avaliação da experiência do usuário, etapa essencial para o aprofundamento da temática.

O DESIGN THINKING COMO POTENCIALIZADOR DA CULTURA DE INOVAÇÃO EM UM CONTEXTO EDUCACIONAL

Autoria: Ana von Frankenberg Berger
Orientador: Karine Freire
Ano de defesa: 2013

Setor: Público (prefeitura, empresa estatal)
Área: Educação

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A inspiração foi a possibilidade de pesquisar de que forma e em que contextos o design pode potencializar a inovação. A educação foi o caminho escolhido pelo impacto que tem na vida das pessoas e consequente desenvolvimento do país. Escolheu-se uma escola da rede municipal de educação de POA como lócus para a pesquisa-ação realizada.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo foi, a partir de abordagem sistêmica de mudança na educação, refletir e avaliar de que forma o Design Thinking poderia contribuir para o desenvolvimento de uma cultura de inovação em um ambiente escolar. O ambiente definido foi uma escola rede municipal de educação de POA.

PILARES TEÓRICOS

Para compreender o contexto educativo em análise, busquei uma teoria de mudança na educação. A teoria escolhida foi a 4a Via da Inovação na Educação, de Dennis Shirley e Andy Hargreaves.

No âmbito da pesquisa ação, foram citados os autores Thiollent e Stringer.

E para compreender o Design Thinking, ou pensamento do design, o arcabouço teórico utilizado foi Lockwood, Brown e Kelley.

MÉTODO

Foi desenvolvida investigação do tipo pesquisa-ação, um tipo de pesquisa social com base empírica, concebida e realizada em associação a resolução de um problema coletivo, no qual pesquisador e participantes do problema estão envolvidos de forma cooperativa ou participativa. A unidade de intervenção foi uma escola da rede municipal de Porto Alegre, interagindo com diretores, professores, alunos e atores do entorno. Apoiando a pesquisa foram realizadas as técnidas de construção de cenários, entrevistas, observações, workshop e benchmark. Lançou-se mão de práticas e ferramentas como: agrupamento semântico, brainstorming, Design Thinking, diário de campo (observações), dinâmicas de grupo, mapa conceitual, moodboard, personas e prototipação.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Foi possível constatar algumas diretrizes que tornam a escola um contexto mais favorável à mudanças e considerações sobre de que forma o

Design Thinking pode promover a cultura de inovação neste ambiente. Os benefícios do emprego do Design Thinking em projetos ligados a educação são apresentados sob dois aspectos. O primeiro relaciona-se ao processo, que abre-se para participação de múltiplos atores na geração de soluções inovadoras.

A estrutura para o pensar de forma coletiva exercitada por professores e diretores no contato com design thinking, proporcionou ambiente de colaboração e cocriação. De acordo com depoimentos, tal experiência teve efeito no dia gerando, por exemplo, a comunicação mais fluida. O segundo aspecto relaciona-se às competências relacionadas ao pensar do design, importantes para educadores. Ferramentas e dinâmicas experimentadas durante a pesquisa também de mostraram úteis aos professores para uso no planejamento de atividades em sala de aula, uma vez que promovem esforço consciente do indivíduo para estabelecer e dar significado às coisas que os cercam.

Foi proposta uma aproximação entre teorias de mudança na educação com a forma de pensar do design. Design Thinking se mostrou uma estruturação do pensamento para geração de inovação que pode ter bons resultados em uma organização em contexto educacional. Ofereceu-se diretrizes específicas baseadas na teoria da 4a Via da Inovação na Educação que, trabalhadas com as pessoas por meio de workshops guiados com a abordagem do Design Thinking, incentivaram mudanças que contribuíram para a formação de uma cultura de inovação na escola.

PESQUISAS FUTURAS

A pesquisa-ação foi realizada no contexto de uma unidade de intervenção apenas, o que fragiliza a generalização dos resultados ao contexto das escolas da rede municipal de PoA.

Poderia ser feito novo trabalho em novas escolas municipais, no sentido de validação das diretrizes fornecidas, ou ainda ampliá-lo a escolas da rede pública ou privada para análise comparativa de resultados.

CENÁRIOS: UMA TECNOLOGIA PARA SUPORTAR A COMPLEXIDADE DAS REDES DE PROJETO

Autoria: Patricia Hartmann Hindrichson
Orientador: Carlo Franzato
Ano de defesa: 2013

Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)
Área: Educação

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A construção de cenários foi incorporada ao campo disciplinar do Design trazendo consigo o viés do planejamento estratégico, sendo particularmente útil em contextos caracterizados por alta volatilidade e incerteza. Trata-se do próprio contexto dos processos projetuais contemporâneos, os quais são conduzidos geralmente por equipes abrangentes e diversificadas, cujos atores pertencem a diferentes disciplinas e ocupam posições distintas nas próprias organizações ou mesmo externamente a elas. Esta pesquisa buscou investigar o ato de pensar através de cenários (possibilidades) especificamente dentro dos limites dos processos desenvolvidos em redes de projeto. Para suportar essa complexidade, esse trabalho propôs e coordenou uma prática coletiva de construção de cenários: o workshop "Codesign de Cenários para o desenvolvimento de uma Rede Social Comunitária - Projeto Rede SOW" realizado no Colégio Municipal Theóphilo Sauer (Taquara – RS) com as Faculdades Integradas de Taquara (FACCAT) e com a Escola de Design Unisinos (Porto Alegre). Essa investigação foi realizada dentro de uma ampla vivência de design colaborativo que envolveu diversos designers da UNISINOS, especialistas de diferentes áreas da FACCAT, alunos e professores do Colégio Municipal Theóphilo Sauer da cidade. As práticas foram lideradas por designers e pesquisadores ligados ao programa de Pós-Graduação em Design Estratégico da UNISINOS entre 2012 e 2014: Márcia Diehl e Patricia Hartmann Hindrichson, então mestrandas, Larissa Reis, então graduanda e bolsistas de iniciação científica, e o orientador Prof. Dr. Carlo Franzato. A Rede SOW foi elaborada pelo Núcleo de Redes da FACCAT com recursos do Programa de Apoio aos Polos de Inovação Tecnológica da Secretária da Ciência, Inovação e Desenvolvimento Tecnológico (SCIT) do Estado do Rio Grande do Sul.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo geral desta pesquisa foi identificar questões relevantes para avançar na direção de uma tecnologia de construção de cenários capaz de mediar as relações entre os múltiplos atores sociais que formam as redes de projeto contemporâneas. Como objetivos específicos este trabalho considerou: • estudar as principais dinâmicas de projeto nas redes contemporâneas; • explorar o conceito de cenários no âmbito do planejamento estratégico e especialmente no âmbito do design; • analisar os atores envolvidos nas redes de projeto, os processos de construção dos cenários e os resultados obtidos; • desenvolver um processo de construção de novos cenários de uso para um sistema focado na gestão e no compartilhamento dos conhecimentos; • e refletir sobre o espaço de construção de cenários nos processos de projeto contemporâneos.

PILARES TEÓRICOS

O design precisa agir com perspicácia e para tanto desenvolve-se em âmbitos coletivos através de uma abordagem metodológica que privilegia as estraté-

gias (ZURLO, 2006; CELASCHI; DESERTI, 2007; MERONI, 2008). É através da maneira de pensar por projetos que se pode compreender uma perspectiva mais ampla do problema em questão com o desenvolvimento de modelos temporários da situação que está sendo projetada (CROSS, 2001, 2007, 2011; BANATHY, 1996). Esses processos podem ser vistos a partir da abordagem metaprojetual que contempla uma dimensão estratégica ao considerar múltiplas hipóteses dentro da potencialidade do design. Trata-se de um espaço de reflexão que ocorre ao longo de todo o processo de projeto (MANZINI; JÉGOU, 2004; MORALES, 2004; CELASCHI; DESERTI, 2007; CAUTELA, 2007; DE MORAES, 2010; FRANZATO, 2011; REYES; 2011, 2012; JÉGOU et. al, 2012). Apropriando-se da lógica das redes, os processos de projeto também assumem que os atores podem e devem usar ideias e percursos externos (Open Innovation) formando redes de projeto (BERTOLA, TEIXEIRA, 2003; VERGANTI, 2009; BROWN e KATZ, 2010; HARTMANN; BORBA; FRANZATO, 2012; CHESBROUGH, 2003). Para tanto, é preciso estabelecer uma colaboração pró-ativa entre designers e não-designers (Codesign) com um compromisso de reequilibrar as relações de poder (Participatory Design) entre usuários, técnicos, especialistas e gestores (Kensing; Blomberg, 1998; RIZZO, 2009; Sanders; Stappers, 2008). A técnica de construção de cenários pode ser utilizada para promover um diálogo estratégico através de uma linguagem compartilhada entre os múltiplos atores que constituem as redes de projeto contemporâneas. Por esse motivo, o estudo dos cenários nesta pesquisa buscou explorar o conhecimento através da cultura de projeto e em três fontes: 1) nas capacidades e na atuação dos atores envolvidos no projeto(MORALES, 2004; MARCIAL; GRUMBACH, 2008; BENTO et al., 2004; DHANARAJ e PARKHE, 2006; SIMON, 2006; Meroni, 2008). 2) nas táticas e nas estratégias utilizadas nos processos projetuais (Manzini, Jégou (2000; 2003; 2004); Morales (2004); Celaschi, Deserti (2007); Lora (2011); Reyes (2011, 2012); e Jégou et. al. (2012). 3) no conhecimento implícito nos próprios produtos desenvolvidos, ou seja nos resultados - um sistema ou uma plataforma de interações conforme a visão estratégica do design (Manzini, Jégou; 2000; 2003; 2004; JÉGOU; MANZINI; MERONI, 2004; Jégou et. al.; 2012; BUUR; OINONEN, 2011).

MÉTODO

A possibilidade de participar de um caso real e complexo na medida em que articulou diversas instituições com atores de diferentes especialidades, papéis e posições representou uma oportunidade única de pesquisa. Para estudar esse caso, a pesquisa-ação foi a estratégia escolhida, porque envolvimento direto da pesquisadora viabilizou a observação dos eventos em tempo real otimizando os fluxos de conhecimentos entre a pesquisa e o projeto (THIOLLENT, 2011; SUSMAN; EVERED, 1978; Swann, 2002). A coleta de dados buscou contemplar elementos provenientes de três fontes: da participação da pesquisadora no processo; dos materiais desenvolvidos e da realização de um grupo de discussão - triangulando especialmente os olhares dos diferentes atores envolvidos. As observações da pesquisadora foram registradas no Diário do Projeto, os materiais foram organizados e analisados a partir de cada reunião e as etapas foram registrados em vídeos - You Tube. Dessa forma, um dos desafios dessa pesquisa foi lidar com a grande quantidade de materiais desenvolvidos no projeto, os quais foram sistematicamente organizados e compartilhados através de plataformas digitais como o Google Drive por exemplo. Finalmente, a análise dos dados desenvolveu-se a partir da técnica de Análise de Conteúdo, sendo aplicada a tudo que foi dito nas discussões e nos depoimentos, assim como em imagens, desenhos e cartazes. Outras práticas e ferramentas utilizadas foram: agrupamento semântico, brainstorming, dinâmicas de grupo, gráfico de polaridades, jogos, prototipação, roteiros semiestruturados (entrevistas) e fichas de Ideação.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A Rede SOW enfrentou três desafios ligados à inovação social. Em primeiro lugar, fomentou a cultura da colaboração, estimulando relações criativas entre pessoas com perfis muito diferentes. Por isso e pelos temas tratados nos blogs, o projeto visou à construção da cidadania nos adolescentes e na comunidade como um todo. Finalmente, uma das maiores ambições de Rede SOW foi a promoção da inclusão digital em uma realidade aonde o uso das tecnologias da informática e da comunicação ainda era limitado. A experiência de design realizada na comunidade contou com processos projetuais que envolveram o trabalho colaborativo, a inteligência coletiva e principalmente o conhecimento transdisciplinar construído a partir da multiplicidade e da diversidade dos participantes. Consideramos que o modo de projetar por cenários possa significar a cocriação de estratégias e de propostas de valor disruptivas - alternativas ao pensamento que hoje conecta diretamente o problema e o designer como um solucionador deste. E que os valores de empoderamento e aprendizagem coletiva compartilhados nesta pesquisa possam motivar projetos similares nas organizações e nas comunidades. O projeto Rede Sow recebeu o Prêmio Internacional de Design Objeto:Brasil 2016 na categoria Design & Educação, ampliando mais ainda o compartilhamento desta vivência realizada na cidade de Taquara -RS.

Especificamente dentro dos limites do Design, a construção de cenários foi incorporada aos métodos de projeto visando o desenvolvimento de produtos, serviços e sistemas alternativos aos modelos vigentes. A essência do uso de cenários neste campo disciplinar consiste em explorar contextos futuros em determinados momentos do processo projetual. Todavia, não se trata apenas do que pensar sobre o nosso futuro possível, mas como projetar esse futuro valendo-se de todo potencial teórico e metodológico que o avanço dessa linha de pesquisa tem proporcionado ao Design nos últimos anos. Como resultados observamos que os cenários podem ser entendidos como um evento capaz de incluir múltiplas interações nos processos de Codesign. Além disso, o trabalho evidenciou que a prática de cocriação de cenários poderia caracterizar uma estratégia projetual holística, catalisando o caráter estratégico do design através de sistemas indissociáveis, abertos e passíveis de retroalimentação em uma concepção decididamente não linear de tempo.

PESQUISAS FUTURAS

A pesquisa realizada nesta dissertação do programa de Pós-Graduação em Design Estratégico da UNISINOS marcou o início de uma jornada de aprofundamento neste tema. Esta investigação continua com uma Tese de Doutorado em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Design & Tecnologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Questionamos se o pensamento por cenários poderia configurar uma abordagem integral durante todo o espaço-tempo do projeto estruturando uma
tecnologia projetual através de mecanismos amplos e sistemáticos. O desenvolvimento dessa abordagem foi realizado na oficina “Memórias do Futuro” constituída pelo movimento “Protagonistas do Futuro” orquestrado pela Agência de Desenvolvimento de Santa Maria (ADESM) com o apoio da ONU-Habitat para promover o desenvolvimento urbano de modo sustentável e colaborativo na cidade de Santa Maria – RS.

SISTEMA PRODUTO EXPERIENCIAL: EVITAÇÃO DE EXPERIÊNCIAS NEGATIVAS EM COMUNICAÇÃO VERBAL DE ESTRANGEIROS NO BRASIL PELO DESIGN ESTRATÉGICO

Autoria: Daniel Prujá
Orientador: Leandro Tonetto
Ano de defesa: 2013

Setor: Público (prefeitura, empresa estatal)
Área: Serviços (turismo)

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Era 2011, existia uma certa euforia e muita expectativa sobre os megaeventos Copa do Mundo de Futebol e Olimpíadas que ocorreriam em 2014 e 2016 pela primeira vez no Brasil. Entrando em contato com o universo do Design para Experiência, mais especificamente o Design e Emoção, logo meu orientador e eu estávamos nos questionando como poderíamos aliar a situação aos métodos e técnicas desta abordagem de pesquisa e projeto.

Os objetivos desse trabalho foram:
Centrado no contexto turístico, definimos que buscaríamos compreender as experiências negativas que estrangeiros passam ao visitar o Brasil, imaginando oferecer respostas em uma forma como evitá-las. Enquanto isso, discutiríamos o potencial de desenvolver um Sistema Produto Experiencial, ou seja, a proposta de aplicar ao contexto do Sistema Produto (solução sistêmica pelo Design Estratégico) a abordagem focada na experiência emocional do usuário, através da geração de diretrizes projetuais.

PILARES TEÓRICOS

Com o objetivo de fundamentar o trabalho, três pilares teóricos foram essenciais: Sistema Produto, Design e Emoção e Teoria de Appraisal. Em Sistema Produto foram vitais as contribuições dos trabalhos de Celaschi e Deserti (2007), Manzini (1992; 2001; 2002; 2003; 2004), Mont (2002), Meroni (2008) e Zurlo (1999) para o entendimento da composição sistêmica que a solução de Design Estratégico tem como objetivo principal. Já no Design e Emoção, autores como Desmet (2002; 2003), Desmet e Hekkert (2007; 2009) e Arnold (1960) definiram a base sobre o que significa projetar em relação às emoções dos usuários. Por fim, na Teoria de Appraisals, oriunda da psicologia, autores como Lazarus (1966), Ellsworth e Scherer (2001) e Siemer, Mauss e Gross (2007), descrevem a forma como as emoções são formadas através da razão causa/consequência, assim viabilizando uma maneira como o designer pode operar nas causas, buscando efeitos desejados nas consequências.

MÉTODO

O público a ser alcançado não se encontrava no Brasil. Eram estrangeiros não falantes de português. Por esta razão foi utilizado um questionário online para conseguir coletar as informações sobre as experiências pregressas que estes estrangeiros tiveram durante visita ao Brasil. Verificou-se através deste questionário os Contextos de Experiência,

os Elementos-Problemas, a Valência Emocional (por escalas SAM - Self-Assessment Manikin) e as Causas das Emoções. As ferramentas envolvidas foram agrupamento semântico, infográfico e mapa conceitual. Posteriormente foi efetuada Análises estatísticas (descritivas e ANOVAs) e Análise de Conteúdo.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Foi possível compreender sobre "quais", "onde" e "como" os estrangeiros tinham as experiências negativas por razão de não falarem português, que diferiam grau e qualidade (valência, alerta e dominância). Estas descobertas foram fundamentais para colocar em discussão quais serias as diretrizes para um Sistema Produto baseado em experiência emocional, buscando verificar o impacto das contribuições no processo de gerar soluções sistêmicas.

O percurso de pesquisa enriqueceu o processo de projeto, buscando formas como alcançar soluções sistêmicas com base nas emoções dos usuários. Isso permitiu ampliar espectros de possibilidades sobre a produção de valor e inovação para contextos acadêmicos e mercadológicos.

PESQUISAS FUTURAS

A consolidação sobre um Sistema Produto Experiencial teve um início, com muitas lacunas a serem preenchidas no tocante às condições metaprojetuais e à natureza diversa de problemáticas possíveis.

PRODUÇÕES DE 2014 - 2016

CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN ESTRATÉGICO NA IDENTIFICAÇÃO DE CENÁRIOS PARA A INDÚSTRIA FONOGRÁFICA

Autoria: Juan Pablo Davila Boeira
Orientador: Filipe Campelo
Ano de defesa: 2014

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Indústria Criativa

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Em mercados onde a necessidade de um olhar direcionado para a resolução de problemas complexos e a busca por soluções inovadoras é crescente, destaca-se o Design Estratégico como agregador de função, forma e símbolo ao valor do produto, serviço, comunicação e experiência. Neste contexto, é possível conectar, pela lente do Design Estratégico, os pequenos detalhes a uma visão holística e entender a conexão entre a concepção e a execução de um projeto, fazendo deste, um recurso potencial frente ao presente âmbito mercadológico. Sob este aspecto, a pesquisa em questão teve como objetivo analisar as contribuições do Design Estratégico na identificação de cenários para a Indústria Fonográfica. A investigação contou com uma fundamentação teórica que embasou o estudo, o entendimento do ambiente vivenciado e a aplicação do Design Estratégico, através de pesquisa exploratória em que avaliou formas de identificar os níveis de compreensão dos atores envolvidos e os momentos mais produtivos em relação à resolução do problema proposto. Por fim, buscou-se entender ainda a importância da adaptação das ferramentas de Design ao meio analisado.

Os objetivos desse trabalho foram:
Analisar o processo de identificação de cenários para a Indústria Fonográfica a partir da abordagem do Design Estratégico.

PILARES TEÓRICOS

Design Estratégico (Zurlo, Meroni e Deserti), Inovação (Freeman, Tidd e Edquist) e Modelos de Negócio (Osterwalder, Morgan e Pigneur)

MÉTODO

A pesquisa foi realizada por meio da utilização dos métodos de pesquisa exploratória a fim de realizar o levantamento que permitiu a melhor compreensão e delineamento relativo ao tema. Foram utilizadas as técnicas de construção de cenários, entrevistas e workshop, bem como, as ferramentas/práticas de agrupamento semântico, brainstorming, dinâmicas de grupo, gráfico de polaridades e Moodboard.

ACHADOS E DESCOBERTAS

O estudo investigou a metodologia de desenvolvimento para identificação de novos cenários para a Indústria Fonográfica pela lente do Design Estratégico a partir de análises documentais e entrevistas com stakeholders que atuam na área, para obter subsídios que permitiram desenvolver um método que pudesse ser utilizado no segmento estudado. A principal característica desse processo foi o desenvolvimento aberto,

presente no Design Estratégico. Neste contexto, as análises realizadas durante o desenvolvimento da pesquisa, tanto das metodologias como das ferramentas que foram utilizadas durante a concepção do projeto, contribuíram para ampliar o conhecimento de como ocorrem os processos de projetação.

Foi necessário, além de entender as variáveis que fazem parte do ambiente que abrange a Indústria Fonográfica, compreender as avaliações dos envolvidos relacionados a este contexto. Sendo assim, com a exploração destas questões, foi possível obter um melhor entendimento dessas relações de causa e efeito para destacar elementos tangíveis para suporte ao processo projetual. Durante a concepção do trabalho, observou-se a importância da fase metaprojetual, pois ela permitiu maior nivelamento de informações para o planejamento da fase de criação dos panoramas. Notou-se, ainda, que a criação de panoramas não ocorreu somente através do workshop, mas no decorrer da utilização e discussão do resultado obtido através de todas as ferramentas. A utilização destas ferramentas foi importante para discutir e compreender caminhos que podem servir como estímulos ao desenvolvimento de projetos. Esses caminhos foram representados pelos cenários, através das polaridades que auxiliaram nos cruzamentos dos elementos e na construção dos mesmos.

O estudo apresentou análises que, por meio da aplicação de uma metodologia com os fundamentos do Design Estratégico, pode gerar novos cenários para modelos de negócios alusivos ao segmento da Indústria Fonográfica, além de contribuições para a pesquisa em design no que tange ao aprofundamento e à ligação de pesquisas em duas áreas: contribuições do Design Estratégico para a geração de cenários e concepção de modelos de negócio a partir do Design Estratégico.

PESQUISAS FUTURAS

Como oportunidade, destacam-se possíveis aprofundamentos incorporando elementos de outras áreas do conhecimento que envolvam gestão e estratégia como insumos para os processos que envolvam as análises metaprojetuais e PSS do Design Estratégico. Desta forma, sugere-se que, para o sucesso dos desenvolvimentos e de implantação de novas metodologias, os seguintes itens sejam aprofundados:

(1) o conhecimento mais profundo sobre os contextos tecnológicos, antropológicos, psicológicos e mercadológicos da Indústria Fonográfica, bem como seu impacto na implantação do Design Estratégico nos novos processos de desenvolvimento para inovação radical no segmento estudado; (2) a influência dos aspectos culturais, bem como seus desdobramentos na implantação do Design Estratégico nos processos de desenvolvimentos de novos serviços e produtos para a Indústria Fonográfica que resultem em benefícios reais, úteis e utilizáveis pelos atores da Indústria Fonográfica. (3) aperfeiçoamento dos instrumentos do Design Estratégico utilizadas na presente dissertação a partir dos resultados obtidos sob o ponto de vista das metodologias de projeto e design, apresentando-se como um caminho promissor para a realização de futuros estudos. (4) determinar como o Design Estratégico pode ser empregado para a estruturação e o desenvolvimento de plataformas de novas gerações de produtos ou serviços. (5) aprofundar e investigar outras formas de inclusão das ferramentas do Design Estratégico no processo de projetação para novos modelos de negócio. Desta maneira, a metodologia poderá ser agregada a estudos futuros possíveis e os resultados poderão ser cruzados por demais setores, segmentos e áreas de conhecimento.

CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN THINKING PARA A EDUCAÇÃO: UM ESTUDO EM ESCOLAS PRIVADAS DE PORTO ALEGRE/RS

Autoria: Daniele de Mello
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2014

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Educação

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Considerando a perspectiva estratégica do design e sua potencial contribuição no contexto educacional, o trabalho busca discutir as contribuições do Design Estratégico na educação, por meio dos princípios e ferramentas do Design Thinking, visando apoiar professores, da rede privada de Porto Alegre/RS, na projetação de estratégias de ensino e aprendizagem frente às transformações impulsionadas pelo avanço tecnológico e suas implicações no ambiente escolar.

Os objetivos desse trabalho foram:
Assim sendo, como objetivo geral, o trabalho almeja avaliar as contribuições da abordagem do Design Thinking para apoiar os professores na projetação de estratégias de ensino e aprendizagem, considerando as transformações impulsionadas pela tecnologia, no Colégio Luterano da Paz e Colégio Luterano São Paulo, na cidade de Porto Alegre/RS. Para tanto, através de seus objetivos específicos, visa Compreender as transformações no contexto escolar impulsionadas pelas novas tecnologias; Discutir a relação entre design e educação e verificar abordagens de Design Thinking direcionadas para o setor; Obter um diagnóstico sobre como instituições de educação privadas de Porto Alegre, percebem o design como ferramenta para inovação no setor; Analisar as contribuições do processo de Design Thinking para professores da educação privada de Porto Alegre/RS desenvolverem estratégias educacionais; e Apresentar um quadro de referência de Design Thinking para o setor da educação que possa ser utilizado nas escolas.

PILARES TEÓRICOS

O trabalho estrutura-se em quatro pilares teóricos. O primeiro, discorre sobre "DESIGN - ÂMBITO ESTRATÉGICO" onde verifica-se que, no contexto moderno, o design passa a intermediar um diálogo estratégico entre diversos atores e setores inseridos dentro de uma estrutura organizada, a fim de coletar informações profundas sobre o contexto, interpretá-las e transformá-las em embasamento para a tomada de decisões no desenvolvimento de soluções que, por sua vez, tragam melhorias significativas para as pessoas que serão beneficiadas com as soluções projetadas. Os três principais autores são FIELL C.; FIELL P. (2006), CARDOSO (2008) e MERONI (2008). O segundo pilar aborda o "DESIGN THINKING". Nesse, considerando que o termo "Design Thinking" (DT) constitui a racionalidade do design, bem como a metodologia que é nomeada de igual forma, discute-se, separadamente, o conceito por "DT- racionalidade do design" e "DT- abordagem metodológica", a fim de melhor discorrer sobre princípios que originaram a metodologia e verificar o papel da mesma na atualidade. Os três principais autores são BROWN

(2008;2010), COOPER; JUNGIGER; LOCKWOOD (2009) e CROSS (2010). O terceiro pilar apresenta uma discussão sobre "EDUCAÇÃO, INOVAÇÃO E TECNOLOGIA" destacando a influência da tecnologia na configuração do ensino e o impacto das mídias na sala de aula - visando proporcionar novas experiências e motivar o aluno a aprender. Ainda, discorre sobre a necessidade de os professores estarem abertos para novas possibilidades em sala de aula.

Os principais autores são GARCIA (2010) MÄKITALO-SIEGL ET AL. (2010) e KENSKI (2010). Por fim, o quarto pilar aprofunda a discussão entre "DESIGN E EDUCAÇÃO" onde destaca-se como a abordagem do DT pode contribuir, dentro do ambiente escolar, para preparar os alunos e professores a solucionarem problemas de forma criativa. Ainda, analisa e classifica diversas estruturas de DT para a educação - que encaram os professores como agentes de mudança, capazes de identificar problemas e proporem soluções. A partir da análise das diferentes estruturas, definiu-se por uma nova que buscou sintetizar os objetivos em comum entre as apresentadas, bem como oferecer suporte às atividades desenvolvidas de acordo com os procedimentos metodológicos que guiaram as etapas de pesquisa do presente estudo. Os três principais autores são BARSEGHIAN (2009), BROWN (2010)e BOSS (2012).

MÉTODO

A pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, que conta com pesquisa bibliográfica - que oferece aporte teórico aos temas relacionados; etapa complementar quantitativa através de pesquisa survey - que buscou verificar percepções das escolas privadas sobre design, inovação e Design Thinking; seminário - realizado com instituições privadas a nível de ensino fundamental e médio, para apresentação de resultados prévios obtidos e ampliar a discussão sobre design e educação; e investigação do tipo estudo de caso junto aos Colégios Luterano da Paz e Luterano São Paulo - a fim de melhor compreender como o Design Thinking poderia contribuir para o contexto educacional de Porto Alegre/RS. Também foram utilziadas as técnicas de entrevistas, observações, workshop, pesquisa survey.e as ferramentas e praticas de diário de campo (observações), dinâmicas de grupo, prototipação, roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

A partir dos dados obtidos verificou-se que as instituições apresentavam determinado conhecimento sobre design - como uma disciplina criativa que remete à forma e estilo de um produto e, ainda, como uma ferramenta estratégica, entretanto poucas tinham conhecimento sobre a abordagem do Design Thinking e sua potencial contribuição para o setor da educação. O estudo de caso permitiu concluir que o processo, de uma forma ampla, promoveu a troca de informações e estimulou uma conversação sobre problemas que as escolas enfrentavam, despertando para uma cultura colaborativa através da abordagem do Design Thinking. O principal resultado foi alcançado através da proposição de um quadro de referência de Design Thinking para ser utilizado em atividades de curto ou médio prazo em instituições educacionais. A partir da proposta, os professores podem identificar problemas, investigá-los ao tempo em que buscam desenvolver soluções de uma forma exploratória e criativa. O quadro de referência não tem a pretensão de oferecer um método de reaplicação, e sim uma estrutura simplificada para facilitar o entendimento e aplicação do processo na solução de problemas no contexto escolar.

Para fins de conclusão, destaca-se o design atuando como um mediador

na composição de estratégias para a troca e geração de novas ideias, bem como na identificação e solução de problemas, ao tempo em que desperta a comunidade escolar para a cultura colaborativa que, por sua vez, é necessária para inovar na educação. Assim sendo, o quadro de referência de Design Thinking apresentado é uma ferramenta estratégica que pode ser aplicada pelas escolas na identificação e solução de problemas internos, de uma forma exploratória e criativa, as tornando, assim, agentes de mudanças de seu próprio contexto.

PESQUISAS FUTURAS

Os limitadores enfrentados pela pesquisa direcionam para sugestões de estudos futuros, como explorar estudos de caso múltiplos, considerando que cada colégio apresenta particularidades quanto aos recursos disponíveis; classe social de seus alunos e o perfil dos mesmos; comunidade onde estão inseridos; entre outros fatores que caracterizam as instituições, e que refletem no seu envolvimento com o processo e os objetivos almejados com a aplicação das ferramentas de Design Thinking. Sugere-se, além do mais, que outras atividades sejam realizadas após o primeiro contato dos participantes com o método. Desta forma, as pessoas envolvidas estarão mais bem familiarizadas com o processo, permitindo, deste modo, que as etapas ocorram com mais fluidez e confiança.

DESIGN ESTRATÉGICO E PERSONALIDADE DO PRODUTO: O EFEITO DOS ESTÍMULOS SONOROS DO "SAPATO DE SALTO" NAS EXPERIÊNCIAS DOS USUÁRIOS

Autoria: Cristiano Porto Klanovicz
Orientador: Leandro Tonetto
Ano de defesa: 2014
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Varejo de moda

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O trabalho é resultado da afinidade do interesse do autor pelo design de experiências com um projeto de pesquisa mais amplo coordenado pelo professor Leandro Tonetto. Trata-se de um recorte de um projeto cujo objetivo foi investigar a relação dos estímulos sonoros do ponto de venda do varejo feminino de moda (desconsiderando sons eletrônicos) com experiências de prazer. O projeto que deu origem ao trabalho iniciou com o emprego de duas técnicas de coleta de dados aplicadas no ponto de venda do varejo de moda: observações participantes seguidas por entrevistas semiestruturadas. Os resultados indicaram que, dentre os estímulos sonoros que estavam relacionados com a sensação de prazer, os sons provenientes da interação de diferentes solados do sapato de salto (couro e polipropileno) com tipos de pisos distintos (cerâmica e carpete) exerciam maior impacto sobre a experiência das usuárias no ambiente do ponto de venda. Eles foram avaliados e descritos como traços de personalidade, ou seja, sons mais discretos (interação do polipropileno com o carpete) e sons mais ousados (interação do couro com a cerâmica).

Os objetivos desse trabalho foram:
Essa compreensão constituiu a hipótese do trabalho que, testada por meio de um experimento, procurou avaliar percepção das usuárias sobre os sons gerados meio da interação de dois tipos de solados do sapato de salto com dois tipos de pisos. A partir da hipótese foi concebido o objetivo do estudo que foi analisar de que forma o Design Estratégico, com base na dimensão sonora do sapato da personalidade do produto "sapato de salto" pode contribuir com o design do ponto de venda. Dentre os principais desafios encontrados, foi a realização da interlocução entre o design de experiência e a ferramenta de atribuição de traços personalidade como meio de análise da percepção das usuárias sobre os estímulos sonoros e os procedimentos envolvidos no processo de coleta e análise de uma pesquisa experimental.

Analisar de que forma o Design Estratégico, com base na dimensão sonora do sapato da personalidade do produto "sapato de salto" pode contribuir com o design do ponto de venda.

PILARES TEÓRICOS

O design para a experiência como um dos pilares teóricos do trabalho foi abordado a partir, principalmente, de Desmet e Hekkert. Os autores definem três tipos de experiências que incluem o nível em que os nossos sentidos são agradados (experiência estética), os significados que

atribuímos aos produtos (experiência de significado) e as emoções obtidas (experiência emocional). Essa abordagem teórica abordada no trabalho permitiu a aplicabilidade do objeto de pesquisa no âmbito da experiencia. A sensação percebida por uma usuária quando, por exemplo, ela ouve o som do sapato de salto em contato com o piso refere-se à experiência estética. Por outro lado, definir o som oriundo do sapato de salto com o piso como feminino ou sexy, é considerado como parte de uma experiência de significado com o objeto. Já quando a usuária fica orgulhosa ou sente prazer ao ouvir esse som em função de sentir-se sensual, por exemplo, pode-se dizer que ela vivenciou uma experiência emocional. Outro pilar abordado envolveu os estudos de Jordan que, com o propósito de estudar o produto como detentor de traços de personalidade e estabelecer a relação entre a qualidade estética de um produto e a sua personalidade, desenvolveu uma ferramenta de pesquisa denominada Product Personality Assignment (Atribuição de Personalidade ao Produto). A ferramenta envolve a coleção de dezessete tipos de personalidades constituídas por pares opostas, como, por exemplo, extrovertido/introvertido. Segundo o autor, a personalidade é considerada uma força emocional que atrai os indivíduos na direção de certas pessoas ou, neste caso, de certos objetos, podendo influenciar a experiência e o processo de decisão de compra dos usuários. No trabalho, a ferramenta foi utilizada para mapear a percepção das usuárias em relação ao som de diferentes solados do sapato de salto na interação com tipos de pisos distintos, uma vez que a dimensão sonora da interação produto-ambiente pode ser compreendida com um gatilho para despertar experiências de prazer em ambientes do ponto de venda do varejo.

MÉTODO

Foi realizada uma pesquisa experimental para avaliar o efeito dos estímulos sonoros resultantes da interação de diferentes solados do sapato de salto (couro e polipropileno) com tipos de pisos distintos (carpete e cerâmica) sobre a percepção das usuárias. A variável independente foi o som produzido pelo sapato de salto na interação de diferentes solados e pisos. Apesar dos materiais não serem os mais utilizados no ponto de venda do varejo, eles se fizeram relevantes para um experimento em função de apresentarem diferenças sonoras significativas, o que facilita para a avaliação do efeito desta interação sobre as variáveis dependentes. Os 4 sons foram gravados em estúdio. Para a coleta, foi utilizada uma tecnologia chamada Makey-Makey composta por placas computadorizadas aptas a reproduzirem os sons anteriormente gravados. Doze placas utilizadas para a reprodução dos sons formavam um trilho circular fixo no chão. As participantes foram solicitadas a caminharem dando duas voltas descalças sobre o círculo reproduzindo cada um dos estímulos gravados. Após a reprodução de cada um dos sons, equivalente à duas voltas no trilho circular, as participantes foram solicitadas a responderem um questionário. A aplicação do questionário ocorreu na modalidade individual e autoadministrada em momento imediatamente posterior à apresentação de cada um dos estímulos sonoros, de modo que as participantes ouviram quatro tipos de sons e responderam quatro vezes o questionário. O questionário envolveu a ferramenta de Atribuição de Personalidade ao Produto, de Jordan, composta por um conjunto de dezessete pares de personalidade opostas como, por exemplo, introvertido/extrovertido, obscuro/brilhante, discreto/indiscreto. Um total de 48 mulheres foram selecionadas por conveniência para participar do experimento com idade média de 23 anos.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Foi possível identificar que existe uma preferência pelo som do sapato de salto em interação com o piso que reflete à personalidade das usuárias. Por

exemplo, uma usuária mais introvertida tente a per preferência pelo som resultante da interação do solado de polipropileno com o piso de carpete (um mais abafado) em comparação com uma usuária mais extrovertida que tende a ter preferência pelo som resultado da interação do solado de couro com o piso de cerâmica (som mais alto). Ainda, os resultados revelaram que os diferentes estímulos sonoros ocasionaram a atribuição de diferentes traços de personalidade para o mesmo produto e que o material do piso apresentou maior influência do que o material da sola na atribuição dessas características. Os resultados promovem a consciência da seleção do material do produto e do meio em que ele está inserido como um meio de moldar a personalidade do produto e a experiência dos usuários.

Em nível teórico, a pesquisa contribui para a compreensão de que é possível manipular a personalidade de um produto por meio do som decorrente dos materiais utilizados nele e no ambiente. Mais que uma mera mensuração do efeito se sons de e interação sobre a experiência, o avanço teórico reside na compreensão do potencial do design para a manipulação da personalidade de produtos a parti da escolha consciente de materiais. Em nível mercadológico, a pesquisa contribui para a concepção de lojas de varejo de moda, já que a interação sonora entre calçados e pisos pode ser vista como um gatilho para qualificar a experiência de compra a partir da interação entre usuário-produto-ambiente. O designer estratégico, que atua como um mediador entre a organização e o mercado, possui um diferencial para projetar o ponto de venda com base em uma perspectiva mais global da experiência do usuário, incluindo o alinhamento entre as expectativas do usuário e a dimensão sonora.

PESQUISAS FUTURAS

A pesquisa se concentrou apenas no som do produto em interação com o meio. Pesquisas futuras podem investigar o impacto de outros estímulos do ambiente, diferentes categorias de produtos e traços de personalidade distintos. A literatura recente indica que os usuários utilizam todos os seus sentidos para julgar os produtos, e não apenas o som. Portanto, é necessário um processo de investigação mais amplo e integrado capaz de analisar o impacto das diversas dimensões do produto e do ambiente, a partir de uma perspectiva multissensorial, sobre a experiência dos usuários.

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL: A CIDADE FEITA PELAS PESSOAS

Autoria: Carla Link Federizzi
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2014
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade)
Área: Cidades, Comunidades Criativas

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Compreender o contexto da inovação social no contexto urbano, isto é, como acontecem novas formas de viver, produzir e se relacionar com as cidades. O foco principal foi compreender a ação das comunidades criativas e entender se o design estratégico poderia contribuir para a motivação de soluções colaborativas.A pesquisa abrange um estudo de caso sobre o Coletivo Ocupe & Abrace, comunidade criativa que propõe um novo modelo não institucionalizado e compartilhado de melhorias no bairro Vila Pompeia, na cidade de São Paulo.

Os objetivos desse trabalho foram:
Como objetivo geral, compreender como a ação do Design Estratégico, como uma metodologia de inovação social, pode contribuir para a motivação de desenvolvimento de soluções colaborativas para cidades. Os objetivos específicos foram:
a) Mapear iniciativas de inovação social na cidade e Estado de São Paulo.
b) Compreender o desenvolvimento de uma comunidade criativa na cidade de São Paulo.
c)Avaliar possíveis diretrizes por ação do design que incentivem a construção de soluções colaborativas, entre cidadãos e governo.

PILARES TEÓRICOS

Foram desenvolvidos três capítulos teóricos, divididos em: Inovação orientada pelo Design, Inovação Social e Inovação em Cidades. Sendo os principais autores para cada pilar:

1) Inovação orientada pelo design: Meroni, Dorst, Schön, Verganti;
2) Inovação Social: Murray, Caulier-Grice e Mulgan ; Manzini; Phills Jr, Deiglmeier e Miller; Esslinger; Cipolla e Moura;
3) Inovação em cidades: Cipolla; Manzini; ROSA e WEILAND; Baek; Meroni

MÉTODO

Foi realizado um estudo de caso de natureza exploratória. Com base na fundamentação teórica, buscou-se um estudo de caso relacionado ao conceito de "Comunidades Criativas", que representa grupos de pessoas que se organizam e criam uma nova solução para uma demanda ou necessidade latente. Por isso, foi escolhido uma iniciativa de moradores para a construção colaborativa de soluções para a cidade de São Paulo. O estudo de caso em questão é o Coletivo Ocupe & Abrace, formado por um grupo de moradores do bairro Vila Pompeia, Zona Oeste da cidade. Para definição do caso foi realizado um mapeamento inicial de projetos em implementação na cidade e no estado de São Paulo, por meio de uma coleta de dados secundários. A partir da escolha foram realizadas entrevistas em profundidade com participantes das três unidades de análise: cidadãos participantes, atores do

governo envolvidos e gestores da plataforma Cidade Democrática. A coleta primária também envolveu uma observação participante da iniciativa que se iniciou em Março de 2013 nos encontros presencias do Cidade Democrática, e por isso, houve uma análise direta do processo de inovação. Além do estudo de caso, também foi realizada uma coleta primária para inspiração, por meio de entrevistas em profundidade, com três projetos que utilizaram a ação do design no seu processo de desenvolvimento de inovação para cidades ou bairros. Também foi escolhida uma iniciativa online, focada em engajamento cívico, para compreender as dinâmicas de envolvimento com a comunidade. Para analisar as diretrizes projetuais foi realizado um workshop na cidade de São Paulo com participantes do Coletivo Ocupe & Abrace, gestores do Cidade Democrática, participantes de outros coletivos parceiros, atores do governo e designers. Essa etapa visou aprofundar práticas de mobilização de cidadãos, usando como ponto de partida as relações e o território de atuação do grupo.

ACHADOS E DESCOBERTAS

O estudo permitiu compreender um novo modelo de participação não institucionalizado e compartilhado, que está motivando a colaboração entre cidadãos e o poder público pela revitalização de um espaço público de São Paulo. A partir da abordagem foi possível identificar diretrizes que inspiram novas soluções projetuais para os sistemas urbanos. A pesquisa projetual mostrou que quatro tipos de ações estimulam novos moradores a atuarem no espaço: atividades, intervenções físicas, ações no bairro e comunicação online. As duas primeiras mostraram maior potencial de engajamento, uma vez que geram experiências sensoriais e apontam para melhorias concretas que motivam novos moradores a atuarem ativamente no território. Como a pesquisa inspiracional mostrou, esse formato de ação, pode ser considerado um mecanismo que estimula o diálogo, mantendo as pessoas informadas, confiantes, motivadas e participativas ao longo do processo.

Porém, é um esforço com resultados de longo prazo, dado que demanda um grande e consistente envolvimento dos participantes propositivos, que a cada ação conseguem chamar a atenção de uma nova parcela de moradores do entorno. Os participantes propositivos têm um papel-chave dentro das comunidades criativas. Alguns atores apontam características como espírito inventivo, ousadas, persistentes (DEES, 2001), otimistas e com energia necessária para gerar mudanças (BORNSTEIN, 2007). A pesquisa confirmou esses elementos e trouxe uma visão aberta e corajosa para experimentar novas propostas e soluções no território. No caso do Coletivo Ocupe & Abrace, esse perfil de participante enxerga a Praça da Nascente como um espaço de laboratório, onde é possível prototipar e testar novas ideias, que de alguma forma impactarão positivamente o espaço, o ambiente e/ou as pessoas. O estudo apontou para uma atitude aberta ao erro, com o objetivo de aprender com o processo e ultrapassar possíveis dificuldades do caminho. A análise teórica apontou para quatro elementos que sintetizam os desafios do desenvolvimento de inovação social por meio das comunidades criativas, que foram confirmados na pesquisa: a formação de novas relações, integração por meio do pensamento em rede, plataformas baseadas em tecnologia e indicadores qualitativos. Um ponto importante observado no estudo foi a relação do poder público sobre os espaços urbanos, que permite uma discussão sobre os limites da sua atuação na cidade. Atualmente há uma transferência quase integral pela responsabilidade de preservação e cuidado dos espaços para o Governo. As propostas de ações de Coletivos como o O&A estão começando a impactar positivamente nessa lógica. Porém, uma das consequências é a transferência da responsabilidade para o grupo – sob a perspectiva do Poder público e das pessoas. Percebe-se uma oportunidade de discussão sobre qual seria o ponto de equilíbrio, que evidenciasse melhor as obrigações da Prefeitura e onde há espaço para novas propostas.

Um importante aprendizado é o papel inclusivo da comunidade criativa, que funciona como um agente de transformação com capacidade de despertar novos cidadãos. Isso acontece porque a visão da comunidade é compartilhada por meio de ações práticas que geram resultados reais no território. No caso estudado, apesar da rede crescer e atrair novos participantes, o grupo sente dificuldade de engajar novos membros no território. Um dos principais aprendizados do processo foi compreender que o envolvimento dos cidadãos precisa mudar, para que haja espaço para a inovação no contexto urbano. Isto é, a necessidade de despertar as pessoas para olharem criativamente para a cidade. As entrevistas mostraram que para isso acontecer é preciso tirá-las da sua zona de conforto e gerar um novo diálogo com demais moradores, governantes, instituições e o próprio espaço. Existe uma percepção de que os cidadãos não se veem como parte integrante deste sistema e com poder para impactá-lo de forma ativa e positiva. Essa dificuldade é o ponto central do problema, já que sem esse despertar não há aproximação do cidadão com a cidade ou formas de viabilizar a colaboração.

Um dos entrevistados citou o conceito "cidade para pessoas" como um ideal de integração dos moradores com o espaço público, porém esse resultado mostra a necessidade de destacar a ideia de uma "cidade feita pelas pessoas". A falta de proximidade com as questões da cidade nasce de um conceito negativo sobre o espaço da "rua", que é visto como distante e de responsabilidade do poder público. Isto é atenuado por não existir uma educação/cultura de gestão compartilhada do lar ou de outras esferas da vida do cidadão. O resultado é um estilo de vida fechado e isolado dos sistemas da cidade, visto que prioriza os espaços privados e "seguros", como os condomínios fechados. Essas barreiras devem ser levadas em consideração para ativar a relação das pessoas com os espaços públicos, por meio de mecanismos e metodologias que quebram o paradigma da "não responsabilidade" e "não pertencimento" à cidade.

Os resultados apresentados tornam-se diretrizes para ação do designer, que passa a ter a sua disposição uma estrutura inicial para a geração de projetos de engajamento na cidade. Uma das contribuições teóricas deste estudo é a possibilidade de atuação em três fases de uma comunidade criativa: anterior, para incentivar sua criação; durante, para o seu fortalecimento e posterior, para facilitar sua aplicação em novos contextos. Deste modo, diferentemente do que a teoria aborda, o designer pode criar plataformas e incentivos que estimulem o encontro entre os moradores e a busca de um propósito em comum entre eles. É este propósito que manterá o grupo conectado e, por isso, deve ser genuíno e de interesse da comunidade formada. Então, o design também pode ajudar na construção dos gatilhos, estimulando o encontro entre as pessoas e ajudando a identificar aquelas com perfil propositivo.

PESQUISAS FUTURAS

Na época do estudo, identifiquei questões ligadas ao próprio coletivo que poderiam ser exploradas. Hoje percebo outras oportunidades de atuação e estudo, como: - detalhamento da jornada do Coletivo, para tornar visível os serviços criados e gerados pela comunidade criativa; - análise de como o coletivo evoluiu e se desenvolveu desde 2013 até os dias de hoje, compreendendo suas ações e impactos; - desenvolvimento de uma plataforma / metodologia para apoiar na atuação do Coletivo.

O DESIGN ESTRATÉGICO NA REPRESENTAÇÃO DA SUSTENTABILIDADE DAS EMBALAGENS NATURA EKOS

Autoria: Priscila Westphal Rodrigues
Orientador: Fábio Parode
Ano de defesa: 2014

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Indústria

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

As embalagens estão presentes no cotidiano das pessoas e têm a finalidade de proteger, acondicionar, transportar, promover, dosar, identificar, vender, entregar, evitar o desperdício, prestar serviço, além de relacionar-se com usuários. Para Stewart (2010), as embalagens possuem três funções primárias: conter o produto, protegê-lo e identificá-lo. Para isso, o projeto deve envolver características do produto, ciclo de vida, comunicação, descrições e informações necessárias no processo de compra pelo usuário, superando requisitos legais e obrigatórios disponibilizados sobre o produto. Desse modo, aproxima-se a temática da sustentabilidade ao design de embalagens para buscar respostas para reduzir os impactos ambientais e ampliar o escopo de discussão: a embalagem como suporte midiático capaz de atingir diferentes camadas sociais e contribuir para construção de uma cultura mais sustentável. Neste ponto, Manzini (2008b) afirmar que desde a fase metaprojetual, o Design Estratégico, na perspectiva da sustentabilidade, pode elaborar estratégias significativas para criação de um sistema produto-serviço, capaz de gerar inovações sociais, como aprendizagem social e descontinuidades sistêmicas, como uma plataforma de conhecimentos e reflexões sobre o projeto. Explora-se ainda, a partir da teoria da complexidade, estabelecendo relações com o processo de significação no nível metalinguístico para explorar os efeitos de sentido que remetem à sustentabilidade a partir dos aspectos comunicacionais de um sistema produto-serviço nas interações dos indivíduos com as embalagens. Como problema de pesquisa, questiona-se como o Design Estratégico pode contribuir para a representação da sustentabilidade das embalagens dos produtos da Natura Ekos. A pesquisa busca investigar, a partir do Design Estratégico, as representações gráficas de sustentabilidade presentes nas embalagens dos produtos da linha Natura Ekos Castanha e Buriti, referentes à campanha "Somos produto da natureza".

Os objetivos desse trabalho foram:
Como objetivo geral, busca-se investigar como o Design Estratégico pode potencializar os efeitos de sentido a partir das percepções sobre a sustentabilidade das embalagens dos produtos da Natura Ekos.
Para tanto, estabelecem-se como objetivos específicos: a) investigar e problematizar o Design Estratégico na perspectiva da sustentabilidade; b) explicitar as estratégias de design emitidas pela Natura nas embalagens da linha de produtos Natura Ekos; c) analisar as embalagens de cosméticos Natura Ekos de castanha e buriti a partir da teoria da significação baseada em Barthes e Bourdieu; d) propor diretrizes projetuais para o desenvolvimento de

embalagens sustentáveis que potencializem os efeitos de sentido.

PILARES TEÓRICOS

Para tanto, aproxima-se o Design Estratégico à teoria da significação a partir de Barthes e Bourdieu, a fim de analisar o processo de significação presente nas representações gráficas que remetem à sustentabilidade. O enfoque à linha de produtos Natura Ekos deu-se em virtude do design de embalagens, das representações simbólicas que remetem à sustentabilidade em diferentes suportes midiáticos, da rentabilidade financeira da linha como principal negócio da empresa e do processo de melhoria contínua na fabricação dos produtos visando à redução dos impactos ambientais. Por esta razão, posiciona-se a Natura como emissora de mensagens, que atua através de um canal de transmissão, as embalagens Natura Ekos, as quais servem como suporte para as representações gráficas. Já os indivíduos, usuários ou não, atuam como receptores. Para isso, explora-se o aspecto comunicacional das embalagens sob a ótica do senso comum a partir das percepções dos indivíduos sobre o campo da sustentabilidade, as formas simbólicas de atuação da Natura e as representações de sustentabilidade, a fim de evidenciar os efeitos de sentido que agregam valor simbólico às embalagens e podem impulsionar inovações que favoreçam a construção de uma cultura mais sustentável através de intervenções do design.

MÉTODO

Como método, utilizando-se de pesquisa exploratória, investigam-se as percepções dos indivíduos com base nos grupos focais de usuários de produtos Natura Ekos, não usuários de produtos Natura Ekos, designers e especialistas na área ambiental ou social. Utilizando-se de pesquisa exploratória, para atender o objetivo específico a), exploraram-se questões sobre consumo e o paradigma da sustentabilidade, o sistema de significação, as representações de sustentabilidade das embalagens e as tendências mercadológicas. Definiram-se, ainda, categorias de análise utilizando-se o conceito de campos sociais de Bourdieu a partir de percepções dos grupos focais registradas sobre o campo do consumo de cosméticos e o campo da sustentabilidade, englobando o habitus, o capital cultural e o capital simbólico. Quanto ao objetivo específico b), apoiou-se no processo de significação de Bourdieu, no design estratégico e definiu-se como categoria de análise as formas simbólicas, envolvendo a estratégia, o modo de operação e o consenso dos sujeitos sobre a Natura. Aplicou-se, também, a técnica de análise de conteúdo nos materiais disponibilizados pela Natura. Para atingir o objetivo específico c), apoiou-se no processo de significação dos mitos de Barthes e nas análises de conteúdos dos registros de percepções dos grupos focais para compreensão dos signos presentes nas mensagens denotadas e conotadas das representações de sustentabilidade para o senso comum. No nível simbólico, estabeleceram-se como categorias de análise os conceitos de campos sociais ligados ao campo do consumo e ao campo da sustentabilidade, estratificando-os em capital cultural, capital simbólico e habitus. Investigaram-se as formas simbólicas para revelar as estratégias de atuação da Natura e o sistema mítico para a compreensão dos signos presentes nas mensagens denotadas e conotadas das representações de sustentabilidade do objeto de estudo para o senso comum. Para a investigação das percepções sobre as representações de sustentabilidade, elaborada a partir do roteiro de pesquisa semiestruturada. Nessa investigação, apresentou-se o vídeo institucional da linha Natura Ekos "Somos Produto da Natureza" para estimular as discussões. A aplicação da técnica foi registrada em vídeos, considerando o critério de saturação. Posteriormente, os vídeos foram transcritos para fins de análise de conteúdo. As informações foram discutidas com base nas narrativas dos

participantes fundamentadas pelas categorias de análise. Portanto, as análises constituíram-se por meio de uma abordagem interpretativa, considerando as percepções dos participantes dos grupos focais sobre as embalagens Natura Ekos. A coleta dos dados considerou o processo de significação das embalagens dos produtos Natura Ekos. Para atender ao objetivo específico d), elaboraram-se apontamentos para a concepção de projetos de sistema produto-serviço inovadores.

ACHADOS E DESCOBERTAS

SUSTENTABILIDADE Olhar o campo do consumo e o campo da sustentabilidade possibilita a compreensão de lutas simbólicas envolvendo a imposição das forças de sedução e influências das mídias no processo de compra para senso comum. Atender exigências, requisitos e gostos ligados à beleza e à identidade são fundamentais para os indivíduos e o coletivo. Identifica-se a ausência de opções de produtos aliados à sustentabilidade que atendam tais requisitos. O design no projeto de embalagens, deve servir como respostas para o surgimento de uma nova cultura de consumo: aproximação dos indivíduos, aprendizagem social e descontinuidade sistêmica. ESTRATÉGIAS As estratégias desenvolvidas incorporando a sustentabilidade das embalagens foram reconhecidas positivamente e agregaram alto valor aos negócios, gerando efeitos de sentido que satisfazem os indivíduos, mesmo que eles não busquem tais requisitos no processo de compra. O reconhecimento vem por sua naturalidade, originalidade na extração dos recursos naturais das regiões brasileiras e interações com indivíduos, comunidades e natureza. INFORMAÇÕES Reconhecer representações de sustentabilidade não é uma tarefa simples. Introduzir novos conceitos e informações elevam o conhecimento do senso comum. Apropriar-se dessas percepções constitui um caminho estratégico para explorar os significados sobre os objetos culturais. Sobrecarregar as embalagens com mensagens que não direcionem os indivíduos para mudanças práticas, comprometem o discurso ecológico e social do produto, gerando mensagens vagas, cujos efeitos podem ser contrários. Sugere-se a disponibilização de modelos informacionais, como rotulagens ambientais que envolvem análise de ciclo de vida do produto. MATERIAIS Quanto mais natural, mais valorizado é o sistema produto-serviço. A aplicação de materiais de baixo impacto ambiental agrega valor para produção das embalagens. A representação visual de material 100% reciclado gera vínculo de confiança com os indivíduos. Como oportunidade de design, a elaboração e a aplicação de materiais com características orgânicas para decomposição com curto ciclo de vida. Já para embalagens com ciclo mais longo, o uso de materiais de origem renovável, orgânicos processados, tratados, reciclados e passíveis de reaproveitamento com baixo impacto ambiental. FORMAS DO DESIGN As formas das embalagens e imagens são aliadas para jogar com a imaginação dos indivíduos que exprimem significados simbólicos sobre os objetos com mensagens conotadas. Existe a necessidade de criação de sistemas produto-serviço para reposição dos conteúdos de embalagens primárias, melhoria no design de rótulos, orientações sobre descarte, pós-consumo e símbolos de reciclagem. Há um espaço para exploração de dados digitais, de meios mais sustentáveis e interativos para estimular novos sentidos, como exploração da memória visual e originalidade no discurso, aspectos psicológicos e as texturas dos materiais.

Com base nas análises e discussões dos resultados, apontaram-se diretrizes projetuais para que designers possam explorar a pesquisa para proposição de soluções mais complexas e inovações que aprofundem os significados simbólicos na construção dos discursos representados nas embalagens que remetem à sustentabilidade de modo intrínseco ao projeto. Entendeu-se que esse é um caminho estratégico para identificar oportunidades sobre as

representações de sustentabilidade ligadas ao ciclo de vida do produto na a construção de um discurso legítimo. Como diretrizes, apontou-se para a concepção de embalagens com baixo impacto ambiental, ativas, com informações integradas e interativas com os indivíduos, envolvendo relações externas ao produto. Quanto ao ciclo de vida do produto, as orientações para o descarte adequado e sistemas de logística reversa para embalagens podem servir como ponto de partida para a concepção de sistemas produto-serviço que potencializem os efeitos de sentido para uma transformação cultural. Os materiais são fortes aliados, mas não devem servir como único suporte para representação da sustentabilidade. Entretanto, uma definição que não reforce o conceito de desenvolvimento sustentável pode levar os demais elementos gráficos ao fracasso. Direcionou-se para a extrapolação das formas de representação atuais, além das características simbólicas com abordagens conceituais como rústico e artesanal, materiais como o papel Kraft e o reciclado, bem como cromáticas como verde e marrom. Apontou-se também que a embalagem deve valorizar o conteúdo, o qual não deve ser desconsiderado no processo de projeto. Como contribuição para o Design Estratégico, compreendeu-se que os designers podem explorar as percepções do senso comum para obter novos insumos para projetos de design, considerando a construção de significados simbólicos mais profundos para o campo da sustentabilidade como uma maneira de inovação pelo significado. Assim, pretende-se com esta pesquisa proporcionar insumos para o designer reinterpretar e traduzir profundamente o que não está objetivo, explícito e coletivo, interferindo na percepção estética das embalagens, como suporte para avaliação e julgamento sobre as representações. Estimula, ainda, o designer para o desenvolvimento de uma nova cultura de projeto e para a investigação de múltiplos pontos de vista para a geração de inovações explorando o sistema de significação. Portanto, reflexões e a exploração das percepções do senso comum podem ser absorvidas como insumos nos projetos de design para a construção de novas práticas que potencializem os efeitos de sentido de experiências coletivas. O designer pode apropriar-se dessas reflexões para instigar a ruptura dos modelos atuais de consumo de produtos e serviços, em que o pensamento complexo não resolve por si só os problemas, mas constitui-se como suporte à estratégia para resolvê-los.

PESQUISAS FUTURAS

Como contribuição para o Design Estratégico, compreendeu-se que os designers podem explorar as percepções do senso comum para obter novos insumos para projetos de design, considerando a construção de significados simbólicos mais profundos para o campo da sustentabilidade como uma maneira de inovação pelo significado. Assim, pretende-se com esta pesquisa proporcionar insumos para o designer reinterpretar e traduzir profundamente o que não está objetivo, explícito e coletivo, interferindo na percepção estética das embalagens, como suporte para avaliação e julgamento sobre as representações. Estimula, ainda, o designer para o desenvolvimento de uma nova cultura de projeto e para a investigação de múltiplos pontos de vista para a geração de inovações explorando o sistema de significação. Portanto, reflexões e a exploração das percepções do senso comum podem ser absorvidas como insumos nos projetos de design para a construção de novas práticas que potencializem os efeitos de sentido de experiências coletivas. O designer pode apropriar-se dessas reflexões para instigar a ruptura dos modelos atuais de consumo de produtos e serviços, em que o pensamento complexo não resolve por si só os problemas, mas constitui-se como suporte à estratégia para resolvê-los. Desse modo, entende-se que é possível reescrever a modernidade instigada por Lyotard (1989), reestabelecendo as relações do homem com o mundo natural e amenizando os impactos gerados. Para isso, o designer deve

explorar os significados para o desenvolvimento de inovações, para marcar simbolicamente a cultura por meio dos objetos simbólicos, como a embalagem, para interferir profundamente nas possibilidades de escolhas dos indivíduos e na formação de suas percepções sobre o modo de "ver" o mundo. Pontuam-se, como limitações desta pesquisa, as dificuldades de acesso às informações e às equipes que compõem a empresa Natura, bem como a política de restrições de comunicação e propriedade intelectual. A partir desse contexto, a pesquisa contou com o apoio das informações divulgadas nas mídias, tais como sites, embalagens, televisão, reportagens, catálogos e relatórios de sustentabilidade. A visita técnica realizada serviu como apoio para a compreensão do pesquisador sobre a força simbólica que a marca exerce nas mídias e sobre os indivíduos. Em pesquisas futuras, pode-se aprofundar a investigação utilizando-se o método aplicado em outras regiões do país ou em outros países para acesso ao conhecimento gerado pelo senso comum, compreendendo os significados simbólicos reconhecidos sobre a sustentabilidade por diferentes grupos culturais.

O LIVRO DIGITAL E AS NOVAS PRÁTICAS DE LEITURA: PROPOSIÇÃO DE DIRETRIZES PROJETUAIS SOB A PERSPECTIVA DO DESIGN ESTRATÉGICO

Autoria: Ingrid Scherdien
Orientador: Ione Bentz
Ano de defesa: 2014
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: No sentido de identificação das práticas de leitura, a pesquisa foi aplicada no âmbito social.

Considerando a importância da leitura para a sociedade, pode-se dizer que a pesquisa tangencia a área da educação. De modo prático, o objetivo de construção de diretrizes para livros digitais e a visão de futuro beneficia as editoras, portanto, abrange indústria, comércio e serviço.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Partindo de uma proximidade e interesse particular da pesquisadora, tanto profissional quanto acadêmico, em relação à área do Design Editorial, observou-se que as práticas de leitura estavam migrando de um universo majoritariamente impresso em outras décadas, para as mídias digitais. No contexto da sociedade em rede, portanto, estava-se presenciando a emergência do livro digital, viabilizado pelos avanços tecnológicos que transformaram a cultura material contemporânea. Embora o livro digital propriamente dito tenha sido considerado como uma nova mídia naquele contexto, o objeto livro possui seu alicerce firmado junto às origens da civilização humana, tendo sofrido transformações morfológicas, técnicas e simbólicas até se estruturar no texto das telas eletrônicas. Sendo representante de uma das maiores mudanças do mercado editorial, o livro digital é capaz de promover novas práticas e novos significados de leitura. E essa relação do suporte eletrônico com as práticas de leitura no contexto das editoras mostrou-se como um foco de pesquisa promissor para a investigação no design, que sempre acompanhou as transformações do livro ao longo da história. Entendeu-se que a presença do livro digital cria novas relações entre leitores, editores e autores, e, assim, a demanda pela inovação exige do design uma abordagem estratégica.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo principal do trabalho era a definição de diretrizes projetuais de sistemas produto-serviço para o livro digital, visando o reposicionamento das editoras no mercado sob a perspectiva do design estratégico.

PILARES TEÓRICOS

1. Contexto contemporâneo: Tecnologia e Consumo CASTELLS, Manuel LIPOVETSKY, Gilles MCLUHAN, Marshall
2. Volumen, codex e suporte eletrônico: as revoluções do livro RODRIGUES, Adriano Duarte LABARRE, Albert DARTON, Robert
3. Leitura e Perfil de Leitores: as transformações das práticas CHARTIER, Roger SANTAELLA, Lucia PETRUCCI, Armando
4. A Metodologia do Design Estratégico

4.1 Da perspectiva de Design BUCHANAN, Richard CELASCHI, Flaviano e DESERTI, Alessandro FLUSSER, Vilém
4.2 Da processualidade metodológica ZURLO, Francesco FRANZATO, Carlo DE MORAES, Dijon
4.3 Da visão de futuro MERONI, Anna MANZINI, Ézio e JÉGOU, Françoise REYES, Paulo

MÉTODO

O método base da pesquisa foi o próprio Design Estratégico, entendendo-o como a visão de mundo. Fez-se uso das considerações de Zurlo (2010), construindo uma analogia com a dissertação: esperou-se ver na compreensão dos leitores e de suas práticas de leitura; esperou-se prever na construção dos cenários e nas análises das pesquisas; e, por fim, esperou-se fazer ver na estruturação das diretrizes de projeto para sistemas produto-serviço do livro digital. Assim, para chegar a tais resultados, o estudo investigou e classificou as práticas dos leitores em diferentes plataformas eletrônicas, utilizando-se da técnica de diários de leitura. Também investigou as estratégias para o livro digital vigentes no mercado, através de entrevistas com a editora Companhia das Letras. E ainda propôs a estruturação de cenários de inovação para o livro digital por meio de um workshop colaborativo. Ao longo da pesquisa utilizou-se as práticas e ferramentas: agrupamento semântico, brainstorming, gráfico de polaridades, matriz de posicionamento, moodboard, roteiros semiestruturados (entrevistas) e SWOT.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Com as análises das informações coletadas nas pesquisas-piloto, diários de leitura, entrevistas e workshop de cenários, os principais resultados compreendidos foram expressos na forma de diretrizes de projeto, que apontaram para: uma maior simplificação e flexibilização das configurações de apresentação dos livros em múltiplas plataformas, para a mudança das narrativas com foco principal nos hiperlinks, para o acesso da tecnologia aos cinco sentidos humanos, e para a transformação da leitura em uma atividade social e colaborativa.

A pesquisa realizada, naquele momento do tempo, era uma das pioneiras na temática da leitura digital. Hoje encontram-se avanços, obviamente, mas a caracterização das práticas realizada ainda permanece como única e inovadora. Inicialmente, supunha-se que não seriam encontradas na pesquisa, práticas de leitura digital já tão estruturadas nos leitores. Práticas estas passíveis, inclusive, de classificação. Encontrar leitores que antes exerciam uma leitura convencional, agora tão libertos das práticas com os materiais impressos, manipulando os textos digitais com propriedade, foi uma surpresa e um alerta de que as transformações em direção a um futuro amplamente tecnológico podem ocorrer ainda mais rapidamente do que se imagina. Por outro lado, a rejeição inicial a uma apresentação mimetizada dos livros digitais foi suplantada.

Acredita-se que vídeos, sons, animações e recursos gráficos interativos disponíveis nos e-books proporcionam experiências de leitura diferenciadas e acessam outros sentidos humanos, mas acredita-se que a apresentação gráfica do livro pode ser bastante simples, mas que, ainda assim, implicará diferentes práticas de leitura, pois o próprio suporte tecnológico e os recursos interativos disponíveis influenciam determinados comportamentos e proporcionam a percepção de diferentes significados à leitura. Ainda, para manter as estratégias das editoras preparadas para todo e qualquer futuro, os próximos estudos sobre a temática precisam considerar os sujeitos que ainda nem são leitores. Aqueles que hoje são crianças, bebês de colo, que

irão crescer acompanhando as evoluções tecnológicas como nenhum outro indivíduo anterior a eles assim o fez. Para essas pessoas, poderá não haver nenhuma memória afetiva com os materiais impressos, enquanto que os materiais tecnológicos vão se tornar mais familiares. Por fim, foi possível pontuar que ler em uma tela eletrônica significa romper o habitus, libertar-se do texto que adquire vida própria, mesmo materialmente. Ler digitalmente é se sentir um leitor inacabado, incompleto e necessitado de mais textos. É se sentir arrojado, integrado às tecnologias, mas que se rende ao conteúdo ainda mais do que se rendia ao impresso.

Quando o leitor digital subverte a ordem linear do texto eletrônico, o faz porque o próprio texto lhe pede, indicando ao leitor a necessidade de visualizar uma imagem descrita, ou de saber mais sobre determinado ponto, ou ainda de compreender o significado de uma palavra. O leitor digital rende-se ao texto ao aceitar que ele pode se modificar sem sua própria autorização. E mesmo quando o próprio leitor o modifica, o dessacraliza, mas também a ele se rende, pois se autoimputa a necessidade de modificá-lo, de integrá-lo a outros conteúdos, de discuti-lo com outros leitores.

PESQUISAS FUTURAS

Sim. Pesquisas com crianças como leitores; ampliação da visão da leitura social e colaborativa; e também pesquisas com o 'ñao-suporte': a virtualização das mídias que atinge os próprios dispositivos e elimina a necessidade de suportes no formato de telas para a leitura. Nesse contexto, não é somente o livro impresso que morre, mas o próprio livro digital, não em uma morte que represente o fim da leitura, mas a mais profunda transformação no que significa a leitura.

As proposições de cenários do workshop apresentaram alguns insights sobre esse contexto, considerando a perspectiva de dispositivos que comunicariam as informações diretamente para os cérebros dos leitores. É lógico que essa evolução depende amplamente das pesquisas de novas tecnologias eletrônicas e também de um maior conhecimento da fisiologia e cognição humanas, mas o que é mais relevante a ser observado, na análise dos comportamentos pessoais, é como essa nova 'leitura' poderá ser considerada, pois é certo que o somatório dos termos 'digital' e 'leitura' em um contexto sem suporte, imputará um sentido diferente e desconhecido ao que hoje se considera como prática de leitura.

REDES DE PROJETO: ANÁLISE DE REDE SOCIAL EM UMA EXPERIÊNCIA DE CODESIGN

Autoria: Marcia Regina Diehl
Orientador: Carlo Franzato
Ano de defesa: 2014
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)

Área: A pesquisa foi aplicada na área educacional no projeto que deveria apresentar como resultado um artefato digital para gestão do conhecimento aplicado a socialização e inclusão digital de comunidades e organizações.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A pesquisa fez parte de um projeto de inovação tecnológica que envolvia duas instituições de ensino superior – UNISINOS e FACCAT, uma escola municipal – Colégio Municipal Theóphilo Sauer/CMTS – e um órgão de fomento à pesquisa – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul/FAPERGS. Neste contexto, objetivava-se compreender como se desenvolvia uma rede projetual aberta, interorganizacional e interfuncional. Para tanto, a proposta era a de investigar se o designer ocuparia alguma outra função para além daquela de projetista de artefatos.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo da pesquisa era o de analisar a evolução da rede de atores envolvidos em projetos colaborativos ao longo do desenvolvimento processual, através da elaboração de mapas de relações.

PILARES TEÓRICOS

A pesquisa baseou-se nas teorias da sociedade em rede, discutida por Fritjof Capra, Albert-László Barabási e Manuel Castells; do design colaborativo, discutida por Elizabeth Sanders, Pieter Jan Stappers e Anna Meroni; e a da análise de redes sociais, discutida por Stephen P. Borgatti, Martin G. Everett, Jeffrey C. Johnson e Eva Schiffer.

MÉTODO

O método foi o da análise de redes sociais através da abordagem metodológica de Eva Schiffer de construção coletiva de mapas de relacionamentos. Também foram utilizadas técnicas de entrevista e observações, apoiadas oor roteiros semiestruturados.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Com a pesquisa foi possível compreender a dinamicidade de um processo projetual colaborativo que forme uma rede projetual aberta, interorganizacional e interfuncional. Viu-se que a rede inicial, formada por três clusters, evoluiu formando um único cluster. Além disso, foi possível compreender o papel do designer ao operar tal processo projetual. Outros resultados foram os de: visibilizar o fluxo informacional que ocorreu em tal rede, conhecer os atores que promoveram o conhecimento na rede e compreender o movimento dos designers na rede.

Por fim, foi possível verificar que, numa rede projetual aberta, colaborativa, interorganizacional e interfuncional, o designer assume outros papéis, tais como: ator responsável pela intermediação das informações projetuais e de aprendizado, gestor projetual, e adensador de relações. Portanto, é importante que o designer esteja preparado para operacionalizar tais papéis em projetos colaborativos. Ressalta-se também o uso do método de análise de redes sociais e da construção colaborativa de

mapas de relacionamento como forma de compreender a dinâmica de uma rede projetual aberta, colaborativa, interorganizacional e interfuncional.

PESQUISAS FUTURAS

Levando em consideração que processos projetuais abertos, colaborativos, interorganizacionais, interfuncionais e transdisciplinares estão sendo cada vez mais operacionalizados, seria importante seguir investigando sobre a formação de redes projetuais. Principalmente no que se refere à questão do adensamento das relações intraprojetuais e ao fluxo informacional na rede. Também se poderia continuar a explorar o uso do método de análise de redes sociais, independente da abordagem metodológica, como método de pesquisa em design.

AMBIÊNCIA: A CONTRIBUIÇÃO DO DESIGN ESTRATÉGICO PARA UM SERVIÇO HOSPITALAR DE ATENÇÃO À SAÚDE MENTAL

Autoria: Arlete Fante
Orientador: Karine Freire
Ano de defesa: 2015
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade)
Área: Serviços de saúde

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Este trabalho foi produzido com o olhar inquieto da experiência de trabalhar na área da saúde e perceber que um dos sucessos do cuidado é contar com a ambiência adequada. Um dos desafios desta pesquisa foi o esforço da integração dos campos de conhecimento, do design estratégico e da prática profissional da gestão em saúde. A pesquisa aborda a necessidade de formular politicas propositivas no âmbito dos serviços de saúde mental, em especial as internações hospitalares - neste campo se apresenta o design estratégico com ferramentas tangíveis e soluções inovadoras, como foi declarado pelo participante da Banca quando descreve "é o projeto da mais bela unidade que já pude observar".

Os objetivos desse trabalho foram:
a) Entender o sistema que afeta o serviço de internação em saúde mental pela leitura do design estratégico.
b)Explorar o ambiente do serviço de atenção à saúde mental nos aspectos culturais, físicos e dos estilos de relação nele presente para configurar, à luz do design estratégico, um conceito de ambiência.

PILARES TEÓRICOS

A sustentação teórica na abordagem do design estratégico ocorre no processo dialógico entre vários autores e traz como característica um agir estratégico com causa e efeito de um processo coletivo e interativo passando pelo Francesco Zurlo com sua tese da leitura de ambiente; pelo olhar atento da Ana Meroni para resolução de problemas em contextos incertos e turbulentos; Ezio Manzini com as ecologias do saberes; o sempre Edgar Morin no percurso da complexidade; e na visão de ambiente a contribuição chegou com Jonh Cain, Mary Bitner e Seughae Lee.

MÉTODO

Foi utilizada a pesquisa exploratória e qualitativa com diferentes fontes de coleta para responder a pergunta de pesquisa: De que forma o design estratégico pode contribuir na consolidação do conceito de ambiência para o serviço hospitalar de atenção à saúde mental? Quanto ao público participante foi a equipe multiprofissional de uma unidade de internação em saúde mental. As técnicas desenvolvidas envolveram entrevistas e obsrvações. As práticas e ferramentas utilizadas foram: diário de campo (observações), moodboard, roteiros semiestruturados (entrevistas), fotografias, escuta empática, comunicações internas, conversas continuadas e rodas de conversa.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A descoberta com a realização da pesquisa foi como Zurlo ensina, a capacidade de ver - prever - e fazer ver do design estratégico. A partir da leitura de ambiente que possibilita o ato criativo e a compreensão no âmbito do serviço - sua complexidade e as variações que sofre constantemente - a exemplo de um serviço de atenção à saúde mental. Quanto aos achados eu destaco a criação de um conceito de ambiência ancorado nas dimensões do ambiente físico - ambiente social, ambiente profissional - todos à luz da leitura de ambiente (Zurlo) realizado durante o período da pesquisa.

O design estratégico me possibilitou entender a complexidade do sistema de saúde e seus processos organizacionais, me levou a ter uma visão critica dessa complexidade, possibilitando-me produzir uma resposta inovadora frente ao desafio imposto pela pesquisa. Minha principal conquista foi me instrumentalizar teoricamente para sustentar o meu fazer ver profissional. A pesquisa deixa um legado no campo da saúde com a ação projetual desenvolvida para dar respostas aos contextos complexos, incertos e turbulentos.

PESQUISAS FUTURAS

Uma grande possibilidade de pesquisa se confirma neste novo cenário com os aprendizados da pandemia da COVID-19. Quando falávamos em ambientes complexos, incertos e turbulentos estávamos falando de que mesmo? Então, no meu ponto de vista as lacunas estão abertas e precisam de leituras de ambiente cada vez mais tangíveis.

A TANGIBILIZAÇÃO DA ESTRATÉGIA: A PERSPECTIVA DO DESIGN ESTRATÉGICO COMO APOIO À EXECUÇÃO DA ESTRATÉGIA EMPRESARIAL

Autoria: Juliana Wolfarth
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2015
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Educação

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O trabalho aborda a perspectiva da tangibilização da estratégia empresarial a partir da perspectiva do Design Estratpegico. Tendo estudado a estratégia empresarial em minha graduação, na perspectiva da gestão, senti a necessidade de ampliar o olhar, encarando o conceito de uma forma mais complexa e sistêmica. Além disso, lia de forma recorrente artigos que relatavam o quão raro é tornar a estratégia clara dentro das empresas. Pelo contrário, a maioria dessas empresas fazia seus planejamentos estratégicos, mas não conseguia colocar a estratégia em prática. Vivia isso na minha experiência profissional, também, e foi o que me motivou. A ideia de aliar duas perspectivas sobre o mesmo tema também foi um fator que motivou o trabalho.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo geral foi de discutir como uma abordagem orientada pelo design estratégico pode apoiar e execução da estratégia, contribuindo para a sua tangibilização. Os objetivos específicos envolveram: • Investigar e problematizar a temática da estratégia na perspectiva do design estratégico; • Analisar o processo de estratégia na IES estudada sob a ótica do design estratégico; • Desenvolver uma ação projetual, baseado na abordagem do design estratégico, com vistas a apoiar a execução da estratégia empresarial. • Discutir, com a lente teórica do design estratégico, as contribuições da ação projetual realizada, buscando apoiar a execução da estratégia empresarial.

PILARES TEÓRICOS

PILAR 1: A PERSPECTIVA DO DESIGN ESTRATÉGICO Conceito de Design Estratégico Design Estratégico na Empresa: cultura de projeto e cultura da empresa Abordagem Metaprojetual: uma das faces do design estratégico Instrumentos de Design Estratégico: colocando em prática as capacidades Design Estratégico, o Fazer Ver e o Fazer Sentido: a capacidade de tangibilização Autores: ZURLO (2009 E 2010); FREIRE (2014); CELASCHI; DESERTI (2007); Cautela e Zurlo (2006); Celaschi (2007); MERONI (2008); Mauri (1996); (FRANZATO, 2010); Franzato e Celaschi (2012); PILAR 2: ESTRATÉGIA EMPRESARIAL Estratégia como Posicionamento Baseado na Criação de Valor Estratégia na Visão do Design Estratégico Desdobramentos da Estratégia: da formulação à execução Autores: Martin (2014); (PORTER, 1980); Porter (1996); Zurlo (2010); Norman e Ramírez (1993); Cautela e Zurlo (2006); Mauri (1996);

MÉTODO

A metodologia contemplou um ciclo de pesquisa-ação dentro de uma universidade com quatro etapas, em que foram utilizadas várias formas de coleta de dados, os quais foram analisados por meio de análise de conteúdo, possibilitando triangulação. As técnicas utilizadas foram entrevistas e workshop, sendo as ferramentas e práticas: agrupamento semântico, Design Thinking, diário de

campo, dinâmicas de grupo e Prototipação Os resultados foram construídos ao longo de todo o ciclo de pesquisa-ação. A partir do diagnóstico sobre o processo da estratégia na empresa, levantou-se uma série de informações que fomentaram a estruturação de uma ação projetual, a qual resultou em três propostas de apoio à execução da estratégia. Dessas três propostas, a melhor avaliada pela empresa foi evoluída e apresentada como solução conceitual possível para responder ao objetivo do trabalho. Esse método foi escolhido devido à sua aplicabilidade ao universo do design, bem como por proporcionar ao pesquisador não apenas uma simples participação, mas uma atuação direta e ativa na resolução de problemas, no acompanhamento e avaliação das ações.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Através desses resultados, foi possível confirmar que as lacunas apontadas pelos autores também eram percebidas na prática, quais sejam: lacuna entre o que é declarado e o que é executado como estratégia, e a falta de clareza sobre a estratégia entre o público interno. Os resultados apontam, ainda, as potencialidades do design estratégico para atuar na formação e execução da estratégia empresarial, em especial com foco para questões de envolvimento e engajamento do público interno. Explorar as diversas facetas da estratégia possibilitou ampliar o olhar sobre esse sistema de produção de valor e de sentido que envolve o conceito de estratégia, que não deve ser analisado apenas sob a perspectiva da empresa, mas também do mercado e de suas diversas interfaces. Algumas contribuições podem ser elencadas com base nesse estudo. São contribuições de cunho teórico e mercadológico-aplicada, especialmente Para essa pesquisa, a utilização da perspectiva do design estratégico possibilitou que a universidade tivesse acesso a um novo tipo de olhar para a temática da estratégia, evidenciando a contribuição do design estratégico não apenas como uma metodologia, mas como uma nova forma de trabalhar a estratégia empresarial frente ao paradigma da rede. Foi possível, através desse processo e de seus resultados, apresentar soluções possíveis com vistas a contribuir para a discussão de estratégia e identidade organizacional pela universidade. Essa construção foi embasada pela própria declaração dos representantes da Unisinos e pelo conjunto de informações que as pesquisas contextuais forneceram. Os resultados fornecem à instituição possibilidades reais para implementação de um projeto de mobilização e envolvimento junto ao público interno, contribuindo para diminuir uma das lacunas identificadas. A contribuição de cunho teórico envolve a ressignificação que a perspectiva do design estratégico confere ao conceito de estratégia, tipicamente abordado pela administração. De fato, a construção teórica utilizada já estava pronta e já havia sido disseminada pelos autores. O que entendeu-se como lacuna foi a realização de uma pesquisa que aplicasse os conceitos. A utilização da perspectiva do design estratégico abandona a ideia de plano e exclui qualquer dimensão temporal, tornando a estratégia um processo contínuo de adaptação. Acredita-se ter sido uma contribuição importante pois considera não apenas o que é declarado como estratégia pela empresa, e sim todo o sistema de criação e configuração de sentido que a estratégia engloba.

PESQUISAS FUTURAS

Uma futura pesquisa poderia envolver os projetos já construídos para tangibilizar a estratégia no sentido de observar seus resultados, ou ainda observar a interação e o envolvimento das pessoas com o projeto. Ou seja, poderia ser feito um trabalho inverso, de forma a testar a aplicabilidade final dessa pesquisa. O designer, com o projeto já criado, poderia apresentar ao pesquisador que, junto aos participantes, verificará se as ideias desenvolvidas auxiliaram na execução da estratégia. Não somente insights para pesquisas exploratórias surgem através desse estudo, mas também pesquisas que envolvem métodos quantitativos para análise dos dados podem ser desenvolvidas com base nos resultados encontrados.

DESIGN ESTRATÉGICO PARA A MOBILIDADE URBANA SUSTENTÁVEL POR BICICLETA EM PORTO ALEGRE

Autoria: Anerose Perini
Orientador: Fábio Parode
Ano de defesa: 2015
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade)
Área: Design Social

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A premissa inicial deu-se com o estudo sobre o design e as iniciativas sustentáveis na colaboração de inovações sociais e, com a problemática da mobilidade urbana na cidade de Porto Alegre. Optou-se por focalizar o Design Estratégico e suas contribuições para organizações que atuam no âmbito do transporte sustentável de tração humana, assim a presente pesquisa teve como objeto de estudo as iniciativas urbanas de organizações horizontais - associações e grupos autorais - para a cidade anteriormente mencionada. Sendo assim, o recorte teórico delineou-se dentro do escopo do Design Estratégico na perspectiva da inovação social e cultural.
Esta pesquisa possui caráter qualitativo e parte da abordagem exploratória, com o objetivo geral de compreender ações e práticas relacionadas às organizações horizontais que disseminam a cultura da mobilidade urbana sustentável em Porto Alegre a partir do ciclismo e da ressignificação da bicicleta no perímetro urbano central.

Os objetivos desse trabalho foram:
Os objetivos específicos do trabalho propõem:
a) Identificar e descrever as organizações horizontais que disseminam a cultura da mobilidade urbana sustentável, a partir da bicicleta, em Porto Alegre.
b) Descrever quais são as iniciativas colaborativas que disseminam o uso da bicicleta em Porto Alegre e, assim, relatar como acontece o processo de ressignificação da bicicleta como veículo alternativo em Porto Alegre.
c) Discutir de que forma o Design Estratégico, nas práticas organizacionais, pode promover a inovação social e cultural. d) Propor cenários futuros que correspondam aos estilos de vida decorrentes da cultura da bicicleta.

PILARES TEÓRICOS

Inovação social - Manzini (2008)
Cultura e sustentabilidade - Erlhoff e Marshall (2008)
Design Estratégico - Zurlo (2010)
Entre os autores que dão aporte à fundamentação e que aqui ganham espaço estão Morin (2011), Zurlo (2010), Geertz (1997) e Manzini (2008).

Para a metodologia aplicada na dissertação, foram consultados Fontanille (2005) Bourdieu (1996; 1998) para a semiótica e signos; Foucault (1984; 2008) para a análise de discurso; e Manzini e Jégou (2006) para desenvolver os cenários.

MÉTODO

A primeira parte é constituída pela revisão teórica, que propõe definir quais os principais conceitos do Design Estratégico para cruzá-los posteriormente com as análises de organizações horizontais, cultura, sociedade e Design, que são de grande importância para a pesquisa. A segunda parte é composta de entrevistas em profundidade com as organizações horizontais, ciclistas, EPTC, designers e prestadores de serviços para esse nicho de mercrdo, para posteriormente criar cenários possíveis para a organização agir de forma estratégica guiada pelo Design. Foram utilziadas como prátias e ferraemntas: gráfico de polaridades, Roteiros semiestruturados (entrevistas) e SWOT.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Após as entrevistas, com base nos cenários de Manzini e Jégou (2006), houve a necessidade de interpretação para adaptar à realidade apresentada pelos respondentes da pesquisa. Com o propósito de ativar o agir estratégico das ONGs no perímetro urbano da cidade de Porto Alegre, os "sistemas gerenciáveis" traçados nos cenários têm a intenção de servir como uma ferramenta de apoio para as organizações. Os DOS desenvolvidos visaram a promover o processo projetual das ONGs de acordo com suas características específicas. Com isso buscou-se responder ao problema e aos objetivos de pesquisa propostos. Com base nas oportunidades relatadas de ação das ONGs, traçou-se a visão dos cenários possíveis, estipulou-se ainda um panorama de "como seria se...". Dessa maneira sintética de contextualizar as falas dos entrevistados, alguns componentes percebidos no contexto foram inseridos nas propostas dos quatro quadrantes. Mas os processos projetuais podem ser desenvolvidos para cada um dos quadrantes criados na pesquisa, de acordo com o desenvolvimento da sociedade no horizonte-tempo de 10 a 20 anos. A partir dos resultados da pesquisa obteve-se que a bicicleta e a sua significação perpassam o significado do objeto por quem o usa e tornam-se um signo que pertence a uma cultura em ascensão, em prol da sustentabilidade. Essa cultura da sustentabilidade, influenciada pela mobilidade urbana em bicicleta, acaba por fornecer insumos para diversas possibilidades de estudos, pesquisas, projetos e desenvolvimento dos PSS mais adequados à cidade. A relevância em realizar pesquisas nessa área de Design Estratégico partiu da motivação de como ocorrem as iniciativas colaborativas em organizações horizontais e suas interações abertas em redes de projeto para a sustentabilidade.

PESQUISAS FUTURAS

Vale destacar que a pesquisa não teve a pretensão de esgotar o assunto, pelo contrário, buscou ser um ponto de partida para diversos estudos que possam surgir para a mobilidade urbana sustentável, redes de projeto abertas e colaborativas e organizações horizontais. Para tanto, reconhece-se que existe possibilidade de pesquisas futuras na área de Design Estratégico, como, por exemplo, sobre se há expectativa de que as metatendências apresentadas nos cenários sejam ou não consolidadas em futuro próximo, podendo-se, assim, modificar as estratégias de ação das organizações em prol da bicicleta. Isso posto, sugerem-se estudos futuros para compreender como estará a sociedade porto-alegrense e como progredirão as políticas públicas, a construção do PDCI, as ONGs, se houve ou não mais educação no trânsito e a aceitação da sociedade para esse modal de transporte ressignificado por meio da educação para o trânsito.

O DESIGN ESTRATÉGICO COMO ARTICULADOR DAS FORMAS DE APROPRIAÇÃO DA CULTURA MANGÁ NO BRASIL

Autoria: Kaori Ishihara Tamekuni
Orientador: Ione Bentz
Ano de defesa: 2015

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Área Serviços - Educação - Inovação

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Entre mangás, design estratégico, minha origem, lágrimas, orgulho, despedida e um enorme vazio... Eu sou mineira, eu sou prosa, as vezes de versos. Eu sou de igrejas barrocas. Então peço desculpas. Minha dissertação é enorme, e confesso que eu preferiria que ela tivesse acabado antes. Mas hoje também vejo que minha dissertação continua atual... Depois continuo. Não sou linear. Mas também estou dando voltas porque falar da minha dissertação é dolorido. Me enche de orgulho, mas dói. Vou tentar achar o começo dessa história. Quando eu cheguei á Porto Alegre e um professor meu, o Eduardo Braga, me indicou a Unisinos com a melhor universidade do sul do país, para eu estudar e fazer o mestrado. O Du não erra. Em lugar com menos prosa, ainda com poesia, de igrejas de pedras encontrei um espaço para pesquisar algo que me encucava há anos. Por que a cultura japonesa fascina tanto os brasileiros? Porque convenhamos não era assim quando eu era criança, comer peixe cru era um ato grotesco! Mas se tornou moda, ver desenhos (animes) e as revistas (mangás) em quadrinhos japoneses ajudou a popularizar essa cultura para além da visualidade marcante. E aí estava a minha grande questão: havia uma indicação de que, com base em uma análise de quem lia mangá, no cruzamento do conteúdo ético, moral, social e educacional, ao ser abordado neles, poderiam abrir oportunidades para outras formas de uso ou inspiração. Quais seriam essas formas e como o design estratégico poderiam oferecer elementos para uma apropriação inovadora da cultura mangá era o que eu queria descobrir.

Os objetivos desse trabalho foram:
E lá fui eu, estudar, ser desmontada para ser remontada. Afinal eu tinha alguns objetivo para atingir, um que a gente chama de geral é ousado e ainda é atual. Ah! Eu não deveria ter deixado minha pesquisa de lado... Você irá me entender... Mas voltemos a ele, o geral era propor estratégias para a apropriação da cultura mangá pela cultura brasileira, de modo que extrapolasse a visualidade do mangá, utilizando as metodologias do design estratégico. E com um objetivo dessa amplitude eu precisava de vários outros menores para alcançá-lo: contextualizar a evolução do design de industrial para o estratégico; introduzir os pilares culturais do mangá no Japão; compreender os processos de apropriação da cultura mangá pelo segmento da produção nacional de Histórias em Quadrinhos (HQs); analisar as características relevantes do mangá para o sucesso da Turma da Mônica Jovem (TMJ); identificar os desejos dos leitores de TMJ; compreender que valores da cultura mangá são percebidos por seus leitores; coletar nas falas dos usuários do Facebook como os valores da cultura japonesa são compreendidos; apresentar a hibridização cultural vivenciada pelos nikkei; e demonstrar o potencial do design estratégico a partir de concept de Sistema-Produto-Serviço (SPS), inspirado na cultura mangá que possa ser adaptada por diversas organizações. Não me pergunte como eu continuei casada,

criei e eduquei meus dois filhotes que tinham dois e três anos quando eu entrei no mestrado e mantive meu cachorro vivo. Ah! E arrumei um emprego como professora, sendo bolsista da CAPES e tendo que publicar artigos enquanto qualificava e depois defendia. Ainda bem que a gente tinha que escrever artigos para as disciplinas e todos os meus foram publicados!

PILARES TEÓRICOS

Meu Deus, eu não falei para você que eu sou barroca?! Melhor eu não falar sobre meus pilares teóricos. Você provavelmente ficará louco. Eu sou alguém que vê conexão em tudo. As coisas fazem sentido para mim de uma forma que não fazem para os outros. Então tente me acompanhar: somos uma sociedade híbrida, eu sou fruto dela, filha de mãe brasileira com pai de origem japonesa, os aspectos do hibridismo cultural não é apenas uma mistura de raças, mas é uma interlocução entre as culturas, as vezes é um choque entre elas, as vezes é um bailado, e Canevacci (1996) e Burke (2003). consumo é essencial para quem lê mangá, porque quem lê mangá os lê porque se identifica com essa cultura, certo? Alguns autores vão nos ajudar a ver isso, como Doulgas e Isherwood, Baudrillard (2007) e Campbell(2006). Considerando o que nos leva nos identificarmos com o produto é o signo. Ah! O signo, que permeia tudo! Aí é a semiótica, minha paixão. O que nos faz compreender os elementos que nos cercam e dar sentido a eles, o próprio Baudrillard fala disso, mas Peirce e seus The collected papers, Pinto (1996, 2009 e 2010) e o Eco, 2004 são os meus preferidos! Viu como eu consigo ver relação entre todas as coisas. Para falar de design estratégico, de sistema produto serviço e de metaprojeto eu fiz um estado da arte, voltei ao que era o design para mim e como ele evoluiu para o design estratégico e o sistema produto serviço, mas especificamente sobre eles fui seduzida pelo Zurlo (2010), pela Meroni (2008), pela Ouden (2012) e pelo Verganti (2008 e 2009). Para falar de metaprojeto, primeiro eu amolei o Carlo demais, a aula na sexta à noite ia até 22h45 e as 22h30 quando eu achava que tinha compreendido o que era o metaprojeto e ele me dizia que não, voltava a questionar. Mas fico feliz por isso! Moraes (2010) porque "um bom filho à casa torna" e Celaschi (2007) trazem uma base para o que eu compreendo do metaprojeto, mas quem eu abracei (piada interna) foi o FRAZATO (sim, em maiúsculo, por favor). Para falar da inovação que o design e o metaprojeto precisam deles em sua essência, em sua alma, eu me apeguei ao Freeman (2007), a (Ouden 2012) , Verganti (2009) e Tidd et al. (2008) E eu ainda não te contei sobre o objeto meu objeto gatilho de pesquisa... A Turma de Mônica Jovem, seu sistema produto serviço e como ela foi inovadora... Eu sou barroca...

MÉTODO

Eu vou ser sincera, meus planos eram fazer as entrevistas em profundidade, depois fazer as análises, defender em três meses depois da quali e pronto. Mas não, né? Eu sou barroca e tinha uma diva musa de orientadora. Comecei com uma pesquisa exploratória, que só tinha por início o interesse em investigar o comportamento do consumidor de cultura japonesa. Por quê ele consumia isso?! Mas eu tinha que ter uma entrega que fosse além do motivo. Por isso quais seriam as oportunidades de apropriação da cultura japonesa para outras formas de uso ou inspiração. Como eu ia descobrir isso? Fiz uma escolha metodológica: a pesquisa bibliográfica sobre design estratégico, cultura mangá, história em quadrinhos no Brasil; e a pesquisa documental para levantar informações sobre o mercado das HQs, sobre mercado dos mangás e sobre a organização MSP, que produz os materiais de quadrinhos escolhidos como primeiro objeto. Entre as técnicas de pesquisa disponíveis, a escolha recaiu sobre: entrevistas em profundidade com o editor da MSP para colher informações sobre a organização; grupo focal com leitores de TMJ para conhecer quais os seus desejos; entrevistas em profundidade com leitores de mangá, para identificar a percepção deles sobre a cultura japonesa; entrevista com usuários do Facebook, que tinham contato com a cultura japonesa, para verificar se a percepção dos leitores de mangá era compatível com demais parcelas da sociedade que

tinham contato com a cultura japonesa; grupos focais com nikkei – descendentes e japoneses que não moram no Japão, para compreender como o hibridismo cultural é vivenciado por eles; e ateliê de design, em que se pretendeu desenvolver concepts para orientar as dinâmicas de produção e circulação de SPS de inspiração na cultura mangá. Algumas das ferramentas utilizadas: diário de campo, dinâmicas de grupo, jogos, roteiros semiestruturados (entrevistas), storytelling e moodboard.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Eu pesquisei tanta coisa que eu achei tanta informação que se eu estivesse me orientando me mandaria ter foco. Se você quiser saber como a MSP, a Maurício de Sousa Produções lidou com o passar dos anos, se reinventou e soube se manter como uma liderança inovadora no mercado de HQ´s e manter o vínculo com seus leitores, eu te conto que não foi apenas envelhecer a Turma da Mônica, mas que fazer a mudança para a linguagem mangá foi certeiro. A coletivização Pense que os esforços em conjunto se tornam mais valorizados do que o ganho individual. E os respondentes apontaram isso pelas formas como se estabelecem as relações japonesas, em que o outro é importante, sendo motivo de abnegação de si mesmo. Persistência A persistência do japonês pode ser associada à resiliência, à capacidade de se adaptar às mudanças ou a situações desagradáveis. Para os nikkei não perceber a própria persistência está relacionada à convicção de que desistir não é uma opção e você vai entender agora porquê. Honra É possível acreditar as pessoas pensam em um japonês e associam a honra. E com esse trabalho compreendo que ser honrado significa que se deve cumprir o que foi acordado, sendo mais do que uma responsabilidade, implica um tipo de acordo efetuado e que deverá ser mantido. Assim, mais do que executar algo com que se comprometeu, a honra está ligada à forma como o outro o verá, não é só o fazer, mas fazer bem feito! Afinal você se comprometeu com alguém como poderá desapontar essa pessoa? Honra, persistência e coletivo andam de mãos dadas. E quando tive esses dados nas mãos desenvolvi o Ateliê de Design, criei uma metodologia para organizar um moad board, usando as categorias de Peirce, ícone, índice e símbolo, para ajudar a desenvolver um concept de projeto. Pude explorar o potencial do design estratégico no desenvolvimento de projetos, por ele não se ater apenas às especificidades técnicas do produto, mas por se inserir também nas cadeias simbólicas, produtivas e de consumo do produto. Essas compreensões que posicionaram o design estratégico em um sistema aberto e o possibilitam alcançar soluções inovadoras. Outra coisa é que o uso do metaprojeto potencializou os projetos de design estratégicos para que eles alcançassem a inovação. O metaprojeto respondeu neste trabalho como um nível de conhecimento que acompanhou o projeto em todas suas fases. E do Ateliê de Design propus o deslocamento do foco do concept, de uma gincana para a gamificação, pois a gincana é um evento isolado comumente associado aos jovens, enquanto a gamificação é um processo que está sendo amplamente explorado em diversas esferas da sociedade. Com a gamificação eu ainda espero que se estimule o potencial educacional do mangá. Outro passo é que a ideia da implantação da gamificação não fique associada apenas a um clube recreativo. Pode-se levar esse projeto não apenas para o envolvimento de adolescentes, mas também como meios de engajamento em outras organizações, como escolas, indústrias, comércio.

Se falar em mangá a visualidade é sua a principal característica percebida, embora também estão expressos vários valores da cultura japonesa: os ideais de honra, o sentimento de pertencer a um grupo – a coletivização, a persistência, o respeito, a hierarquia, entre outros. Esses valores, ao serem repetidamente expressos, destacaram os mangás como educadores, que reforçam os princípios da sociedade japonesa Para compreender que valores expostos na cultura mangá eram percebidos pelos brasileiros e, consequentemente, quais valores da cultura japonesa eles captavam, foi escolhida a revista Turma da Mônica Jovem, que se define como uma revista em estilo mangá. Seu visual traz elementos do estilo gráfico mangá

assim como os roteiros abordavam temáticas variadas, que foram associados à variação temática do mangá, e também as relações de amizade dos personagens se aproximam mais das relações expressas nos mangás do que as histórias da Turma da Mônica Clássica. Um grande alívio no meu coração, afinal você se lembra que eu contei que fui descontruída, não é? Foi me reconstruir, e conseguir definir para mim o que é design estratégico e visualizar seu ganho: deslocamento das áreas técnicas para as áreas da gestão nas organizações, pois ao situar o repensar o papel do design na organização, mostrou-o como o mediador entre o diálogo da organização com: o produto; o serviço; o fornecedor; a distribuição; e o usuário, levando em consideração suas estratégias. Isso foi inclusive o que possibilitou o desenvolvimento de um concept de projeto que trouxesse o tipo inovação, que quebrasse o sistema de apropriação cultural, sedimentado na visualidade. Ao incentivar os projetistas que fossem além do visual de mangá, durante o processo, notou-se que o resultado alcançado trouxe inovações satisfatórias, que foram identificadas pelos usuários. Quando as projetistas associaram mangá com a disciplina, o respeito, a hierarquia e optaram por desenvolver o concept tangibilizado no formato de uma gincana que fosse capaz de promover os valores de disciplina e respeito, além da integração dos jovens, mostrou-se que os projetistas apropriaram-se além da visualidade do mangá. Eu averiguei nas coletas que há um grande potencial na cultura mangá que não está sendo apropriado pelas organizações, em especial nos valores comportamentais. Isso levou a mudar a proposta da gincana feita pelas projetistas para a gamificação, pois o que motivou o concept do projeto foi o desejo de mudança em comportamentos culturais, que foi obtida nas coletas como sendo algo que se consegue em uma perspectiva de longo prazo

PESQUISAS FUTURAS

Em 2014 quando terminei minha dissertação, foi com esse trecho: "Como propostas para trabalhos futuros, intenta-se explorar o potencial do concept em uma organização onde acredita-se, que dentro da lógica do metaprojeto, que algumas das considerações aqui propostas serão transformadas, aprimoradas e até mesmo desconsideradas. Mas essa é a beleza da pesquisa científica social, assim como a sociedade é um organismo vivo, o deverá ser sua pesquisa." Meu desejo era aplicar a pesquisa em uma organização. Ajustar os tipos de competições para criar as motivações e as mudanças culturais. Hoje, dia 27/05/2021, enquanto escrevo, os dados da Covid mostram que a pesquisa ainda é atual. Temos 454.623 óbitos do consórcio de veículos de imprensa consolidados às 20h do dia 26/05 de 2021. No Japão temos 12.759, dados retirados site do mistério da saúde japonesa NHKMinistry of Health, Labour and Welfare, Japan. O Japão tem 3% de sua população vacinada, o maior número de idosos no planeta, sua política de lockdown é muito semelhante ao nosso. Compreender o grau de responsabilidade no contágio perante a vida do outro faz toda a diferença. Reler minha dissertação foi um soco na boca do meu estômago. Passou da hora de mudarmos nosso pensamento, nosso comportamento, nossa compreensão de quem somos como atores sociais. Coletividade, persistência, resiliência, responsabilidade fazem parte da cultura japonesa, mas não quer dizer que isso é fácil. Só quer dizer que há algo maior do que um único individuo, do que o eu, o ego. Há o nós. E eu tenho olhado para o nosso lado aqui no Brasil e sinto que poucos nós estamos ilhados entre tantos eus.

O SCARPIN COMO SISTEMA PRODUTO SERVIÇO PARA DESPERTAR EXPERIÊNCIAS POSITIVAS ENTRE AS USUÁRIAS

Autoria: Adriana Galli Velho
Orientador: Leandro Tonetto
Ano de defesa: 2015

Setor: Privado
(Empresas com fins lucrativos)
Área: Produto-Serviço

Link para acessar a dissertação /tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O trabalho, através do objeto de estudo Scarpin, busca cruzar as abordagens do Design Estratégico com o Design para Emoção, para compreender como é a experiência da usuária do sapato de salto. Neste contexto, também foi necessário ouvir os designers para compreender como poderiam melhor projetar para estas mulheres, a partir de suas dores e desejos com relação ao objeto de estudo.

Os objetivos desse trabalho foram:
a) Compreender os concerns das usuárias de scarpins em relação ao produto;
b) Sistematizar um concern profile com base na análise; e
c) Avaliar o potencial da análise dos concerns para o design de SPSs na percepção de designers.

PILARES TEÓRICOS

Design Estratégico - F. Zurlo
Design para Emoção - P. Desmet
Experiência da Usuária de Scarpins - L. O'Keeffe

MÉTODO

Foram realizadas entrevistas em profundidade com usuárias de scarpins e, com base nas categorias extraídas nesta fase, se construiu um concern profile deste público, que é uma maneira de formatar a compreensão do usuário através das disposições que o próprio usuário projeta sobre determinado estímulo ou artefato. Para orientar a execução das entrevistas foi utilizado um roteiro semiestruturado. Na segunda etapa entregou-se estas informações aos designers, através de entrevistas em profundidade, para que assim pudessem avaliar a utilidade do concern profile definido anteriormente para o design de SPSs na ótica do design estratégico. Como resultados foram avaliadas as demandas das usuárias e feitas conexões com possíveis projetos que estimulassem experiências positivas delas com o scarpin, através das articulações do SPS (Sistema Produto Serviço) em consonância com o Design Estratégico.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Como resultados foram avaliadas demandas das usuárias e feitas conexões com possíveis projetos que estimulassem experiências positivas delas com o scarpin, através das articulações do SPS em consonância com o Design Estratégico.

Esta pesquisa foi possível, pois reuniu a Teoria dos Appraisals e a definição de concern, trabalhados através do Design para Emoção, e as possibilidades de articulação com o Design Estratégico, tangibilizando estratégias de melhor experienciar o scarpin, numa entrega de valor positiva e absorvida como tal entre suas usuárias.

PESQUISAS FUTURAS

Sugere-se novas pesquisas relacionadas ao modelo utilizado como base para que se possa forçar mais a discussão em relação ao elemento "distribuição do SPS e investigar a necessidade de se adaptar ou não o modelo clássico utilizado nas pesquisas que fizeram parte da revisão de literatura desta dissertação.

A investigação da aplicabilidade da pesquisa de concerns de usuários no design estratégico deve ser estendida a outros produtos e serviços, a fim de que se melhor compreenda seu real potencial como fomento a projetos.

É importante solidificar a pesquisa neste sentido, pois o design carece de teorias para sustentar posições que possam somar aos projetos.

TANGIBILIZAR O IMATERIAL ATRAVÉS DO DESIGN ESTRATÉGICO PARA AUXILIAR NO TRATAMENTO DA DEPENDÊNCIA QUÍMICA

Autoria: Viviane Peçaibes
Orientador: Leandro Tonetto
Ano de defesa: 2015
Setor: Setor público (Prefeitura, Empresa estatal)
Área: Saúde mental - dependência química

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Esta dissertação é uma continuidade do projeto desenvolvido no âmbito da graduação em design, que utilizou a abordagem do design estratégico e do game design para o desenvolvimento de um jogo, que é uma ferramenta que visa auxiliar o aprendizado de conteúdos sobre substâncias psicoativas e seus efeitos e facilitar a comunicação interpessoal e aproximação entre dependentes químicos e seus familiares. Neste ponto, o caráter interdisciplinar do Design pode auxiliar, projetando formas que facilitem o aprendizado que essa intervenção proporciona, pois o Design trabalha com a tangibilização do imaterial, nesse caso a informação, facilitando o engajamento com o tratamento.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo geral foi compreender de que forma a tangibilização do conteúdo psicoeducativo sobre Dependência Química proposta no jogo terapêutico qualifica a experiência de aprendizado de tais conhecimentos na avaliação dos usuários. O projeto foi desenvolvido por meio de uma pesquisa exploratória que teve como objetivos específicos, compreender, através de entrevistas com pacientes e familiares, a avaliação dos usuários sobre os aspectos formais (peão, cartas e tabuleiro) do jogo no que se refere a sua proposta facilitadora para a experiência de aprendizagem dos conteúdos e também, entender, avaliação dos usuários sobre a dinâmica projetada para o jogo no que se refere a sua proposta de experiência para a aprendizagem dos conteúdos.

PILARES TEÓRICOS

1) DESIGN, DESIGN ESTRATÉGICO E DESIGN EMOTION: sobre a definição do Design como área e a tangibilização do imaterial, a interdisciplinaridade e a integração colaborativa entre o Design e outras áreas. Também foi abordado a Experiência como aspecto Intangível a ser projetado (sobre a Teoria dos Appraisals) - Bertola, Zurlo e Desmet.

2) JOGOS: os aspectos qualitativos dos jogos que auxiliam na modificação de comportamentos dos indivíduos e fortalecimento do aprendizado - Huizinga, Rauterberg e McGonigal.

3) SAÚDE MENTAL E DEPENDÊNCIA QUÍMICA: como se trata essa doença através da Teoria Cognitivo Comportamental e a Psicoeducação - Beck, Knapp e Alencastro.

MÉTODO

Pesquisa exploratória qualitativa - Esse método foi escolhido porque permitiu compreender a análise dos usuários sobre os aspectos formais do jogo (peão, cartas e tabuleiro), no que se refere a sua proposta facilitadora para a aprendizagem dos conteúdos e também, possibilitou avaliar a experiência dos usuários sobre a dinâmica projetada para o jogo. Através do método, se obteve um maior entendimento da percepção dos pacientes e familiares sobre a experiência com o jogo projetado. Foramutilizadas técnicas de entrevistas e sessões de jogos, assim como, as ferramentas/ práticas de dinâmicas de grupo, jogos, roteiros semiestruturados (entrevistas) e análise de conteúdo.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Como principais resultados, os entrevistados demonstraram que os elementos físicos do jogo foram componentes importantes para a entrada das pessoas na atmosfera criativa da ferramenta, favorecendo o aprendizado coletivo. Foi indicado, também, que houve uma resposta emocional positiva, que contribuiu de forma consistente para a experiência com o jogo e com a aprendizagem de conteúdos psicoeducativos. A troca de conhecimentos através da dinâmica criativa proposta pela ferramenta foi apontada como uma experiência marcante amplia o aprendizado, na avaliação dos participantes.

A partir dos resultados, pode-se evidenciar que o Design oportunizou a construção de uma ferramenta inovadora dentro do âmbito do game design para a saúde. Através deste estudo pode-se perceber o potencial da interdisciplinaridade do design estratégico, que aproximou duas áreas distantes como a saúde mental e o design.

PESQUISAS FUTURAS

Mesmo obtendo resultados conclusivos, esse trabalho encontra-se em aberto para que se continue a pesquisa e os estímulos aos estudos no campo do Design, nas abordagens do Design Estratégico e Design para Saúde, inclusive sugere-se a continuidade da pesquisa desse tema através de um estudo experimental denominado ensaio clínico randomizado, com o auxílio de profissionais de saúde especialistas nesse modelo de exploração.

A VOLKSWAGEN KOMBI: EXPRESSÃO DE CULTURA E DE RELAÇÕES COM A SOCIEDADE PELA VISÃO DO DESIGN ESTRATÉGICO

Autoria: Carlos Antônio de Andrade Arnt
Orientador: Ione Bentz
Ano de defesa: 2016

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Setor: Cultura e sociedade.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A inspiração foi investigar de que maneira o design se conecta com a sociedade e a cultura, a tentativa de contextualizar as relações estabelecidas entre pessoas e objetos que vão além das metas originais previstas pelo projeto.

Os objetivos desse trabalho foram:
O principal objetivo desta dissertação é apresentar um estudo sobre a Kombi como um veículo que foi além da sua função primária de transporte de cargas e passageiros, estabelecendo relações entre sociedade, cultura e mercado, sob os fundamentos do design estratégico e orientando o futuro do veículo nos ambientes acima relatados através do desenvolvimento de cenários que colaborem para a perpetuação da memória da VW Kombi. A pesquisa visa contribuir com os processos projetuais que envolvem as conexões de produtos e marcas junto à sociedade, à cultura e ao mercado e promover uma reflexão a partir da verificação desses vínculos.

PILARES TEÓRICOS

Os pilares que formularam a teoria na dissertação foram design, sociedade e cultura. Através da inter-relações desenvolvidas entre estes 3 cenários, foi possível desenvolver as bases que fundamentaram o estudo e possibilitaram que os objetivos fossem atingidos. Principais autores: Design & Processos Metaprojetuais - Franzato, Moraes e Vassão, Sociedade & Cultura - Adorno, Parode, Produto & Mercado - Copping, Manzini, Porter.

MÉTODO

A pesquisa qualitativa ocorreu através da utilização de método exploratório, com estudo de caso, pesquisa bibliográfica, documental e realização de grupo focal e entrevistas em profundidade. Ao longo da pesquisa utilizou-se práticas e ferramentas como: matriz de posicionamento, moodboard e projeção de Cenários.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A pesquisa permitiu entender de que maneira artefatos adquirem significados diferentes dos quais foram projetados e das possibilidades de ressignificação dos mesmo, promovendo um entendimento sobre a atividade do design em relação à sociedade e à cultura; inclusive em relação a questões afetivas, de memória e de interação social.

A variedade de temas e impressões geradas por este veículo, envolvendo design, cultura, sociedade, além do próprio repertório possibilita múltiplas interpretações e a percepção do considerável número de conexões estabelecidas pela Kombi, que vão muito além do segmento automobilístico propriamente dito. É significativo perceber que um veículo tem o potencial para gerar conexões muito diferentes das obtidas comumente. Os indícios observados, de que a Kombi se fez presente em movimentos culturais de considerável reconhecimento, também sugeriram a relevância de explorar mais a fundo o seu impacto na cultura e na sociedade, bem como de outros artefatos que possuam potencial semelhante.

Ainda neste cenário, pode-se investigar a Kombi como agente e como objeto dos processos perceptivos de agrupamentos sociais, esses também agentes na construção de laços afetivos e registros na memória. Metodologicamente, o design estratégico ofereceu os recursos para compreensão dos processos de inovação da VW Kombi em suas mais variadas versões ou ressignificações. Multidisciplinaridade, inovação, incrementação e ressignificações simbólicas sinalizam a propriedade das interpretações ensaiadas nesta pesquisa.

PESQUISAS FUTURAS

Creio que um estudo mais aprofundado junto às áreas de projetação e desenvolvimento de produtos visando estimular e/ou perceber atividades do design que se direcionem ao encontro de conexões com outros cenários que não somente de utilidades e funcionalidades. Através de pesquisas com estas relações, pode-se estabelecer mais interpretações e inclusive métodos que ajudem a entender objetos como parte da cultura e da sociedade.

CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN ESTRATÉGICO PARA O MÉTODO SISTÊMICO NA CONSTRUÇÃO DE CENÁRIOS

Autoria: Luciane Schwalbe
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2016

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Gestão Estratégica Empresarial

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A dissertação com o título "CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN ESTRATÉGICO PARA O MÉTODO SISTÊMICO NA CONSTRUÇÃO DE CENÁRIOS" nasceu no momento em que assistia à palestra do Prof. Aurélio Andrade que divulgava seu livro "O Curso do Pensamento Sistêmico". Dentre outros assuntos, abordava a construção de cenários a partir do Método Sistêmico. No mesmo momento, a hipótese de que a projeção de cenários proposta pelo Design Estratégico teria muito a contribuir para o método apresentado por ele. Entretanto, a questão a ser resolvida era que eu já estava desenvolvendo outra temática para o projeto de pesquisa... Ao perceber meu entusiasmo para com o tema, meu orientador Gustavo Borba, acreditou na ideia e abraçou comigo o desafio de iniciar o trabalho do zero. Assim, nascia uma proposta de integração entre os dois modelos, validada através da pesquisa realizada e mostrando resultados de sucesso até hoje na aplicação junto aos meus alunos de graduação e pós graduação, bem como nos projetos de mercado em que atuo.

Os objetivos desse trabalho foram:
A partir da identificação das dificuldades e deficiências do processo de visualização de cenários proposto pelo Método Sistêmico, foram examinadas as mais diversas abordagens teóricas que tratam do Pensamento Sistêmico e Design Estratégico, a fim de identificar e descrever os principais conceitos, princípios e práticas entre as abordagens envolvidas. A partir deste estudo, foi elaborada uma proposição de modelo de projeção de cenários integrando as potencialidades identificadas do método sistêmico e design estratégico. Esta proposição foi aplicada e seus resultados avaliados para fins de foi elaborado, aplicado e avaliado os resultados para fins da conclusão da pesquisa.

PILARES TEÓRICOS

Pensamento Sistêmico (Cenários): Kasper (2000), Senge (2009) e Andrade (2014).
Design Estratégico (Cenários): Manzini e Jégou (2000, 2006), Celaschi e Deserti (2007), Reyes (2010, 2011, 2012)

MÉTODO

O método constitui-se de uma pesquisa-ação exploratória teórico-aplicada. De forma sintética, é uma pesquisa-ação que utiliza a aplicação como meio de coleta de dados e análise destes de forma contextualizada. O método foi explicitado em um conjunto de fases sistemáticas que direcionam e embasam a geração dos conhecimentos relacionados ao problema de pesquisa proposto. Em suma, são eles:
=> Fase 1 - Elaboração do problema de pesquisa.
=> Fase 2 - Referencial teórico.
=> Fase 3 - Estruturação da pesquisa.

=> Fase 4 - Pesquisa de Campo: aplicação de workshops voltados à projeção de cenários pelo Método Sistêmico seguido de workshops que atuavam na perspectiva da construção de cenários orientado pelo Design Estratégico.
O trabalho foi realizado junto a uma organização do terceiro setor. Ao longo da aplicação, dados foram coletados através da diversos instrumentos: - entrevista preliminar com especialista e facilitador do Pensamento Sistêmico: objetivo de identificar dificuldades e deficiências da aplicação do Pensamento Sistêmico. - observação participante: com o pesquisador presente nas atividades realizadas. É importante ressaltar que a observação participante, neste sentido, não constitui-se de um método de pesquisa mas sim de um contexto comportamental a partir do qual o pesquisador utilizou de técnicas específicas de coleta de dados. - entrevista com os participantes: após a realização da aplicação dos workshops, foram realizadas entrevistas semiestruturadas junto aos participantes. - entrevista com o condutor do workshop com abordagem do Método Sistêmico: entrevistas em profundidade com o condutor da aplicação empírica da visualização de cenários proposto pelo Método Sistêmico. => Fase 5 - Análise e interpretação dos dados: análise crítica acerca destes dados coletados. => Fase 6 - Proposta de um Ensaio Metodológico preliminar contendo as contribuições do Design Estratégico para o Método Sistêmico no âmbito da construção de cenários voltados à resolução de problemas complexos. => Fase 7 - Considerações Finais: apresentação das considerações finais acerca da pesquisa realizada e sugestão de desdobramentos para trabalhos futuros. As ferramentas e práticas utilizadas ao longo da pesquisa foram: agrupamento semântico, brainstorming, Design Thinking, diário de campo (observações), gráfico de polaridades, matriz de posicionamento, moodboard, personas e roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

O modelo híbrido proposto trouxe a complementariedade processual e metodológica do Método Sistêmico e do Design Estratégico no âmbito da construção de cenários incluindo princípios, conceitos e instrumentos de forma a combinar ambas as abordagens. Originou-se, então, um método aplicado às demandas contemporâneas contemplando a colaboração, criatividade, inovação, processo diferenciado (dinâmico, ágil, simples, focado e didático) e tangibilidade através da visualização dos resultados.

A pesquisa trouxe, ao meu ver, uma demonstração da importância do conhecimento de forma plural, amparando-se mutuamente e preservando sua singularidade, retroalimentando-se, potencializando sua abrangência e impactos, adaptando-se aos contextos cada vez mais dinâmicos, complexo e incertos.

PESQUISAS FUTURAS

Como recomendação de estudos futuros, a dissertação apresentou a importância da aplicação recorrente do método proposto para fins de validação mais robusta em termos de resultados a longo prazo através do acompanhamento da aplicação das estratégias decorrentes do trabalho realizado. Neste sentido, venho aplicando-o sistematicamente nos últimos anos e, concomitantemente, realizando ajustes processuais, metodológicos e em termos de mediação/facilitação. Entretanto, como resultado mais significativo, destaco que indivíduos e interações têm se demonstrado mais relevantes do que processos e ferramentas, e que responder às mudanças e especificidades de cada necessidade mais valioso do que seguir um método de forma rigorosa.

DESIGN ESTRATÉGICO PARA PEQUENOS NEGÓCIOS: PROPOSTA DE REDESENHO DO PROGRAMA TRANSFORMANDO MEU SERVIÇO

Autoria: Gabriela Carneiro Monteiro Paiva Villarinho
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2016

Setor: Setor público (Prefeitura, empresa estatal)
Área: A pesquisa é focada em Serviço, tendo aplicação em empresas de segmentos variados.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Comecei ao mestrado com o desejo de trabalhar com inovação e empreendedorismo, qualquer que fosse o recorte, pois estes temas tinham relação direta com minha atuação profissional. Ao longo do curso, tive oportunidade de participar de um projeto de parceria Unisinos e Sebrae RS, empresa de economia mista na qual eu já atuava. O projeto era o Transformando meu Serviço, que propôs a reformulação do serviço de pequenos negócios de diversos segmentos. Ao longo da execução, nos deparamos com muito material produzido e percebemos possibilidades de melhoria na metodologia, vindo daí a oportunidade da pesquisa para sua reformulação.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo geral da pesquisa era avaliar o programa Transformando meu Serviço e propor uma alternativa de aplicação para pequenos negócios. Passando pelos objetivos específicos, que eram analisar a participação das empresas, identificar os fatores críticos de sucesso relacionados ao processo e ao melhor aproveitamento pelos pequenos negócios em processos de design e, por fim, desenvolver uma proposta de estrutura alternativa para o programa Transformando meu Serviço.

PILARES TEÓRICOS

Design Estratégico - Francesco Zurlo, Tim Brown e Thomas Lockwood
Empreendedorismo - Peter F Drecker, Michael H Morris e David C. McCleeland

MÉTODO

Caracteriza-se como uma pesquisa de natureza aplicada com abordagem qualitativa de investigação exploratória, a partir da revisão teórica e estudo de caso do Programa Transformando meu Serviço, que teve como público pequenos negócios (empresas com faturamento anual até R$ 4,8 milhões). Foram desenvolvidas as técnicas de entrevistas, grupo focal, observações e Workshop, bem como, ferramentas e práticas de diário de campo (observações) e roteiros semiestruturados (entrevistas/grupo focal).

ACHADOS E DESCOBERTAS

Misturando o olhar de pesquisadora com o de colaboradora dos Sebrae, descobri a partir da pesquisa que os participantes das empresas tinham um desejo de entender e dominar o uso das ferramentas apreendidas no Worskhop, como se precisassem aprender para replicá-las no futuro,

ao invés de se valerem delas como um instrumento para projetar (um serviço). Na ocasião, lembro que pensamos que todas as outras soluções que o Sebrae propunha para seus clientes tinham fundamentalmente esta proposta de ensinar algo, ao invés de criar um espaço para construir e projetar. Logo, era natural que os empresários, todos já tendo relacionamento prévio com a organização, chegassem com esta expectativa. Alguns empresários relacionaram o processo de design a um processo de terapia e autoanálise, evidenciando uma proximidade muito grande dos conceitos indivíduo e empresa. Um deles mencionou "A empresa é tu. Tu estás ali, num processo quase de terapia."

Destaca-se nas conclusões a forte relação entre os conceitos de design, empreendedorismo e inovação, que ao longo do trabalho foram mais aprofundados e relacionados, inclusive deixando espaço para novos estudos. Acho importante também, além do ponto de vista da academia, destacar o ganho que se obteve do ponto de vista da prática para a organização Sebrae RS. Neste sentido, o estudo abriu espaço para iniciativas seguintes abordarem o design como caminho para inovação e, fazendo este trabalho de revisitar minha pesquisa, 5 anos depois, percebo claramente a importância deste processo ter ocorrido para chegarmos onde estamos hoje como empresa e como hub de soluções para os pequenos negócios.

PESQUISAS FUTURAS

Os conceitos de empreendedorismo, design e inovação podem ser mais trabalhados e relacionados em novos estudos, em especial no contexto dos pequenos negócios que apresenta muitas vezes restrições de recursos e particularidades. Acredito inclusive, que ha espaço também para ganhos além da academia, traduzindo pesquisas em aplicações práticas e democratizando a acesso a estes resultados para além do contexto acadêmico.

ECOSSISTEMAS CRIATIVOS: RELAÇÕES COLABORATIVAS E AÇÃO PROJETUAL NOS COLETIVOS CRIATIVOS INFORMAIS

Autoria: Taline Sabany Velasques
Orientador: Carlo Franzato
Ano de defesa: 2016
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)
Área: Indústria criativa

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

As práticas colaborativas, característica da contemporaneidade, estão cada vez mais presentes nos ambientes de trabalho. Tal fato se dá em função de seu caráter interativo na fusão de valores e resultados entre diversos atores envolvidos em uma rede de cooperação para a resolução conjunta de problemas. A motivação para a minha pesquisa, portanto, foi entender de que maneira acontece a atuação estratégica do designer em ambientes criativos informais - que chamamos de ecossistemas criativos informais na minha pesquisa. A pesquisa que segue reflete acerca dos ecossistemas criativos, ambientes colaborativos com o intuito de oportunizar criatividade, colaboração e troca de experiência, propondo um estudo específico sobre os espaços informais de colaboração. O estudo tem como objetivo analisar a atuação estratégica do designer nos coletivos criativos informais, buscando compreender a relação com o metaprojeto e se o uso desta abordagem metodológica gera contribuições em ambientes informais.

Os objetivos desse trabalho foram:
A dissertação teve como objetivos compreender de que maneira os designers atuam frente a um coletivo criativo informal e se há relação com uma atuação metaprojetual dentro dos coletivos; analisar de que maneira os designers inserem-se nos coletivos criativos informais; analisar se, e como, as relações entre os designers e demais atores envolvidos nestes coletivos podem contribuir para a geração de inovação; e relacionar os conhecimentos levantados na pesquisa com a visão do design estratégico como forma de gerar contribuições para a atuação profissional em ambientes colaborativos e informais, através da abordagem metodológica do metaprojeto.

PILARES TEÓRICOS

De maneira a responder os questionamentos e objetivos da pesquisa, o referencial teórico foi dividido entre os seguintes temas: 1) design estratégico: Zurlo (2010), De Moraes (2010), Meggs (2009); 2) metaprojeto: Vassão (2010), Deserti (2007); 3) ecossistemas criativos Freire (2015), Hwang (2012), Grodal e Powell (2007) e 4) informalidade: De Mul (2011), Von Hippel (2005) Manzini (2008).

MÉTODO

A pesquisa possui uma abordagem qualitativa e caracteriza-se como estudo de caso único — exploratório e descritivo, ou seja, aquela que visa proporcionar uma maior compreensão acerca do problema (GIL, 2008). Foram realizadas as técnicas de entrevista, observações e pesquisa documental, bem como, utilizadas as ferramentas/práticas de agrupamento semântico, diário de campo (observações) e roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

A pesquisa possibilitou compreender que em um coletivo criativo informal, as competências de criação, de projeto e de liderança tornam-se difusas, não sendo mais de domínio de apenas um tipo específico de profissional. Além disso, um coletivo não, obrigatoriamente, necessita de um designer para criar e projetar; por outro lado, necessita do design estratégico e de suas competências, tornando a área como a de um saber compartilhado entre todos os envolvidos no ambiente colaborativo e informal.

A pesquisa esteve pautada nas discussões acerca da informalidade, dentro dos coletivos criativos e de como o design estratégico desenvolve-se neste âmbito. Desta forma, considera-se como principal vantagem de um ambiente colaborativo as relações que são desenvolvidas, em função do seu contexto de liberdade e abertura, que possibilita uma atuação baseada em trocas mútuas e em um contexto de confiança. Esse contexto, por sua vez, é possibilitado em função da informalidade na configuração do espaço, das relações e dos projetos. Ao longo da pesquisa, foi possível compreender que, em um coletivo criativo informal, faz pouco sentido concentrar o estudo na análise formal da atuação profissional do designer, uma vez que todos tornam-se aptos a projetação, compartilham ideias e, principalmente, competências, colocando em prática a questão do espaço de experimentação como algo que favorece o aprendizado. É possível perceber que a informalidade faz com que não existam domínios disciplinares, corporativos e funções específicas de funcionários contratados com determinado perfil profissional. Ao contrário, existe neste espaço o compartilhamento de competências, difundindo-as no âmbito da colaboração de tal forma que as competências criativas e projetuais tornam-se domínio público, como um bem de todos. Essa é uma mudança de postura percebida dentro de um coletivo criativo informal - a distribuição das competências: abandona-se a ideia de um profissional para cada necessidade, integrando-os e trazendo para o campo do design novos saberes, dentro do âmbito colaborativo e informal, que apenas torna-se possível em função das abertura e horizontalidade oportunizada através da liberdade na ação.

PESQUISAS FUTURAS

As oportunidades de ação geradas pelo ambiente informal caracterizam-se como novas formas de pensar a indústria criativa, desprendendo-se de processos formais e receitas pré-prontas e favorecendo a criatividade e os ciclos de invenção e reinvenção dos profissionais. O caráter de distribuição de competências favorece o surgimento de novas iniciativas, uma vez que o processo deixa de necessitar de profissionais específicos e passa a solicitar capacidades, tendo possibilidades de encontrar nos profissionais muito mais facilmente determinado aspecto necessário ao desenvolvimento de cada projeto. Os novos negócios que surgem em função dos profissionais que se inserem nestes ambientes também são percebidos como oportunidades, pois geram novos empreendimentos para a sociedade, por vezes com um cunho social e, portanto, solucionando problemas coletivos e/ou de grupos mais necessitados ou, propriamente, gerando fluxo na economia local e gerando desenvolvimento para determinada região. Assim, percebe-se oportunidades de pesquisas que analisem as potencialidades surgidas a partir das novas organizações coletivas em rede

EXPERIÊNCIAS DE INOVAÇÃO SOCIAL EM LIVING LABS: CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN ESTRATÉGICO

Autoria: Lauren Homrich Aita
Orientador: Ione Bentz
Ano de defesa: 2016

Setor: setor privado (INDÚSTRIA) e sociedade civil organizada (OSCIP)
Área: xxx

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Em 2014, quando ingressei no mestrado em Design, já trabalhava há alguns anos como consultora em projetos de Desenvolvimento Humano e Organizacional com base em repertório da Administração e da Comunicação - minhas áreas de origem na graduação. Acompanhava o desafio de muitas empresas para inovar e, principalmente, se tornarem organizações mais inovadoras, ou seja, o desejo por uma transformação comportamental e cultural. Conheci o Design por suas práticas colaborativas relacionadas à inovação e ingressei no mestrado movida pela inquietação de descobrir caminhos para impulsionar jornadas de transformação organizacional. Minha pesquisa foi voltada para a observação de Laboratórios de Inovação Social, onde busquei entender como o Design Estratégico poderia contribuir para a promoção de processos inclusivos na articulação destas redes projetuais, deflagradas na interface entre a constituição de novas sociabilidades e de modos de produção de valor.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo geral da pesquisa foi apresentar diretrizes para promoção de processos inclusivos na articulação de redes projetuais para a inovação social no contexto de Living Labs. Nessa direção, buscamos atender aos seguintes objetivos específicos: compreender crítico-reflexivamente o Design Estratégico; descrever estratégias e instrumentos utilizados para promoção de trabalho colaborativo nos Living Labs pesquisados; analisar fatores que mobilizam a participação de atores em redes projetuais para inovação social no contexto dos Living Labs pesquisados.

PILARES TEÓRICOS

1) Cultura de Projeto e Design Estratégico: Franzato, 2011; Krippendorff, 2006; Zurlo, 2010. 2) Inovação Social como descontinuidade sistêmica e o subcapítulo: Manzini, 2008 e 2015; Meroni, 2007; Murray et al., 2010 3) Organizações Inovadoras e Living Labs: Dhanaraj e Parkhe, 2006; Leminen, 2011; Pavitt et al., 2005

MÉTODO

Nesta pesquisa utilizamos uma abordagem qualitativa com objetivo exploratório, com técnicas de entrevistas e observações e ferramentas/ práticas como: agrupamento semântico e diário de campo (observações). Além da pesquisa teórica, realizada a partir de revisão bibliográfica e de levantamento documental, também foi realizada uma pesquisa aplicada por meio de observação participante e entrevistas em profundidade envolvendo dois laboratórios caracterizados como Living Labs. A coleta em campo se deu entre os meses de abril e dezembro de 2015, junto ao TransLAB, localizado na cidade de Porto Alegre/RS e junto ao Laboratório Mercur de Inovação Social,

sediado na indústria Mercur S.A., na cidade de Santa Cruz do Sul/RS.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A pesquisa foi realizada junto a dois Living Labs: o TransLAB, laboratório cidadão, que recentemente havia se constituindo como organização, e o Laboratório Mercur de Inovação Social, uma das iniciativas da indústria Mercur S.A., em seu processo de reinvenção como organização, após mais de noventa anos de história. Em ambos os casos, o Living Lab pode ser compreendido como um "espaço hub" que habilita a articulação de redes projetuais que buscam gerar sistemas-produto-serviço socialmente inovadores ou novos modelos de negócio. Esta pesquisa também identificou a potencialidade de Living Labs serem apropriados como "cenários vivos", em que se cria um deslocamento para ampliar possibilidades criativas, e as pessoas experimentam outras lógicas organizacionais, provocando reflexões e ativando sua ação estratégica para uma transição sustentável com a criação de novos modos de relação e de coprodução de valor. Porém, há que se considerar o volume de atividades estimuladas para que se tenha capacidade de apropriação dos múltiplos processos simultâneos como: (I) o desenvolvimento do próprio laboratório como um projeto; (II) o desenvolvimento de projetos em si (Linhas de Trabalho); (III) o desenvolvimento do percurso e dos instrumentos projetuais; (IV) o desenvolvimento da equipe de projeto e a consolidação de seus respectivos papéis. Assim, parece necessário equacionar estímulos criativos, tempo e capacidade reflexiva para processamento.

Identificamos um caminho estimulante para o Design Estratégico no contexto de Living Labs para que se alterem os processos organizacionais tradicionais e se aprenda a FAZER COM as pessoas, inicialmente na dimensão do codesign que, por sua vez, cria condições para que se avance na estruturação de relações de coprodução, gerando inovação social. A metodologia do Design Estratégico, de natureza retórica e recursiva, não traz instrumentos padrões, porém sua metaprocessualidade pode ser interpretada como uma plataforma projetual para a inovação social. Para a promoção de processos inclusivos na articulação de redes projetuais deve-se, portanto, ter diretrizes em 3 esferas do social: a econômica, a política e a cultural.

PESQUISAS FUTURAS

A acessibilidade e a sinergia entre mecanismos online e offline são fundamentais para que a rede projetual se desenvolva de modo dinâmico e interativo. Para que esse processo tenha cadência e se sustente no longo prazo, parece necessário que uma plataforma projetual equalize as diferentes dimensões de projeto, garantindo coerência de sentido entre os múltiplos processos deflagrados, que pode ser aprofundado em futuros estudos. Outras questões que podem ser endereçados em outras pesquisas são: papéis e funções na articulação de redes projetuais; questões contratuais de autoria, de licenças, de remuneração implicadas na coprodução; aplicações virtuais que contribuam para o projeto em rede; experiências aplicadas da projetação por cenários no contexto de Living Labs; assim como a investigação de práticas projetuais utilizadas em comunidades criativas ou laboratórios de inovação social mais maduros, que já tenham vivido vários ciclos de projeto.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E DESIGN ESTRATÉGICO: CENÁRIOS PARA APROPRIAÇÃO E PRODUÇÃO DE HQ NAS MÍDIAS DIGITAIS

Autoria: Leandro Malósi Dóro
Orientador: Ione Bentz
Ano de defesa: 2016
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)

Área: Artes gráficas aplicadas - histórias em quadrinhos digitais e físicas

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Métodos de transição de leitura das histórias em quadrinhos físicas para digital e cenários para o mercado de HQs

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo dessa pesquisa é compreender como a produção de histórias em quadrinhos (HQs) se modifica na passagem do impresso para o digital e como acontece a sua apropriação pelos leitores e a produção por parte dos desenhistas. Em especial, gerou cenários ou futuros possíveis utilizando recursos como o Design Estratégico (DE), Metaprojeto, Redes de Projeto e dados bibliográficos e documentais sobre HQ. No século XX, HQs foram feitas apenas no formato impresso. Na era digital, há novos meios em que a HQ é reproduzida e apropriada. Há a introdução do desenho digital e novas formas de colaboração e divulgação via internet. Com apoio de teóricos como Negri, Morin, Deleuze e Guattari e outros se criou um arcabouço para interpretar essas mudanças e propor uma fusão entre analógico e digital como cenário transitório para um futuro próximo.

PILARES TEÓRICOS

Giles Deleuze, Félix Guatarri e Edgar Morin

MÉTODO

O público foi o leitor e realizador de histórias em quadrinhos, em especial alunos das oficinas de roteiro de Daniel HDR e os realizadores da história em quadrinhos colaborativa Batman Feira da Fruta. Realizei workshop com os alunos de Daniel HDR, após o mesmo preparar a turma por um trimestre. Além disso, realizei entrevistas com os criadores de Batman Feira da Fruta e apliquei questionários com consumidores de HQS. As ferramentas e práticas utilizadas foram: brainstorming, dinâmicas de grupo, infográfico, moodboard, roteiros semiestruturados (entrevistas) e Storyboards.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Propus uma tendência a existir produção livros de histórias em quadrinhos por demanda, com qualidade de papel e tipo de capas ao gosto do cliente. Em 2018, em Paris, para minha surpresa, uma livraria passou a oferecer esses serviços de impressão de livros por demanda nos formatos solicitados pelo cliente. Depois analisando a pesquisa, percebi que sempre houve essa tendência, já que nos anos 1970 a 1980 era usual o leitor buscar encadernações em capa dura ou similar para agregar a coleção. Existiram outras propostas e uma delas as uso no meu Instagram, que são HQs de página única ou reduzida com leitura compatível ao smartphone. Para isso, também utilizei como inspiração minha passagem pela oficina de criação literária de Luís Antônio Assis Brasil na PUC-RS e convívio com o autor Marcelino

Freire.

As histórias em quadrinhos existem desde os primórdios da humanidade. Atualmente passam por um período de transição da era química para a digital. O formato final ainda está em aberto. Dificilmente teremos um formato único, como ocorreu ao longo do século XX. Ao mesmo tempo há o desafio de manter os artistas no mercado com publicações por demanda, como acontece em projetos autorais, como Catarse; plataformas digitais, ainda pouco populares no Brasil, e via eventos onde o artista popular em rede social acessa seu público alvo. O objeto de estudo portanto precisa ainda ser aprofundado para que essa mídia, tão popular ao longo do século XX, mantenha público e realizadores ativos.

PESQUISAS FUTURAS

É preciso mapear o mercado brasileiro de quadrinhos, criar um método escolar de incentivo a mídia, buscar consolidá-lo como forma de entrada ao raciocínio linear oferecido pela narrativa gráfica em contraponto ao pós-moderno e fragmentado das redes sociais. O mercado brasileiro possui pontos de contato com os estrangeiros. Entretanto possui comportamento próprio impulsionado pela renda, níveis de alfabetização, hábitos de consumo e outros.

SOLUÇÕES HABILITANTES COMO ESTÍMULO À FORMAÇÃO DE UMA COMUNIDADE CRIATIVA

Autoria: Caio Miolo
Orientador: Karine Freire
Ano de defesa: 2016
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos)
Setor: Foi aplicada no Centro Comunitário da Vila Gaúcha, em Porto Alegre

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O desenvolvimento da dissertação foi o primeiro contato de que tive com a temática de Design para Inovação Social, que fui estimulado por minha orientadora, Karine Freire. Eu realmente estava bem interessado em compreender a teoria e prática de Design para inovação social, pois acreditava que seria uma contribuição muito relevante para a sociedade. A problemática da dissertação é especificamente o desenvolvimento de uma solução habilitante para favorecer a formação de uma comunidade criativa. Ou seja, a concepção de produtos-serviços, estratégias para estimular que comunidades solucionem ou gerem novas oportunidades para o bem-estar comum, através das próprias competências ou regeneração de novas.

Os objetivos desse trabalho foram:
a) Analisar princípios, atores envolvidos e funcionamento de soluções habilitantes.
b) Desenvolver e testar estratégias de empatia e codesign.
c) Estabelecer uma abordagem projetual a partir do design estratégico e da abordagem de Community Centered Design (CCD).
d) Discutir sobre a abordagem projetual desenvolvida.
e) Refletir sobre o processo o processo de desenvolvimento da solução habilitante.

PILARES TEÓRICOS

O Commnunity Centered Design (CCD).
Autoras: Anna Meroni, D. Sangiorgi e Daria Cantú

MÉTODO

A metodologia foi desenvolvida com base da pesquisa-ação (Stringer, 2007), que explora 3 fase projetuais, observar, refletir e agir. A abordagem projetual foi do CCD (Community Centered Design), que atua através de atividades de codesign e de design empático, para favorecer o desenvolvimento das competências, colaboração entre os membros das comunidades. Várias técnicas foram utilizadas ao longo da pesquisa, como a construção de cenários, entrevistas observações participante/ não participante e workshop. Também foram envolvidas diversas práticas e ferramentas: Design Thinking, diário de campo (observações), dinâmicas de grupo, jogos, Cultural Probes.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Descobri quais as competências chaves para favorecer a formação de uma comunidade criativa: criatividade, sociabilidade, colaboração, comunicação e pensamento distribuído. Além disso, que o desenvolvimento

de uma comunidade criativa envolve projetar o pós-design, ou seja, que funcione sem a presença dos designers, que seja de maneira autossustentável.

Também pude identificar e desenhar um modelo de solução habilitante que possa ser replicada em outros contextos semelhantes. Basicamente este modelo possui ferramentas de engajamento (codesign e desenvolvimento de empatia), relações entre diferentes atores (universidades, banco de resíduos para oferecer para o Centro Comunitário, bem como oficinas para utilizar os materiais, e capacitação de formadores do centro comunitário, para serem os "heróis locais" a orientarem as oficinas criativas utilizando os materiais recebidos do banco de resíduos).

Que favorecer a criação de uma comunidade criativa envolve engajar os membros da comunidade e que atuar de maneira paritária (peer-to-peer) pode favorecer o empoderamento dos seus membros. E que tal processo acontece a longo prazo. Além disso, de que o papel do designer é de um catalisador, que explorar diferentes estratégias, técnicas e tecnologias de maneira criativa, para favorecer a interação entre os atores existentes.

PESQUISAS FUTURAS

Um modelo de solução habilitante que pode ser replicado em contextos semelhantes. Também descobri como é desenvolver soluções habilitantes, que em conjunto formam uma plataforma habilitante. A partir deste aprendizado, desenvolvi minha tese de Doutorado, aplicado em outro contexto, junto ao Sistema de Justiça Criminal europeu, para favorecer a reinserção social de pessoas que cumprem pena em reclusão ou na comunidade. O modelo desenvolvido teve como base teórica a pesquisa feita durante o Mestrado na Unisinos.

PRODUÇÕES DE 2017 - 2021

DESIGN ESTRATÉGICO E ESPAÇOS DE PRODUÇÃO CULTURAL : COMPREENDER A NATUREZA HABILITANTE NAS INFRAESTRUTURAS

Autoria: Iuri Freiberger
Orientador: Carlo Franzato
Ano de defesa: 2017
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos)
Área: Setor cultural e artístico

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O contexto emergiu da percepção que há habilitação de atores em processos de produção cultural, para além de conceitos educacionais de outras áreas do conhecimento. Ou seja, há, por processos práticos e mediados por objetos denominados sociotecnicos pelo Design, atividade de construção de cultura e conhecimento em campos cognitivos, sensoriais e de construção de significados. Ao colocarmos atores interessados em desenvolvimento de projetos em um ambiente propício, com organização destes objetos e suas ações latentes, prontas para serem ativadas - o que no projeto é denominado como Infraestruturantes - estes atores conseguem adquirir habilidades para desenvolvimento de projetos, mesmo que ainda não tenham compreendido previamente que podem fazer aquilo. Então o desafio era encontrar, no conhecimento teórico, quais caminhos comprovariam insights e pesquisas empíricas prévias.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo da pesquisa foi encontrar, nos espaços onde produção cultural é desenvolvida, indícios sobre a natureza de habilitação de atores em processos de produção de bens e serviços culturais. A problemática surgiu ao trabalhar, antes do mestrado, com projetos culturais e sociais, em diversos espaços onde havia encontros para desenvolvimento dos projetos. Então as questões relacionadas ao espaço, infraestrutura, objetos de mediação e recursos sociotécnicos emergiram. Eu precisava encontrar teorias e ferramentas para solidificar a pesquisa empírica e por experiências de trabalho. Com o mestrado em Design Estratégico, encontrei os caminhos teóricos para transformar insights em pesquisa.

PILARES TEÓRICOS

Os principais pontos de convergência estão relacionados aos processos de cocriação e colaborativos. Ao longo do trabalho, o que emergiu como mais importante na construção do projeto de pesquisa foi a conexão entre as teorias de Design Estratégico, Metadesign e Infrastructuring e Produção Cultural. Em Design Estratégico, o principal autor foi Ezio Manzini, com as teorias de Design para Inovação Social, foram a lupa no universo teórico em Design. Suas teorias sobre habilitação deram o norte teórico para encontrar as justificativas sobre transformação cultural dos atores através de práticas de Design. Deram suporte nestas teorias Verganti e Dorst. No segundo pilar, o autor mais importante foi Jacob Buur, responsável por ajudar a criar a direção para o desenvolvimento do toolkit que desenvolvi para aplicar nos workshops de pesquisa. Carlo Franzato também foi um

autor de muita relevância ao conectar as teorias de Metadesign ao campo de infraestruturas. Sobre infrastructuing, Star e Karasti lideraram o maior volume de informações encontrados, juntamente com a turma da Escandinávia. Por fim, Latour completou as questões teóricas com as suas teorias de semiótica e ator-rede. Por fim, sobre Produção Cultural, que é um assunto com poucos pontos de referência, foi necessário buscar em obras não específicas assuntos pertinentes ao processo de produção de bens e serviços culturais. Assim, os principais autores foram Flusser, Bauman, Ouden, Jane Jacbos, Richard Florida e Richard Sennet, e aqui do Brasil, Rubim.

MÉTODO

O método para este objetivo é oriundo de design estratégico, com suporte de outras abordagens de design, como codesign e infrastructuring, sob o ponto de vista dos ecossistemas criativos. Um artifício metodológico foi a sintetização de uma classe de actantes encontrados nas infraestruturas relacionadas aos meios de produção cultural – nesta pesquisa chamadas de espaços para produção cultural - denominada infraestruturantes: conjunto de artefatos capazes de provocar ação com a finalidade de estimular relações e estratégias em busca de inovação social. Foram desenvolvidas as técnicas de entrevistas, observações e workshop, bem como ferramentas e práticas: gravações de audio; toolkit criado pelo autor, diário de campo (observações), dinâmicas de grupo, jogos, prototipação e roteiros semi (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

Como resultados, pode-se observar que os dados indicam naturezas habilitantes nas infraestruturantes presentes nos espaços de produção cultural, em situações em que há relação de atores com os dispositivos sociotécnicos destes espaços. Os atores percebem estes espaços como lugares de mudança de perspectiva econômica e social por sua participação física em projetos que os capacitam em habilidades durante processos de produção cultural. Também identificam as propriedades habilitantes por meio do relacionamento com profissionais de outras áreas, e, por fim, compreendem uma maior diversidade de opções de escolhas para suas vidas e para o entorno de onde vivem. Os indícios encontrados estão relacionados com efeitos positivos e negativos sobre estas habilitações.;

Creio que seja a compreensão que existe um trabalho teórico a ser desenvolvido a longo prazo. Ou seja, há abertura para que as teorias de Design sejam expandidas para processos que emergem em outros campos do conhecimento humano. Neste trabalho, com limitações de tempo e de alcance, foi possível perceber que a matéria precisa ser aprofundada e desenvolvida criando novas vertentes de conhecimento teórico e empírico em Design.

PESQUISAS FUTURAS

As lacunas estão relacionadas a metadesign, codesign, mediação e habilitação de atores. Nesses campos teóricos há espaço para elasticidade das práticas e teorias, e desenvolvimento do campo de significado que o Design constrói para atores e comunidades criativas e culturais.

DESIGN ESTRATÉGICO PARA SUSTENTABILIDADE NA MODA: UM ESTUDO DE CASO MÚLTIPLO

Autoria: Roberto Zimmer Araujo
Orientador: Karine Freire
Ano de defesa: 2017
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: indústria (microempresas); negócios sociais

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A problemática abordada foi a contribuição do design estratégico para construção de negócios sociais na área da moda, na direção da construção de uma cultura de sustentabilidade; a inspiração para isso foi, a partir da pesquisa em design, contribuir para o desenvolvimento de uma sociedade mais socialmente igualitária e sustentável.

Os objetivos desse trabalho foram:
Descrever formas de contribuição do Design Estratégico para o desenvolvimento de uma cultura de sustentabilidade por meio da projetação de modelos de negócios no segmento de moda.

PILARES TEÓRICOS

Cultura de Sustentabilidade (Wilber; Guattari, Malaguti), Design para inovação social (Manzini, Vezzoli, Franzato), Negócios sociais em moda (Yunus, Fletcher e Grose, Pinto e Souza)

MÉTODO

Foi um estudo de caso múltiplo, com três negócios sociais no segmento de moda; foram entrevistados sócios, trabalhadores, fornecedores e usuários das marcas. Ao longo da pesquisa foram utilizadas as ferramentas/práticas de dragrama de redes ou redes sociais, Roteiros semiestruturados (entrevistas) e Business Model Social Canvas.

ACHADOS E DESCOBERTAS

O desenvolvimento de uma cultura de sustentabilidade por meio de negócios sociais na área da moda não se dá somente no sentido "organização ensina sua relação ecossistêmica", mas também ocorre no sentido inverso e também por aprendizado mútuo dentro dessas relações; O modelo de negócios deve ser compreendido como um dispositivo aberto em constante transformação para recriações.

Os valores fundamentais da sustentabilidade estão relacionados aos três registros ecológicos de Guattari (1990) – subjetividade humana, relações sociais e meio ambiente. No indivíduo, esses valores sustentáveis compõem sua consciência e geram neles uma cultura fundamentada a partir do compartilhamento com o coletivo. A concepção de negócios sociais vem em função de uma inquietação de seus sócios, que sentiam a necessidade de articular sua atividade profissional a algo que gerasse impacto positivo, e para projeta-los passam a expressar seus valores nos processos, produtos e serviços que passam a criar; os modelos de negócio projetados serão dispositivos correspondentes ao quarto nível de interferência do design para a sustentabilidade, no qual se projetam cenários para estilos de vida sustentáveis e,

nisso, seu impacto sobre estilos de vida e elementos de cultura (MANZINI; VEZZOLI, 2005). Foram identificados diversos tipos de mecanismos, sendo uma parte deles criada justamente com o objetivo de disseminar os valores e expandir a consciência do ator com quem se estabeleceu a relação no sentido da sustentabilidade; deve-se considerar que a disseminação de valores sustentáveis não acontece apenas na direção dos casos estudados para suas relações, mas dessas relações para os casos estudados também, bem como a geração de consciência para ambas as partes a partir de descobertas nessa relação, ou seja, em cada relação existe potencial de geração de consciência.

PESQUISAS FUTURAS

Estudo de outros casos, e a partir deles complementações que se possam fazer-se na maneira como o design estratégico contribui para construir e disseminar a cultura de sustentabilidade, bem como novos estudos destes mesmos casos, para investigação de como se alterou essa contribuição. Estudos que acompanhassem movimentos de criação e recriação nesses modelos de negócio e alterações nas relações ecossistêmicas estabelecidas e nos valores que transitam nessas relações, para verificação dos diferentes impactos que essa evolução pode trazer. Investigar a contribuição do design estratégico para a sustentabilidade a partir de negócios de moda que não foram projetados com propósito sustentável, mas que passaram a identificar a relevância desse propósito e passaram a realizar movimentos de recriação de seus modelos de negócio para reduzir impactos negativos.

INOVAÇÃO PELO DESIGN NO SETOR DE TI: UM ESTUDO DE CASO EM EMPRESAS DE SOFTWARE DO RIO GRANDE DO SUL

Autoria: Manoela Nascimento
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2017
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Indústria de Tecnologia da Informação - Fábricas de software prestadoras de serviços

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Reconhece-se a importância da inovação como fator fundamental capaz de gerar desenvolvimento econômico, vantagem competitiva e valor percebido aos produtos e serviços. Porém, inovar não é somente lançar novas tecnologias. O grande desafio está em configurar um contexto organizacional que sustente um processo de inovação contínuo, estruturado e gerenciável. Entender quais abordagens tornam as empresas inovadoras é essencial para o setor de TI. A Softex aponta que as TICs vêm contribuindo significativamente para a competitividade do país brasileiro. Apesar de influenciar o desenvolvimento tecnológico de diferentes indústrias, as principais medidas de estratégia de inovação relacionam-se ao desenvolvimento e operação de sistemas de processamento de informação e desenvolvimento de novos serviços; ou o acompanhamento das necessidades de clientes, aprendizado a partir da experiência de usuários e adaptação de novas tecnologias. A atuação neste mercado pode apresentar dificuldades para o alcance de inovação, crescimento e competitividade, pois, as fábricas de software que prestam serviços estão propensas a carregar um alto grau de dependência de seus clientes frente às suas estratégias de inovação. Nesse contexto, o design estratégico pode se tornar um novo caminho para a inovação da Indústria de TI, já que sua prática se faz necessária àqueles que têm que lidar com decisões em um contexto turbulento e incerto e objetiva a projetação de produtos, serviços, comunicação e experiências. Embora o processo de inovação pelo design pareça bastante adequado para as organizações gerarem inovações que tragam vantagens competitivas a longo prazo, poucas empresas possuem métodos assim caracterizados. Portanto, o objetivo do estudo foi avaliar o processo de inovação das produtoras de software do RS; e, indicar como a perspectiva do design estratégico pode contribuir para este segmento, agregando valor e diferenciação aos seus processos inovativos.

Os objetivos desse trabalho foram:

Objetivo Geral
Avaliar os processos de inovação em empresas produtoras de software do Rio Grande do Sul, propondo melhorias a partir da perspectiva do design estratégico.

Objetivos Específicos
1. Verificar como a perspectiva do design estratégico se relaciona com processos de inovação.
2. Analisar a percepção das empresas produtoras de software do RS em

relação ao processo de inovação e design;
3. Propor um quadro de referência teórico de processo de inovação orientado pelo design para as empresas produtoras de software do RS.

PILARES TEÓRICOS

O tema central deste estudo é inovação, com um olhar teórico-aplicado do design estratégico. Tendo em vista os temas discutidos, apresenta-se uma síntese sobre as escolhas conceituais que conduziram esta investigação: Tipos de inovação - produto, serviço, processos, mercado e modelo mental | Autores: Schumpeter, Freeman, Tidd e Bessan, Drucker, Porter Grau de Inovação | Autores: Schumpeter, Tidd e Bessan, Drucker Inovação tecnológica | Autores: Schumpeter, Freeman, Tidd e Bessan, Barbieri, Figueiredo Organizações Inovadoras | Autores: Drucker, Nonaka e Takeuchi, Tidd e Bessant Processos de Inovação | Autores: Rothwell, Chesbrough, Christensen Inovação na TI | Autores: Levitt, Miles, Bessant e Tidd Design Estratégico | Autores: Zurlo, Celaschi, Franzato Inovação pelo Design | Autores: Meroni, Zurlo, Franzato e Verganti

MÉTODO

A abordagem deste estudo é qualitativa, caracterizando-se como um estudo de caso setorial. Realizou-se, então, por meio de revisão bibliográfica e pesquisa documental, uma análise do setor de TI e suas classificações, mapeamento das fábricas de software do estado gaúcho, aplicação de questionário, workshop de ideação com profissionais da área e estudo de caso com empresa do setor investigado. Público pesquisa survey: fábricas de software prestadoras de serviços do RS, porte: pequena, média e grande Público workshop: profissionais da área de TI e de outros segmentos Público estudo de caso: fábrica de software prestadora de serviços do RS, porte: grand. As ferramentas e práticas utilizadas ao longo da pesquisa foram: brainstorming, Design Thinking, dinâmicas de grupo, mapa conceitual, mapa da empatia, personas, prototipação e roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

O panorama alcançado permitiu identificar a baixa relação entre o processo de design e inovação nas produtoras de software do RS, além de verificar que: 1) Grande parte das empresas avaliadas compreendem o design como ferramenta utilizada para desenvolver novos produtos e serviços ou a forma e a estética dos produtos. 2)Apesar de a maioria das empresas analisadas investirem em design, poucas consideram o seu papel fundamental. 3)A prática do design se faz presente em pontos específicos do processo de desenvolvimento de serviços, restringindo suas potencialidades à questões visuais e de funcionalidade. 4)Design, inovação e criatividade têm contribuído muito pouco para a competitividade das empresas investigadas. 5)Praticamente todas as produtoras de software que contemplam este estudo utilizam as mesmas ferramentas para o desenvolvimento de seus projetos: análise das necessidades de seus clientes, tendências de mercado e comportamento da concorrência. Assim, apesar de grande parte das empresas avaliadas abordarem de forma limitada as potencialidades do design, considerou-se o fato de 77,8% das produtoras de software gaúchas desenvolverem suas demandas de design em departamento interno como um resultado interessante para a evolução de sua perspectiva como ativo estratégico para o alcance de vantagens competitivas. Além da avaliação, também como objetivo deste estudo, gerou-se um modelo teórico de processo de inovação pelo design para empresas de TI. A partir de um processo cocriativo com profissionais da área e estudo de caso aplicado, chegou-se em um resultado

de processo que considera a esteira de desenvolvimento das fábricas de software. Valorizando a transdisciplinaridade do design, a visão holística e a cultura de experimentação; habilitando, todos os profissionais de TI a uma postura propositiva ao produto ou serviço desenvolvido. De mesmo modo, para que o processo encaixasse no contexto do setor, foi necessário trazer à perspectiva do design, etapas fundamentais dos processos de TI como entregas contínuas e iterações ágeis durante o ciclo de vida da solução.

Mesmo sendo inovação um tema recorrente no setor investigado, encontram-se poucos estudos que tratam sobre setor de TI, inovação e design; menos ainda, com foco específico em processos de design e inovação em empresas produtoras de software. Sendo a indústria de software baseada em processos, fazendo parte de um setor de intensas transformações, verifica-se um nicho de grandes possibilidades para pesquisas em design que buscam entender sua relevância no desempenho inovativo das empresas. Destaca-se, também, a carência de pesquisas científicas com o objetivo de mensurar processos de inovação e design, bem como entender a relevância do design para a competitividade das empresas. Perante isto, esta dissertação tem implicações teóricas quanto à ampliação do conhecimento sobre os temas citados.

PESQUISAS FUTURAS

Sugere-se a aplicação do processo de inovação proposto em outras formas de condução, de modo a identificar novas variáveis e evidências do setor de TI que possam influenciar o modelo elaborado. Ainda, recomenda-se estudos futuros que objetivam: 1) Avaliar o comportamento de demais empresas produtoras de software ao emprego da proposta do processo de inovação desenvolvido, já que o estudo de caso realizado envolveu apenas uma empresa do setor investigado; 2) Avaliar os processos de inovação em empresas de TI que compõem as outras classes do setor, a fim de verificar como a perspectiva do design estratégico pode contribuir para o desempenho desta indústria de maneira mais ampla; 3) Aplicar escalas que permitam mensurar fatores não abordados nesta investigação, tais como cultura para inovação e aprendizagem.

SEEDING DE CASA COLABORATIVA NA PERSPECTIVA DO DESIGN ESTRATÉGICO

Autoria: Coral Michelin
Orientador: Carlo Franzato
Ano de defesa: 2017
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos)
Área: Design Estratégico para inovação social

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A pesquisa se deu em um contexto de efervecência da cidade de Porto Alegre, em que proliferavam espaços colaborativos de trabalho – as Casas Colaborativas – em que diferentes públicos interagiam e criavam projetos, eventos e ações ligados à inovação social, cultura e sustentabilidade. Vendo nesses lugares um grande potencial de transformar o território portoalegrense, a pergunta feita foi "como disseminar mais espaços assim?"

Os objetivos desse trabalho foram:
Criar uma estratégia de multiplicação de organizações que trabalham com inovação – no caso, Casas Colaborativas.

PILARES TEÓRICOS

Complexidade e pensamento sistêmico – Morin, Capra, Maturana e Varela Cartografia / método cartográfico – Guattari e Deleuze Design estratégico e Metadesign – Manzini e Franzato Seeding – Fischer e Giaccardi.

MÉTODO

Foi feita uma etnografia com inspiração cartográfica aos moldes deleuze-guattarianos, que usou a vivência ativa dos territórios (observação-participante), a entrevista em profundidade e o levantamento documental como técnicas. Foram utilizados diários de campo, roteiros semiestruturados e dinâmicas de grupo como práticas e ferramentas ao longo da pesquisa.

ACHADOS E DESCOBERTAS

O primeiro resultado prático da pesquisa foi a conceituação de Casas Colaborativas (CC). O segundo foi a criação do método necessário para disseminar as CCs, chamado de Seeding. O Seeding consiste no desenho de "sementes" dos espaços a serem disseminados. Essas sementes são feitas de eixos atencionais (processos e princípios) e suas estratégias de articulação, o que pode ser entendido como o "mínimo denominador comum" dos espaços a serem disseminados. Idealmente a semente seria entregue na forma de um toolkit ou objeto semelhante que possibilitasse o florescimento mais fácil desses espaços em diferentes contextos. Talvez isso não tenha sido percebido naquele momento, mas o trabalho teve um caráter pioneiro na sua proposta, não somente por pesquisar um fenômeno contemporâneo (Casas Colaborativas), como também pela sua tentativa de criar um método de disseminação de espaços que trabalham com inovação e que, por sua característica, não podem ser multiplicados com as estratégias convencionais (replicação, franquia e outros).

Hoje, quase quatro anos depois, vejo muito mais possibilidade de executar o método, uma vez que conceitos e práticas ligados ao Design Estratégico são mais conhecidas do mercado, tornando a multiplicação de espaços de inovação ainda mais necessária. A dissertação participou do 31º Prêmio do Museu da Casa Brasileira, tendo sido selecionada para participar da exposição com outros três trabalhos, o que mostra sua relevância para o campo. Tendo amadurecido os aprendizados construídos durante a pesquisa, hoje me vejo com a possibilidade de colocar o Seeding em prática, dentro de um contexto de enorme importância: na multiplicação de núcleos de inovação em governo, dentro da Prefeitura Municipal de São Paulo.

PESQUISAS FUTURAS

Desenvolvimento do toolkit seria muito interessante. Após a conclusão da pesquisa, um grupo de pessoas ao estudo conectadas esteve se reunindo com a finalidade de criar tal artefato. Esses esforços estão registrados, porém esperam os recursos necessários (de esforço e tempo, sobretudo), para se materializarem. Já houveram duas dissertações que usaram essa pesquisa como material, na Unisinos, após sua conclusão: Aline Bueno e Alessandra Guglieri.

O PROCESSO DE DESIGN PARA MUDANÇA DE COMPORTAMENTO ORIENTADO À ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL INFANTIL

Autoria: Juliana Gonçalves Mota
Orientador: Filipe Campelo
Ano de defesa: 2017

Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos)
Área: Saúde e bem-estar

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A contribuição do design para a criação de soluções de impacto social foi a principal motivação que conduziu minha pesquisa no Programa de Pós-graduação em Design da Unisinos. Sempre norteada por esta instigação, escolhi a nutrição infantil como campo de aplicação da pesquisa. A preocupação com a escassez de políticas voltadas à educação alimentar na infância; o excesso de exposição desse público à publicidade da indústria de alimentos e o crescimento acelerado dos índices de obesidade (e de comorbidades dela decorrentes) entre crianças motivaram a escolha pelo contexto da pesquisa. A delimitação do tema foi o primeiro grande desafio nesta trajetória. Ainda no início da pesquisa, por incentivo do professor orientador, foi possível observar uma lacuna nos estudos em design associados à nutrição infantil que possibilitasse o desenvolvimento da dissertação e contribuição para as discussões no programa de pós-graduação. Especialmente na relação entre o conceito de codesign e nutrição infantil, não foram encontrados estudos que associassem estes temas. No amplo espectro dos estudos em design, o design para mudança de comportamento foi a abordagem escolhida para dar suporte teórico à pesquisa, uma vez que ela aprofunda as discussões sobre projetos que estimulem atitudes em benefício ao próprio usuário e à sociedade. Nessa pesquisa, o foco foi sobre o design para o bem-estar, que trata de intervenções para engajar o usuário em hábitos positivos para a saúde. Com base na lacuna identificada e na revisão dos estudos focados no comportamento dos usuários, a pesquisa buscou compreender o processo de criação de concepts de projeto para estimular hábitos alimentares saudáveis na infância, à luz do design para mudança de comportamento.

Os objetivos desse trabalho foram:
Como objetivo geral, a pesquisa buscou compreender o processo de criação de concepts de projeto para estimular hábitos alimentares saudáveis na infância, à luz do design para mudança de comportamento. Já os objetivos específicos do trabalho foram: a) Analisar as práticas alimentares no contexto familiar em relação à formação dos padrões nutricionais na infância; b) Compreender como as mães podem ser envolvidas no processo de codesign para a criação de concepts de projeto focados no desenvolvimento do comportamento nutricional infantil; c) Entender como os concepts gerados na interação com as mães podem ser aplicados no projeto de artefatos orientados ao estímulo de hábitos alimentares saudáveis na infância.

PILARES TEÓRICOS

A fundamentação teórica foi dividida em três seções. A primeira tratou do conceito de codesign como abordagem do processo de projeto e do workshop como ferramenta de engajamento do usuário na ação projetual. O objetivo

desta seção foi entender como o codesign poderia dar suporte à criação de artefatos mais eficientes na mudança de comportamentos do usuário a partir da experiência desse indivíduos. Aqui destacam-se os conceitos de codesign discutidos por Sanders e Stappers (2008); Rizzo (2009) e Sanoff (2007). A segunda seção abordou a influência do design sobre o comportamento dos usuários. Primeiramente, o capítulo fez uma breve revisão sobre o processo de aprendizagem de novos comportamentos de acordo com as teorias Comportamental e Social Cognitiva com base nos estudos de Skinner (2003); Bandura (2008) e Hall, Lindzey e Campbell (2000). Essa revisão se mostrou importante, pois o campo do design para mudança de comportamento se fundamenta em uma série de princípios dessas teorias da psicologia. Em seguida, foram apresentadas as características e as abordagens do design para mudança de comportamento, dando ênfase na área do design para o bem-estar apresentados por Niedderer (2014) e Lockton, Harrison e Stanton (2013). Neste tópico, a pesquisa concentrou-se no estudo do Modelo de Design para o Comportamento Saudável, proposto por Ludden e Hekkert (2014), criado para potencializar projetos que visam estimular hábitos saudáveis. Por esta razão ele foi escolhido para dar suporte no processo de projeto dessa pesquisa. Por fim, para entender como o design pode intervir sobre comportamento nutricional na infância, o último tópico discutiu a formação dos hábitos alimentares da criança e a influência dos pais nesse processo com base em conceitos aprofundados por Ramos e Stein (2000); Horst, Ferrage e Rytz (2014) e Holsten et al. (2012).

MÉTODO

A partir dos objetivos propostos, a abordagem metodológica escolhida foi a pesquisa-ação. Essa abordagem permite compreensão profunda das experiências dos usuários e seu engajamento em um processo colaborativo para a resolução de um problema. A unidade de análise foi constituída por 13 mães de crianças entre 2 e 6 anos de idade. As mães, consideradas educadoras primárias da nutrição dos filhos, foram definidas como as usuárias no processo de projeto desenvolvido no workshop. Ao longo da pesquisa também foram utilizadas as técnicas de entrevistas e observações. Como ferramentas e práticas lançou-se mão do uso de brainstorming, infográfico, jogos, personas, roteiros semiestruturados (entrevistas) e storyboards. A estrutura dos procedimentos metodológicos foi dividida em quatro etapas segundo a abordagem da pesquisa-ação do Thiollent (1996): exploratória, planejamento, ação e avaliação. Cada fase contou com uma técnica de coleta de dados para atingir ao objetivo específico correspondente. Com exceção da 1ª fase, as demais foram todas gravadas, transcritas e analisadas. Através da análise de conteúdo, buscou-se obter uma compreensão mais apurada sobre o processo de criação de concepts de design para a mudança de comportamento com foco nos hábitos alimentares saudáveis na infância.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Nas implicações de caráter teórico, o estudo permitiu um avanço na sistematização das principais abordagens do design para mudança de comportamento, que ainda é um campo recente de investigação, expondo o progresso da pesquisa neste campo. O estudo permitiu também aplicação e avanço na compreensão do Modelo de Design para o Comportamento Saudável (Ludden, Hekkert: 2014), escolhido para dar suporte ao workshop. O modelo mostrou ser uma ferramenta que torna o processo de projeto mais objetivo e eficiente; ele respeita as propriedades de cada fase da aprendizagem de novos comportamentos, mas tem limitações, como alguns conceitos que ainda estão muito abstratos e que dificultam a compreensão como os níveis motivacionais do usuário O estudo ajudou a preencher a lacuna existente entre o codesign e o design para mudança de comportamento. Apesar de

terem sido observadas limitações no processo de codesign, a aproximação entre estas duas abordagens amplia as possibilidades de se projetar para a mudança comportamental de forma colaborativa com o usuário e de engajá-los nesse processo. Além disso, a pesquisa permitiu refletir sobre as potencialidades e fragilidades do codesign e do papel dos atores no processo, dentre as quais destacam-se: • o funcionamento do workshop como uma plataforma criativa que potencializa a ação projetual; • a criação de oportunidade para as usuárias imprimirem suas percepções no projeto; • a atuação dos designers como agentes articuladores do processo; • o predomínio da visão das usuárias sobre o problema de projeto; • a dificuldade dos designers em acessar as necessidades mais latentes das usuárias. Quanto às implicações de caráter aplicado, destaca-se a prospecção de novos processos projetuais para lidar com a obesidade infantil possibilitada pela pesquisa. O trabalho ajudou a integrar a perspectiva sistêmica do design para a solução de problemas complexos ao âmbito da nutrição infantil. Além disso, gerou conhecimentos técnicos que possibilitam o aperfeiçoamento dos processos de projeto para estimular hábitos nutricionais saudáveis na infância. Por fim, o estudo possibilitou a conjugação de conhecimentos da psicologia, do design e da nutrição, dando o suporte para a criação de futuros artefatos mais estimulantes à aprendizagem nutricional das crianças. Os resultados alcançados por este estudo ajudaram a ampliar o horizonte de desenvolvimento das pesquisas em design para mudança de comportamento. Ele trouxe reflexões sobre potencialidades e fragilidades de um modelo específico, voltado a projetos para estimular hábitos saudáveis, que podem aprimorá-lo. Além disso, a pesquisa contribuiu para a elaboração de diretrizes de projeto para futuras soluções focadas na alimentação saudável na infância.

PESQUISAS FUTURAS

Para outros estudos, sugere-se o envolvimento de outros perfis de usuários e designers que possam enriquecer o projeto, como educadores e as próprias crianças. As abordagens do design para mudança de comportamento estudadas representam apenas ao campo da nutrição infantil. Seria interessante, nesse sentido, a aplicação dos conceitos a outros contextos focados no bem-estar do usuário, como o combate ao tabagismo, à depressão e outras enfermidades. Por fim, ressalta-se a restrição do estudo à fase inicial do processo de codesign, a fase de criação dos concepts. Para futuras pesquisas sugere-se a realização das etapas subsequentes do projeto (prototipação e avaliação com as crianças).

A primeira limitação é o fato do workshop realizado na pesquisa não ter envolvido crianças. O envolvimento deste público no workshop poderia enriquecer o projeto com um olhar mais lúdico sobre a relação das crianças com a nutrição saudável A faixa etária definida como público-alvo dos projetos (2 a 6 anos) no workshop foi muito abrangente. Há uma diferença significativa no processo de aprendizagem da criança entre essas duas idades. Nesse sentido, sugere-se que futuros projetos devem focar mais uma uma fase específica do desenvolvimento infantil. A realização do workshop em um único encontro é também uma limitação, porque o modelo usado na pesquisa entende que a mudança comportamental acontece ao longo do tempo. Por isso, seria interessante aplicar o Modelo de Design para o Comportamento Saudável em momentos diferentes workshops com intervalo de tempo entre eles e avaliar nesses intervalos o processo de projeto. Outra limitação foi a ausência de ferramentas de projeto que trouxessem à tona emoções mais latentes das usuárias. O relato das mães estabeleceu-se no nível do conhecimento explícito. Por isso, sugere-se para novos estudos a associação de ferramentas de codesign que ajudem os usuários a expressar desejos mais abstratos. A realização da pesquisa dentro de um contexto social específico pode também ser apontada como uma limitaçao.

A CONTRIBUIÇÃO DO DESIGN PARA O DESENVOLVIMENTO DA EXPERIÊNCIA EMPÁTICA EM CRIANÇAS DE IDADE ESCOLAR

Autoria: Roberta Rech Mandelli
Orientador: Leandro Tonetto
Ano de defesa: 2018
Setor: Setor público (Prefeitura, Empresa estatal, ...)
Área: O "Eu Também!", jogo que desenvolvi no percurso de minha pesquisa, foi pensado para que crianças pudessem jogar na escola com seus colegas. Em uma das etapas finais da pesquisa, 28 crianças de uma escola municipal de São Leopoldo jogaram o Eu Também.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Iniciei minha pesquisa de mestrado a partir de um convite meu orientador, o professor Leandro Tonetto, para participar de um projeto de pesquisa que se chama "O Design para o Desenvolvimento de Habilidades Sociais na Infância". Assim, li alguns de textos da psicologia sobre habilidades sociais e descobri que a empatia podia ser compreendida como uma habilidade social. A ideia de projetar as dinâmicas de um jogo que pudessem auxiliar na compreensão de emoções e sentimentos, quer dizer, de uma auto-compreensão e compreensão do outro, me encantou. Compartilhei com o Leandro esse desejo e ele me incentivou. Aí surgiu o desafio de projetar diretrizes para criação de jogos que estimulassem a empatia. Para isso, eu precisei tanto pensar essas diretrizes quanto desenvolver um jogo a partir delas.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo principal era formular diretrizes para o projeto de jogos que pudessem auxiliar no desenvolvimento da empatia em crianças de idade escolar. Para que eu pudesse chegar a diretrizes relevantes, queria ver se um jogo criado a partir delas efetivamente estimulava comportamentos entendidos como empáticos. Assim, desenvolvi um jogo chamado "Eu Também!", cujas dinâmicas, criadas em ressonância com as diretrizes, me permitiram identificar comportamentos entendidos como empáticos ao observar crianças jogando-o. Então, meus objetivos específicos consistiam em identificar como essas dinâmicas do jogo estimulavam os três componentes da experiência empática (como eu a compreendi na dissertação) que, definidos de maneira operacional, eram: (i) resposta afetiva como representação compartilhada dos sentimentos do outro; (ii) processo cognitivo como tomada de perspectiva do outro, manifestada por meio de falas ou ações; e (iii) ações empáticas (e.g.: prestar atenção nos outros).

PILARES TEÓRICOS

Tive um grande pilar teórico na área da psicologia. Estudei habilidades sociais, a cultura de pares, e o desenvolvimento da empatia na idade escolar, a partir dos textos de Almir Del Prette e Zilda Del Prette, e do livro Play and Child Development de Joe Frost, Sue Wortham e Stuart Reifel. Estudei também a empatia como experiência, a partir do constructo de Karen Gerdes, Cynthia Lietz e Elizabeth Segal (2011). E, ainda, o desenvolvimento infantil a partir da compreensão de zona de desenvolvimento proximal do Lev Vigotsky. No design, recorri a alguns autores que falavam do desenvolvimento infantil a partir de jogos, em especial o Mathieu Gielen, a Lynne Humphries e um artigo, que na época ainda estava em desenvolvimento, do meu

orientador Leandro Tonetto junto a outros pesquisadores.

MÉTODO

Me apropriei da compreensão de Pesquisa-Ação e propus ciclos de ação e investigação concomitantes, tanto no desenvolvimento das diretrizes e do jogo, quanto na interação com as crianças. Tive apoio de um seminário interdisciplinar, que contou com psicólogos e designers experientes, tanto para pensar as diretrizes quanto para desenvolver o jogo. Utilizei a técnica de análise de conteúdo para chegar em categorias empíricas, que correspondiam a momentos do jogo nos quais as falas e ações das crianças, interagindo a partir das dinâmicas, indicavam algum dos comportamentos empáticos (resposta afetiva, processo cognitivo e ações empáticas) que, por sua vez, eram minhas categorias teóricas. Assim, relacionei as categorias empíricas e teóricas com as diretrizes que deram origem as dinâmicos do jogo. Pude então compreender a relevância das diretrizes.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A pesquisa resultou em onze diretrizes, que podem ser descritas sucintamente como projetar para: Estágio da Vida Escolar; Gênero Neutro (que também gosto de chamar de Gênero Livre); Promover o Engajamento; Temática Lúdica e Fantástica; Utilizar Personagens; Troca de Perspectiva; Explorar os Motivos; Diferentes Níveis de Complexidade; Falar Sobre Emoções e Sentimentos; Autorrevelação e Colaboração. Descobri que nós não temos o hábito de exercitar a compreensão de nossas próprias emoções e sentimentos e, dessa forma, tampouco somos capazes de compreender as emoções e sentimentos dos outros. Isso ficou evidente na dificuldade das crianças, mas também iluminou muito das minhas próprias dificuldades e das pessoas com as quais convivo.

As conclusões foram que as diretrizes se mostraram relevantes para o desenvolvimento de dinâmicas de jogos que buscam estimular a empatia. Sobretudo, penso que essa pesquisa mostra possibilidades de projeto que até então não eram vislumbradas pelo design. É também um convite para que se desenvolvam pesquisas interdisciplinares entre design e psicologia. Há muito ainda que pode ser investigado sobre dinâmicas de jogos e seu impacto no estímulo de diferentes habilidades sociais na infância.

PESQUISAS FUTURAS

Há diversas maneiras de prosseguir com as pesquisas de design a partir dessa compreensão teórico-metodológica. É possível avaliar a relevância das diretrizes no desenvolvimento de jogos em outros contextos socioculturais. Penso que é possível avançar na elaboração das ideias que elas expressam, e até mesmo questioná-las. Há também a possibilidade de desenvolvimento de estudos longitudinais, acompanhando crianças ao longo dos anos a partir de diferentes estratégias, o que poderia implicar em diferentes diretrizes, no que tange ao objetivo de estimular a empatia. Também vale mencionar a possibilidade de investigar diretrizes para o desenvolvimento de jogos que visam estimular outras habilidades sociais para além da empática.

A PROTOTIPAGEM COMO MEIO PARA PROJETAR MODELOS DE NEGÓCIOS

Autoria: Isadora Longo Makariewicz
Orientador: Guilherme Meyer
Ano de defesa: 2018
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Área de negócios e estratégias organizacionais

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O surgimento das novas tecnologias modificaram a forma como são feitos os novos negócios. A sociedade mostra um desenvolvimento acelerado em diversos campos, porém as organizações que deveriam prosperar em meio a esse cenário social, não acompanham de forma satisfatória essas transformações. Assuntos como modelos de negócios, inovação e estratégia tornam-se emergentes tanto para gestão quanto para o design. O design tem condições de colaborar com esse processo de construção de novos modelos de negócios. Muito pelo seu modo de agir, relacionado com maior propensão a correr riscos, assim como por seu olhar multidisciplinar, tanto para os problemas quanto para os projetos. O trabalho utilizou da prototipagem com ponto central, uma vez que o design se distingue pelo modo como ele opera.

Os objetivos desse trabalho foram:
Foi desenvolvido um workshop, com especialistas da gestão e do design, com o desafio de que os participantes construíssem um modelo de negócios a partir dos materiais disponibilizados. A partir do workshop proposto, foram realizados dois grupos focais, um com gestores e outro com designers, além da gravação dos dois grupos de trabalho que possibilitaram uma discussão sobre o papel dos materiais físicos, bem como o avanço na sofisticação e na compreensão das possibilidades das práticas de design.

PILARES TEÓRICOS

Prototipação, Modo de agir dos designers e modelagem de negócios

MÉTODO

Workshop com designers e não designers para prototipação de um modelo de negócio a partir de materiais disponíveis, gravação do workshop e análise de vídeos e conteúdo para discussão. Foram utilziadas as práticas e ferramentas de infográfico e prototipação.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Os resultados alcançados sugerem que, apesar dos profissionais enxergarem distintas vantagens, ambos vislumbram a atividade produtiva na construção de modelos de negócios. Para os gestores, essa atividade tem maior potencial associada à ideia de finalização do que está sendo produzido, tendo o potencial de revelar novas ideias e sofisticação do modelo. Já os designers entendem que essa atividade faz parte da natureza de fazer design e colabora em diferentes momentos, sendo uma ótima opção para que pessoas com diferentes competências se entendam

a partir do manuseio dos materiais para uma comunicação mais plural e rica. Tem potencial, também, para um processo criativo para que as ideias possam ser concretizadas a partir do recurso da tridimensionalidade, propiciando discussões que não seriam acessadas caso a representação da ideia fosse a partir de outro recurso visual. A prototipagem é vista como vantajosa tanto para gestores quanto para designers, mas em momentos e para soluções diferentes.

PESQUISAS FUTURAS

Sequência de trabalho com moldes mentais distintos, gestores e designers e novas proposições de workshops.

ATITUDES DO DESIGN ESTRATÉGICO EM ORGANIZAÇÕES COM PERFIL INOVADOR

Autoria: Cesar Paz
Orientador: Filipe Campelo
Ano de defesa: 2018

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Serviços

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O trabalho de pesquisa foi produzido durante o curso de mestrado em Design da Unisinos que tem como campo de pesquisa o Design Estratégico. A inspiração sempre foi pautada pela busca de conhecimento sobre os novos modelos organizacionais e sobre a cultura do design. o estudo busca identificar evidências de atitudes do design estratégico em organizações da nova economia informacional.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo geral foi identificar evidências de atitudes do design estratégico em organizações com perfil inovador.
Foram três os objetivos específicos do estudo:
- Identificar as atitudes do design estratégico frente ao modelo de design attitude, de Michlewski (2008, 2015);
- Identificar as atitudes de design que caracterizam o design estratégico;
- Identificar a presença de atitudes do designer estratégico em líderes de organizações com perfil inovador.

PILARES TEÓRICOS

São os seguintes os quatro pilares teóricos e principais autores: 1. Inovação Organizacional - Schumpeter, Castells e Kelley 2. Design e Inovação nas organizações - Friedman, Verganti e Buchanan 3. Design Estratégico - Meroni, Zurlo e Franzato 4. Design Attitude - Boland e Collopy, Buchanan e Michlewski

MÉTODO

Pesquisa de natureza exploratória a partir de estudo de caso, utilizando entrevista e práticas/ferramentas como infográfico, gráfico de polaridades, personas, roteiros semiestruturados (entrevistas) e análise de conteúdo.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Considero que o principal achado foi, através da pesquisa, chegarmos a um modelo ampliado do "Design Attitude" para o Design Estratégico.
Os sete aspectos que compõem o modelo ampliado do "Design Attitude" para o Design Estratégico é uma referencia objetiva sobre atitudes desejáveis ao conjunto de profissionais que compõem as áreas estratégicas das organizações.

PESQUISAS FUTURAS

As lacunas dentro do Design Estratégico referente ao "designer estratégico" propriamente dito seguem sendo objeto de possíveis estudos a partir da pesquisa que fizemos.

COMPREENDENDO AS COMPETÊNCIAS DO BRIEFING A PARTIR DA TEORIA ATOR-REDE

Autoria: Marcelo Vianna Batista
Orientador: Guilherme Meyer
Ano de defesa: 2018

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Indústria criativa

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Que excelente momento este, de revisitar a dissertação. Olhar em retrospecto revela interesses que não eram claros (ou facilmente delineáveis) na época e permitem uma reflexão mais potente. Buenas... Impossivel não começar pelo começo, de quando vim para o Mestrado, pois a inspiração do trabalho veio da aridez e do embate no dia-a-dia no mercado. Quando entrei no Mestrado em Design vinha de 15 anos como gestor de contas em agência de propaganda. Trabalhando com clientes de todos os tipos e verbas (desde os pro-bonos - o parque de diversão para exercício criativo - até varejo pesado - administrando verbas de R$ 5 Mi ao ano) o briefing era algo que compunha meu dia-a-dia tanto quanto gestão de negócios ou planejamento estratégico, por exemplo. Vivi uma relação de amor e ódio com ele, dada a complexidade que é lidar com projetos orientados ao mercado de consumo e que demandam criatividade disruptiva (risos, no sonho) a cada suspiro. Compreender o briefing, o "vira lata" do processo de projeto era meu desafio - afinal todos amam discutir criação, a indeterminação do problema, a transformação do mundo, como inovar... mas quebrar pedra e entender atores marginais ninguém quer. Desta compreensão, me interessava em dar a devida importância a ele no processo de projeto. O design que se propõe ser estratégico deixava uma lacuna: o briefing, a partir das direções que os estudos do design apontam sobre o processo de projeto, não acompanhava e seguia entendido como algo estático e formalizador, apresentado como um documento, uma etapa que pouco contribuia ao processo de projeto além lembrar os envolvidos o que foi definido nas etapas iniciais do processo. Em síntese, o problema abordado repousava no briefing, que aparentemente não acompanhava as discussões sobre processo de projeto pela perspectiva do design estratégico, dando forma ao seguinte problema de pesquisa: quais são as competências do briefing no processo de projeto?

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo principal da dissertação lidava com a necessidade de compreender as competências do briefing. Partiu-se da Teoria Ator-Rede por entender que esta proposta teórico-metodológica (contribui para atingir novas compreensões acerca das relações estabelecidas nas dinâmicas de projeto. proposta teórico-metodológica contribuiria com princípios e conceitos que auxiliam a atingir outras compreensões acerca das relações estabelecidas pelo briefing nas dinâmicas de projeto.

PILARES TEÓRICOS

O BRIEFING E OS ESTUDOS EM DESIGN Explícita as necessidades do projeto, identificando o mérito do problema a ser enfrentado. Com isto, qualifica e torna criterioso o processo de projeto (Associação dos Designers Gráficos do Brasil, 2004). Amplia—se, nos estudos em design, pela compreensão reflexiva em um Contrabriefing(ZURLO, 2010), em que não é nem tão objetivo, nem tão aberto(BROWN, 2009) e como algo que trata dos problemas a serem enfrentados, reposicionando-os conforme avança-se no agir projetual (BUCHANAN, 1992) OS ESTUDOS EM DESIGN

E O PROCESSO DE PROJETO Expedientes que auxiliam organizações a elaborar estratégias orientadas à inovação (BUCHANAN, 2015; MANZINI, 1992 e outros) Ciência envolvida (FINDELI, 2001) Problema indeterminado (RITTEL, 1973) Placements e hipóteses (BUCHANAN, 1992) Reflexão e questionamento (SCHÖN, 2000; MAURI, 1996) TEORIA ATOR-REDE A Teoria Ator-Rede compreende não haver distinção entre humanos e não-humanos na construção de fatos e artefatos, assim como é impossível apontar empiricamente diferenças entre suas actancialidades (LAW, 1992; LATOUR, 1987; CALLON, 1986) - todos são entendidos como actantes em um rede sociotécnica (LATOUR, 1999), cujas agências mediam a emergência de questões de preocupação (LATOUR, 2008), em um enactar que trata de materialidades (LAW, 2009) situada no campo das competências, ou no 'poder-fazer', como define Fiorin (1989).A partir de 'conceitos suficientemente resistentes para aguentar a viagem por essas disciplinas, esses períodos e objetos' (LATOUR, 2000, p. 35-36) a Teoria Ator-Rede permite olhar as dinâmicas estabelecidas entre actantes de forma simétrica - sem determinismos humanos ou técnicos (CALLON, 1986; SANTAELLA e CARDOSO, 2015). Neste sentido a adoção de competência, um conceito entendido como humano, é pertinente para entender o briefing, um não-humano, pois se olha para ele pelas lentes da Teoria Ator-Rede como um habitante simétrico que media, e não apenas como algo com funções que intermediam as ações. Expande-se a compreensão do briefing e como o próprio processo evolui e coevolui em direção a estabilização em torno de um fato ou um artefato a partir destas lentes.

MÉTODO

Como métodos para produção das informações, foram adotados: - Análise documental de 58 briefings enviados por 6 informantes que se denominavam escritórios de design ou se denominam empresas com departamento de design', tratando do objetivo específico a); - dois Grupos focais, apoados por roteiros semiestruturados, compostos por 3 e 4 informantes, respectivamente, que também respeitavam o critério de lidar com o briefing no seu dia a dia em escritórios de design ou 'empresas com departamento de design', tratando do objetivo específico b). A partir das informações produzidas pelos métodos acima, adotou-se a análise de conteúdo para tratamento dos resultados e gerar uma única discussão

ACHADOS E DESCOBERTAS

A partir das informações produzidas pelos métodos acima, adotou-se a análise de conteúdo para que tratar dos resultados e gerar uma única discussão. Tais resultados geraram três quadros analíticos: - Quadro 'Artefatos', que se ateve a compreender as materializações do briefing a partir de um zoom out nos documentos recebidos; - Quadro 'Informações', que se ateve a compreender o que compõe o briefing a partir de um zoom in nos documentos recebidos; - Quadro 'Grupos focais', que se ateve a compreender as concepções, lógicas de elaboração, materializações e dinâmicas mediadas e intermediadas pelo briefing a partir do que emergiu nos grupos focais. Disto, alcançaram-se tópicos gerais que apontam para uma compreensão das competências do briefing em 1) enactar a ação projetual, ampliando a capacidade crítico reflexiva ao operar agenciamentos criativos e deslocamentos temporais; 2) traduzir interesses relacionados ao processo de projeto, estabelecendo um tipo de nivelamento de ordens distintas visando aestabilização da rede formada em torno do projeto, assim como traduz a si mesmo, sendo plástico suficiente para moldar-se conforme a necessidade e as naturezas distintas de projeto, pontualizando e despontualizando os interesses a partir de movimentos de abertura e fechamento de competências as quais o projeto deverá estar sensível e atento, permitindo desta forma 3) inscrever o designer como alguém capaz de tratar destes interesses em jogo, seja numa arqueologia que vai as profundezas do que não é explicitados claramente relacionados a mercado ou a sensibilidades, seja tratando de aspectos puramente técnicos, em um movimento que evidencia 4) o caráter ambíguo e ambivalente do briefing no processo de projeto, de uso plural, orientado pela doma do projeto.

Os tópicos gerais propostos tratam, em sua completude, dos objetivos que interessavam a esta pesquisa. A partir da compreensão das competências do briefing enquanto actante que enacta o processo de projeto no que tange agenciamentos criativos e deslocamentos temporais, mediando interesses distintos e traduzindo a si mesmo, gerando competências do projeto, ou chancelando o design como capaz de dar conta e domar do projeto com usos tão distintos quando ele mesmo, alcança uma outra processualidade do briefing, ampliando para além do senso comum e aproximando-o mais do que as discussões em design colocam, com algo ambíguo e plural, que equilibra-se entre formalidade e a informalidade necessárias as ordens a qual o design se orienta. A partir da compreensão das competências, acredita-se também que esta pesquisa contribui delineando o que é o briefing, isto é, os tópicos gerais auxiliam a situá-lo com um pouco mais de clareza. O briefing, mais do que um documento formal, trata da apreciação dos contextos aos quais o processo de projeto responde, permitindo o seu avançar em direção aos interesses que estão em jogo neste processo.

PESQUISAS FUTURAS

A principal lacuna deixada em aberto é que não foram seguidos os "rastros" das dinâmicas sociotécnicas do processo de projeto mediada pelo briefing, isto é, uma pesquisa de fundo etnográfico em escritórios - algo mais apropriado ao paradigma sociotécnico). isto não foi realizado, obviamente, por ser um percurso metodológico que não se comportaria no tempo de execução do Mestrado. Ainda assim, a partir da imagem que os informantes fizeram do briefing a partir dos documentos enviados e seus relatos, acredita-se que se avançou significativamente compreensões sobre as competências do briefing, auxiliando aárea de conhecimento do Design, algo que poderia ser avançado em prototipação de modos de fazer briefing a partir de práticas experimentais, por exemplo.

CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN ESTRATÉGICO PARA EDUCAÇÃO: UM ESTUDO SOBRE A ESCOLA DA PONTE E A ESCOLA PROJETO ÂNCORA

Autoria: Camila Andrade Scroferneker
Orientador: Karine Freire
Ano de defesa: 2018

Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos)
Área: Educação

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A ideia inicial era unir design e educação. De que forma o design poderia contribuir para identificar e caracterizar uma educação mais criativa e estimulante, se já existiam iniciativas assim e como seria possível replicá-las. Escolhemos a relação entre a Escola da Ponte e a Escola Projeto Âncora para nos aprofundarmos no tema e ilustrar nossa análise.

Os objetivos desse trabalho foram:
Nos apropriando dos conceito de inovação social e semeadura estabelecemos como problemas principal identificar como o design estratégico pode caracterizar a uma ideia promissora para uma nova educação (semente) e promover estratégias de semeadura de inovação social, no âmbito da educação. Para isso definimos 4 objetivos:
a) Descrever a Escola da Ponte enquanto uma semente disseminada; b) Interpretar os processos e dispositivos da Escola Projeto Âncora enquanto uma semente modi cada.
c) Apontar as estratégias que podem ser consideradas semeadura entre a Escolada Ponte e da Escola Projeto Âncora;
d) Compreender como as relações entre os diversos atores envolvidos no ecossistema criativo contribuíram e contribuem para o processo de aprendizagem e evolução da Escola Projeto Âncora.
pilares teóricos
Design Estratégico: Ezio Manzini, Francesco Zurlo, Carlo Franzato, Karine Freire, Chiara del Gaudio
Inovação social: Ezio Manzini. Carlo Franzato, Karine Freire, Chiara del Gaudio, Geoff Mulgan
Semeadura: Elisa Giaccardi, Carlo Franzato, Karine Freire, Chiara del Gaudio

MÉTODO

Realizamos uma pesquisa qualitativa exploratória. Nossa estratégia de pesquisa foi a Cartografia - inspirada na obra de Deleuze e Guattari - uma procedimento de caráter não linear, que se desenvolve ao longo do percurso, e onde o pesquisador produz dados através das suas afecções. Diversas técnicas foram realizadas: entrevistas, observações participante/não participante, pesquisa bibliográfica e documental, análise de discurso, bem como, práticas e ferramentas como roteiros semiestruturados, diários de campo e trocas de mensagens.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Ao longo da nossa pesquisa foi possível identificar processos e princípios a partir da análise dos dispositivos pedagógicos. O que eles significavam e simbolizavam, se tiveram o mesmo retorno nas duas escolas, quais foram eliminados e quais surgiram.

Nas considerações finais do trabalho listamos 5 pistas cartográfica de como nesta dinâmica entre a Escola da Ponte e a Escola Projeto Âncora foi semeada: Ideia promissora, plataforma habilitante, figura inspiradora, o que não pode ser rompido e propósito.

PESQUISAS FUTURAS

A Escola Projeto Âncora hoje em dia não é mais uma escola. Ela voltou a atuar como ONG e muitos dos educadores que lá lecionam foram para outra instituição. Poderíamos buscar entender, tendo as pistas cartográficas como fundamento, o que ocorreu para a escola fechar e como a sua semente segue sendo disseminada.

CULTURA DE PROJETO DA QUARTA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL : CENÁRIOS DE ATUAÇÃO DO DESIGN FRENTE AS TECNOLOGIAS DA INDÚSTRIA 4.0

Autoria: Giulio Federico Palmitessa
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2018
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Indústria

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Design e tecnologias da 4º revolução industrial.

Os objetivos desse trabalho foram:
Construção de um novo cenário de atuação da Cultura de Projeto em relação ao potencial entre as novas tecnologias da indústria 4.0 e as capacidades (capabilities) do design (como cultura de projeto contemporânea) de vislumbrar cenários de futuro desejados.

PILARES TEÓRICOS

Flaviano Celaschi, Tomas Kuhn, Vilém Flusser

MÉTODO

Abordagem qualitativa, Fenomenológica, utilizando entrevistas semiestruturada e construção de cenários como técnicas, bem como ferramntas e práticas de agrupamento semântico, gráfico de polaridades e roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

Segundo a atuação do Design no cenário da QRI: definir a cultura de projeto frente as potencialidades processuais e materiais, posicionar as competências da Cultura de Projeto, a dimensão da inovação no cenário da QRI, identificar as potencialidades da cultura de projeto e seus possíveis cenários de atuação no contexto da QRI.
Através a prática de design como Cultura de Projeto e com a inclusão de tecnologias ligadas a 4º revolução industrial, a a dimensão da abrangência e compreensão do valor do projeto (como fazer), podem ser potencializados.

PESQUISAS FUTURAS

A partir da discussão com as tecnologias, seria importante explorar o futuro do Design frente a potenciais mudanças. Possivelmente, através o acompanhamento de designers durante a aplicação prática de projetos, utilizando estas tecnologias (como fablabs ou eventos do mundo makers), poderiam trazer evidências específicas do uso das mesmas, a respeito das competências dos entrevistados.

DESAFIOS PARA UMA CIDADE CICLÁVEL: UM EXERCÍCIO DE DESIGN ESTRATÉGICO

Autoria: Ana Paula Silveira dos Santos
Orientador: Ione Bentz
Ano de defesa: 2018
Setor: Público (Prefeitura, empresa estatal)

Área: Múltiplas, cidades, mobilidade urbana por meio da bicicleta, educação, social e arte.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A inspiração vem do gosto por pedalar desde criança pelos parques e ruas da cidade de Porto Alegre. O desafio a ser vencido foi: como pedalar na imperfeição? Neste sentido, compreende-se contexto frágil e imperfeito como um espaço onde há uma malha cicloviária foi adaptada às faixas de circulação de carros e pedestres, sendo inserida de forma forçada e impositiva no espaço urbano.

Os objetivos desse trabalho foram:
Compreende-se, nesta pesquisa contexto frágil como um território que não prioriza o transporte alternativo por meio da bicicleta como prática efetiva nos deslocamentos diários das pessoas e que dispõe de dispositivos físicos, atores objetos, como: ciclovias, ciclofaixas e ciclorrotas inseridos de maneira que tanto incomoda pedestres, ciclistas e motoristas. Um contexto imperfeito quando não contempla nem se apropria das marcas deixadas pelas pessoas ao circularem pelo território.
O desafio foi realizar um exercício de metaprojetar a construção de uma Cidade Ciclável que pudesse contribuir para o desenvolvimento das cidades que apresentam um contexto frágil, se interpretada pela lógica da inovação social que gera valor.
O principal objetivo foi o de elaborar projetos de cenários para um contexto frágil de mobilidade ciclável.

PILARES TEÓRICOS

A pesquisa apresenta a noção de urbanidade e cultura urbana, conceitua territórios e cidades criativas, e as relacionam com a ideia de sentido e fluxo de pessoas. Autores principais: Illich (1976); Canevacci (1997; 2005, 2017); Orlandi (2001); Jacobs (2011); Bentz (2014). O design estratégico, com seus pilares e processos, aprofunda o exercício metaprojetual para inovação social, utilizando-se do processo de projeto por cenários para que esse venha a servir como campo fértil para as práticas e estratégias que impactam na construção de uma Cidade Ciclável. Autores principais: Mauri (1996); Giaccardi (2005); Manzini e Jégou (2006); Manzini (2008; 2014); Zurlo (2010); Franzato (2015); Paulo Reyes (2015). Base sistêmica rumo à complexidade: Morin (2005), Guatarri (2011), Capra (2012).

MÉTODO

O estudo apropriou-se da espontaneidade metodológica polifônica de Canevacci (2005), que dá voz às inúmeras vozes, seguindo na direção oposta dos pensamentos únicos e rígidos, das estatísticas formais e da moralidade do pensamento holístico para privilegiar o que se sobrepõe ao ordinário. Optou-se por um percurso metodológico polifônico, que teve

início com um exercício dedutivo, envolvendo observações e entrevista utilizando roteiros não estruturados e diários de campo para registros das observações. Com base nos achados, serviu de insumo para o desenvolvimento do passo seguinte: a realização de um workshop que reuniu seis participantes para juntos percorrerem um processo abdutivo na projetação por cenários relacionados à cidade ciclável.

De posse dos dados na pesquisa, realizou-se o percurso com o objetivo de realizar a crítica reflexiva metaprojetual. Os sujeitos que participaram da pesquisa eram sujeitos que pedalavam pela cidade, A primeira fase da pesquisa se define como uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório. A coleta segue o movimento empírico, mas os dados são sistematizados por um modelo de categorias, proposto por Fontanille (2005), que os estruturam. Não se busca generalização dos resultados desta pesquisa de natureza aplicada, mas sim a compreensão aprofundada de uma situação dentro da percepção da verdade e do marco de referência dos próprios sujeitos, sustentada pela abordagem teórico-metodológica do design estratégico.

A pesquisa bibliográfica complementa o estudo. Ao longo da busca pela compreensão, também, foram utilizadas práticas como mapas conceituais, prototipação e metáforas. O segundo movimento foi a retomada do design estratégico como prática projetual, onde a pesquisa aplicada evidenciava a técnica do mapa de atores com a ideia de mostrar e auxiliar a compreensão das relações que se estabelecem no campo. A intenção da pesquisa, nesse momento, foi a de posse desse capital de achados - experiências reveladas e interpretação do conteúdo - lançar mão da ideia de construção de conceito sobre Cidade Ciclável. À luz do design estratégico, em contexto de cidade considerado frágil, foi realizado um workshop denominado Cidade Ciclável. O segundo movimento metodológico enfocou a projetação de cenários possíveis em contexto frágil, estimulado por: como se vivencia e pratica a circulação, o deslocamento de pessoas numa cidade por meio da bicicleta e o que se pode pensar para além do já existente a respeito de uma possível Cidade Ciclável. Por fim, estabeleceu-se a relação entre os resultados coletados no campo aos cenários projetados durante o workshop, e se ensaia uma proposta de um cenário que reúna os pontos relevantes destes processos de construção de uma Cidade Ciclável à luz do design.

ACHADOS E DESCOBERTAS

"Pessoas Visíveis às Pessoas: a Cidade Amigável, Afetuosa e Humana", de acordo com o percurso assumido na pesquisa, constatou-se que existe a vontade explícita de viver mais a rua, a cidade e quem nela habita ou interfere. A riqueza das cidades concentra-se na sua diversidade, local onde se dá o encontro de pessoas e suas formas de interações e intervenções seja com o meio seja com outras pessoas pelos mais variados tipos de movimentos. As cidades expressam formas de inteligência e sensibilidade coletivas, fundamentais no desenvolvimento da vida urbana, e como forma resiliente e criativa dos atores sujeitos interagirem ao criarem relações sociais, espaciais e econômicas alternativas e capazes de se autogerirem.

A prática de projetação de cenários futuros contribui para o desenvolvimento da cidade polifônica, uma vez que cenários se apresentam como um campo fértil, quando reúnem diversos atores sujeitos em torno de uma discussão que leva em consideração os múltiplos pontos de vista e que, no entanto, consegue dar foco a algum ponto adormecido, ou mesmo elencar um novo rumo para o conhecimento dentro da temática.Tais pontos quando

estimulados pela sensibilidade e experiência dos designers, que têm como características um olhar ampliado e não restritivo, ao projetarem cenários investem em pessoas com perspectivas diversas, aptas a desencadear tensões e/ou provocar engajamento de pensamentos que promovam um bem coletivo maior ao cogitar a lógica das cidades.

Trata-se de uma liberdade que se manifesta na direção imaginativa-projetiva, longe de ser pré-determinada e controlada. Ela é instigada pelos princípios que surgem ao se projetar cenários com um grupo de atores sujeitos. Este estudo dedicou atenção para contribuir no desenvolvimento da construção de um conceito de Cidade Ciclável à luz do design estratégico. Como vem a ser a Cidade Ciclável que viva para além da infraestrutura, quando essa estrutura de fato não existe ou se apresente como um contexto frágil para o deslocamento por bicicleta. É a consciência coletiva e a educação que aparecem como pano de fundo nos cenários projetados para cidades que têm que lidar com imperfeições, onde dispositivos não funcionam efetivamente e onde o modo de agir e pensar ficam colocados em segundo plano.

Nos cenários projetados no WS e nas narrativas expressadas, constatou-se uma riqueza contida na processualidade e na ação de metaprojetar que estimulam um conjunto de visualidades e cenários imaginativos. Esses nutrem a prática e dão lastro ao conhecimento metaprojetual e de projeto por cenários, bem como incentivam a crítica reflexiva constante por meio de estudos aprofundados.

PESQUISAS FUTURAS

Pesquisa realizadas ao imaginário, à polifonia e à prática de cenários, que é o que estou desenvolvendo no doutorado dentro do ecossistema “cidades”.

DESIGN E ÉTICA: SOBRE A PROPOSIÇÃO DE UM DISPOSITIVO PLURIÉTICO

Autoria: Henrique Friedrichs
Orientador: Ione Bentz
Ano de defesa: 2018
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos)
Área: Design e Filosofia

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O presente trabalho foi eivado pelo esforço de trazer materialidade à ética do Design, o que, por sua vez, correspondeu ao delineamento de princípios advindos de quatro autores — Spinoza, Foucault, Morin e Singer —, e, portanto, a proposição do dispositivo autopoiético. Sua proposição, nesse sentido, não decorre como injunção a fornecer respostas aos dilemas éticos de design, mas como devir crítico-reflexivo. Desse modo, a contribuição deste trabalho não reside tanto no dispositivo per se, mas na trajetória crítico-reflexiva que concorre à sua proposição, da formulação dos princípios à compreensão do metaprojeto como metadispositivo e assim por diante.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo geral desta pesquisa fora refletir sobre princípios éticos pertinentes ao design para proposição de um dispositivo que contribua para a materialização da ética. Nesse sentido, para atender esse objetivo, tem-se como objetivos específicos:
• Discutir design e ética a partir de revisão bibliográfica;
• Investigar, de forma preliminar, éticas entendidas como pertinentes ao design;
• Conceituar dispositivos frente ao design identificando suas materialidades;
• Refletir sobre princípios éticos pertinentes aos projetos de design;
• Projetar um dispositivo como estratégia de qualificação ética projetual.

PILARES TEÓRICOS

O fio de Ariadne dessas reflexões, assim como dos princípios éticos que corroboraram para a materialidade do dispositivo e, portanto, da ética, foram as teorias de 4 autores: Baruch Spinoza, Michel Foucault, Edgar Morin e Peter Singer. Estes, juntamente com a proposição de metadispositivo, configuram o escopo teórico - pilares, se preferir -, da dissertação.

MÉTODO

Pesquisa de cunho exploratório crítico-reflexivo de perfil bibliográfico. Foram desenvolvidas técnicas de revisão bibliográfica e proposição de dispositivo pluriético (técnica autoral), bem como, ferramentas e práticas foram usados infográfico, metáforas e prototipação. A trajetória mencionada acima é uma síntese de um trabalho que não decorreu de um processo linear e organizado, mas de diversas recursões e reflexões, que, no limiar da desordem, contribuíram para o delineamento da estratégia a responder a intencionalidade desse trabalho. Nesse sentido, cabe ressaltar que as conclusões que decorrem deste trabalho, por seu caráter crítico-reflexivo, devem ser compreendidas como parciais, pois provêm de um processo crítico-reflexivo-subjetivo, cujas escolhas compuseram a trajetória metaprojetual do trabalho, as reflexões apresentadas e

retratadas, à proposição dos princípios e que, por fim, delinearam a materialidade do dispositivo.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Da proposição que penso ser original feita frente ao metaprojeto como metadispositivo — tal como é proposto aqui —, que, apesar de rapidamente desenvolvido, creio ser bastante fecundo enquanto esboço de constructo. Nesse sentido, ainda haveria que se cunhar tal termo e, de mesmo modo, seus desdobramentos — o que, por sua vez, caracteriza mais uma de minhas pretensões. Espero, por fim, ter contribuído na compreensão da materialidade ética, no e para o design, assim como de suas reflexões, as proposições dos princípios e, consequentemente, do dispositivo autopoiético.

O trabalho foi eivado pelo esforço de trazer materialidade à ética do Design, o que, por sua vez, correspondeu ao delineamento de princípios advindos de quatro autores — Spinoza, Foucault, Morin e Singer —, e, portanto, a proposição do dispositivo autopoiético. Sua proposição, nesse sentido, não decorre como injunção a fornecer respostas aos dilemas éticos de design, mas como devir crítico-reflexivo. Desse modo, a contribuição deste trabalho não reside tanto no dispositivo per se, mas na trajetória crítico-reflexiva que concorre à sua proposição, da formulação dos princípios à compreensão do metaprojeto como metadispositivo e assim por diante.

PESQUISAS FUTURAS

Penso que há uma infinidade de intencionalidades frente à proposição do dispositivo, de modo que seus desdobramentos podem ser dos mais diversos. Nesse sentido, dentre outras miríades a serem exploradas — das quais algumas pretendo dar continuidade —, por exemplo, há o aprofundamento das epistemes éticas dos autores, assim como de possíveis outros autores, para a proposição de novos princípios, assim como de novos pilares a compor o dispositivo.

A escolha de filósofos diferentes, por exemplo, poderia contribuir, por meio de outras perspectivas, ampliando e gerando novas reflexões a compor o dispositivo autopoiético. De igual forma, poder-se-ia rever a organização do dispositivo e de sua operação, possivelmente com workshops para sua avaliação e, de certo modo, validação.

Entretanto, frente ao proposto, julgo ter contribuído com o esforço de síntese que, por fim, compusera um dispositivo passível de aplicação, ou, pelo menos, de reflexão. Outra contribuição que acredito merecer atenção, assim como aprofundamento, é a proposição que penso ser original feita frente ao metaprojeto como metadispositivo — tal como é proposto aqui —, que, apesar de rapidamente desenvolvido, creio ser bastante fecundo enquanto esboço de constructo.

Nesse sentido, ainda haveria que se cunhar tal termo e, de mesmo modo, seus desdobramentos — o que, por sua vez, caracteriza mais uma de minhas pretensões.

DESIGN ORIENTADO PARA O DILEMA: UMA ABORDAGEM PELA PERSPECTIVA DA MATERNIDADE

Autoria: Paula Alcaraz Gomes Sant Anna
Orientador: Filipe Campelo
Ano de defesa: 2018
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)
Área: Social - Mulheres em sua primeira experiência de maternagem (mães de "primeira viagem")

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Minha inspiração foi utilizar o design como uma ferramenta de detecção e resolução de conflitos emocionais (dilemas) tendo como usuários as mulheres que vivenciam sua primeira experiência da maternidade. No âmbito do design, a pesquisa possibilitou aprofundar discussões a respeito de como os concerns conflitantes podem contribuir aos processos projetuais.

Os objetivos desse trabalho foram:
1 - Observar o desempenho da utilização dos concerns conflitantes (dilemas) na geração de projetos de design; 2 - Comparar sua apropriação e não apropriação ao processo projetual; 3 - Investigar as repercussões decorrentes dos processos projetuais.

PILARES TEÓRICOS

1 - Design Orientado para o Dilema (dilemma-driven design) - Deger Ozkaramanli 2 - Design, Emoção e Bem-Estar - Pieter Desmet / Donald Normann / Patrick Jordan

MÉTODO

Utilizei o método projetual investigativo chamado design orientado para o dilema (dilemma-driven design) aplicado a um grupo de mães de até um filho entre 06-18 meses. O recorte de idade do bebê foi estabelecido com a base de que o primeiro ano da maternidade representa uma fase de transição universal para a mulher, que está fortemente vinculada aos seus aspectos emocionais e psíquicos. A pesquisa prática se dividiu em três principais momentos: 1ª fase: grupo focal entre mães com o objetivo de detectar tanto os seus concerns gerais quanto os conflitantes frente à primeira experiência da maternidade; 2ª fase: workshop projetual com designers tendo como briefing: "Projetar SPS que atendam aos concerns gerais das mães utilizando seus métodos próprios de design". Para tanto, os designers tiveram acesso apenas aos concerns gerais das mães e a uma literatura resumida a respeito da maternidade; 3ª fase: workshop projetual com designers tendo como briefing: "Projetar SPS que atendam aos dilemas das mães utilizando como método as diretrizes do design orientado para o dilema". Para tanto, os designers tiveram acesso apenas aos concerns conflitantes das mães e a uma literatura resumida a respeito da maternidade. As ferramentas e práticas utilizadas ao longo do projeto foram: agrupamento semântico, dinâmicas de grupo, infográfico e roteiros semiestruturados (entrevistas).
ACHADOS E DESCOBERTAS
As principais descobertas da pesquisa foram: 1 - Há margem para a compreensão do surgimento de uma nova lógica de dilemas dentro da teoria explorada, a qual intitulei

"Dilemas Multipolares". 2 - O método design orientado para o dilema, quando aplicado no contexto de múltiplos concerns, ao invés de apenas concerns bipolares, abre caminho para uma nova vertente projetual. 3 - Dependendo da maneira e do contexto em que o método é aplicado, é possível fomentar geração de ideias de design que incluem e beneficiam mais de um usuário no mesmo projeto. 4 - O designer, quando também se poderia classificar como usuário da pesquisa por atender aos critérios de recorte, impõe maior senso crítico no seu processo projetual em função da influência de seus concerns a respeito do assunto tratado.

Em termos de práticas projetuais, observei que o uso de concerns múltiplos pode contribuir ao processo projetual do design por diversas razões, dentre elas: estimula um processo de ideação mais abrangente que o usual; desperta a habilidade intuitiva do designer de atender a diferentes necessidades do usuário em um mesmo projeto; permite a flexibilização do briefing; provoca autonomia ao designer; amplia o raciocínio projetual lógico do designer, deslocando seus esforços projetuais para esferas profundas da psicologia do usuário; estimula a empatia como influência direta dos resultados projetuais; e beneficia diretamente a esfera psicológica do usuário ao fazer da amenização de seus conflitos emocionais o objetivo central da criação da estratégia do design. Entendo que os resultados obtidos na pesquisa contribuem tanto para a exploração do método específico do design orientado para o dilema quanto para o contexto científico que investiga os processos projetuais do design ligados aos métodos orientados pelo user-centered design e suas variáveis. A pesquisa também possibilitou estreitar laços entre os campos de estudo do design e da maternidade, trazendo contribuições relevantes em termos de design aplicado ao objeto de estudo. Entendo que a pesquisa abre diversas oportunidades para futuros estudos evolutivos à abordagem do design orientado para o dilema e aos achados propostos nos seus aspectos interpretativos e metodológicos.

PESQUISAS FUTURAS

Foram sugeridos caminhos de evolução à pesquisa, de mais práticos, como incrementos de alguns pontos das etapas metodológicas e alterações de critérios aplicados a determinadas etapas de aplicação do método, a mais complexos, como a exploração da lógica de dilemas multipolares e o envolvimento de outros atores em todo o percurso de pesquisa.

EMPREENDEDORISMO E DESIGN THINKING : UM ESTUDO SOBRE A ARTICULAÇÃO DA ETAPA INICIAL DOS PROCESSOS DE DESIGN THINKING COM AS ETAPAS INICIAIS DE NOVOS EMPREENDIMENTOS

Autoria: Felipe Guedes da Luz
Orientador: Fabiane Wolff
Ano de defesa: 2018
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos)
Área: Empreendedorismo. Pessoas que já haviam empreendido anteriormente e estavam passando por um novo processo de empreendedorismo (um novo empreendimento). E, acabaram topando passar por etapas iniciais do design thinking.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Quando entrei no mestrado, pensei em fazer um trabalho sobre "como implantar uma gestão voltada ao design estratégico em empresas de grande porte", pois na época eu trabalhava em uma grande empresa. Mas, logo eu saí da empresa e mudei o foco para um projeto paralelo que eu tinha com startups, pessoas que queriam empreender, micro e pequenos empreendedores. Então, mudei o foco com um olhar da articulação do design estratégico e do design thinking (etapas inicias do processo) com as etapas iniciais do processo de empreendedorismo. O desafio foi conciliar trabalho, mestrado, aulas, artigos e dissertação. Assim como a mudança de orientador após a Qualificação. Fazendo com que eu fosse mais objetivo na execução da minha dissertação.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo era identificar a articulação da etapa inicial dos processos de design thinking com as etapas iniciais do processo de empreendedorismo. Identificar essas articulações e dar uma maior assertividade e garantia ao empreendedor. Mostrando aos empreendedores que teriam melhores resultados comparados ao processo de empreendedorismo que haviam passado em seus projetos anteriores.

PILARES TEÓRICOS

Empreendedorismo: Schumpeter; Angelo (2003); e Hisrich e Peters(2009):Conceituar empreendedorismo. DORNELLAS (2005): sobre os processos de Empreendedorismo e os tipos de Empreendedorismo no Brasil. Design Estratégico: Meroni (2008): Como processo de design estratégico beneficia-se da criatividade social e da colaboração entre diversos atores. Zurlo(2010) para relacionar as três capacidades que expressam o design: Ver, Prever e Fazer ver; LOCKWOOD (2010):Para mostrar que trata-se de um processo que cruza com os três níveis da gestão do design e por isso, inevitavelmente, fará parte da estratégia de design nos processos de negócio (conectando com o processo de empreendedorismo). Design Thinking: Brown (2009) para conceituar e falar sobre processo de DT. Vianna et.al. (2012):sobre processo de Design

thinking e fuzzy front end. Castillo-Vergara; Alvarez-Marin; Cabana-Villca (2014):Para citar ferramentas utilizadas no DT.

MÉTODO

Foi utilizada a abordagem qualitativa exploratória. Entrevista com empreendedores pré-workshop, realização de um workshop com cada empreendedor, entrevista pós workshop, análise / discussão e resultados.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Como o objetivo geral do trabalho foi realizar um estudo sobre a articulação da etapa inicial dos processos de design thinking com as etapas iniciais do processo de empreendedorismo, os workshops foram desenvolvidos com foco até as etapas de ideação do processo de design thinking, ajudando os empreendedores na primeira fase do processo empreendedor. Empreendedores tiveram resultados muito bons mais alguns enfatizaram que o método utilizado tinha uma dependência muito grande das pessoas que participaram. Mas, que de uma forma geral, o método também ajudou os empreendedores na formatação de novos produtos e solidificação e descarte de ideias.

Apesar dos resultados terem sido rasos, percebeu-se que em todos os casos analisados, obteve-se ganhos, passando por uma etapa de imersão e compreensão do problema que se buscava solucionar, e, posteriormente, a uma etapa de ideação, através de um grupo multidisciplinar. A possibilidade de ter várias pessoas de diversas áreas de conhecimento, fez com que a diversidade de ideias e soluções para os problemas apresentados fossem satisfatórios para os empreendedores. As entrevistas pré-workshop foram essenciais, fazendo com que os empreendedores estivessem mais preparados para o workshop. Com relação ao objetivo geral deste trabalho, de fazer um estudo sobre a articulação da etapa inicial dos processos de DT com as etapas iniciais do processo de empreendedorismo, conclui-se que, sim, há uma possível articulação dos processos. A resposta para o problema de pesquisa foi favorável. E, uma vertente possível de um estudo é sobre o perfil das pessoas que participam do processo de DT(ws abertos).

PESQUISAS FUTURAS

Foi proposto como pesquisa futura, a aplicação destes resultados à realização de todas as etapas do processo de design thinking, nas etapas iniciais no processo de empreendedorismo, ou seja, da Imersão à Prototipação e, com workshops mais espaçados, do que apenas em um único encontro. Outra vertente possível é um estudo sobre o perfil das pessoas que participam do processo de design thinking.

EMPREENDEDORISMO POR ENGAJAMENTO E "SUSTENTABILIDADE PROJETUAL": LEITURA DOS PROCESSOS DOS DESIGNERS EMPREENDEDORES, PELO DESIGN ESTRATÉGICO

Autoria: Keyla Copes Rodrigues
Orientador: Carlo Franzato
Ano de defesa: 2018

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: indústria - Comércio

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A inspiração veio do surgimento de vários negócios criados por designers que, aproveitando-se das dinâmicas dos ecossistemas criativos em que atuavam, começaram a elaborar estratégias para empreender, com um olhar muito forte para o pilar social e ambiental da sustentabilidade, então a relação da sustentabilidade dos processos de design estratégico e empreendedorismo era algo intrigante naquele momento.

Os objetivos desse trabalho foram:
O Objetivo Geral do trabalho era compreender a sustentabilidade projetual nos processos elaborados pelos designer-empreendedores. Tendo como objetivos Específicos: Compreender os conceitos de design estratégico, empreendedorismo e sustentabilidade; Descrever como ocorre a criação dos projetos em casos de designers empreendedores, considerando os pilares da sustentabilidade; Discutir como os empreendedores compreendem a sustentabilidade; Discutir a vocação dos projetos para a sustentabilidade; e Identificar estratégias empreendedoras.

PILARES TEÓRICOS

Design Estratégico: Ezio Manzini, Anna MERONI, Francesco Zurlo. Empreendedorismo: Fernando Dolabela, Idalberto Chiavenato e Sebrae. Sustentabilidade: John Elkington, Ezio Manzini, David Zylbersztajn.

MÉTODO

O método de pesquisa escolhido foi o qualitativo, de forma exploratório e com foco nos designers empreendedores, utilizando técnica de entrevistas apoiadas por roteiros semiestruturados.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Identificou-se um novo perfil de empreendedor, um "empreendedor por engajamento", que acredita em um sonho ou uma paixão, e empreende para o transformar estes em realidade, encontrando formas para viabilizar seu negócio. A sustentabilidade é um valor que esses "designers-empreendedores" frequentemente compartilham. Principalmente, pois as empresas são criadas por acreditarem na causa da sustentabilidade. Esse perfil de empreendedor, não vislumbra o retorno financeiro do projeto, mas a transformação do mundo no qual está inserido, acreditando fortemente que alguém precisa fazer algo para contribuir com o ser humano, a natureza e contribuir para uma cultura mais sustentável social e ambiental. Nesse sentido, identificou-se que os designers empreendedores precisam elaborar estratégias que permitam uma "sustentabilidade projetual", onde a sustentabilidade

compõe um par com o projeto, não exatamente como sua vocação, mas como característica substantiva que garante sua possibilidade. Na dissertação definiu-se o conceito de "Sustentabilidade projetual" como a ação de ser economicamente viável, socialmente justo, ecologicamente correto e projetualmente contínuo". Assim, a "Sustentabilidade projetual" foca na permanência de um projeto por prazo indeterminado. O termo "sustentabilidade projetual" é entendido como um conceito no nível meta, sendo a sustentabilidade da sustentabilidade, ou seja, o que sustenta a sustentabilidade.

Os designers estão atuando em diversas frentes e empreendendo na busca pela transformação de mundo. Nesse sentido, identificou-se concluísse que existe um novo perfil de empreendedor, com distintas estratégias empreendedoras. E, assim, surgi o olhar para dois novos conceitos: o empreendedorismo por engajamento e a sustentabilidade projetual: O "empreendedor por engajamento" é aquele que acredita em um sonho ou uma paixão, e quer fazer do seu jeito: empreender e encontrar formas para viabilizar seu negócio. As ideias empreendedoras surgem do querer fazer, da paixão por um produto ou estilo de vida, ou pela vontade de transformar o mundo, não por uma necessidade ou oportunidade. Já o termo "sustentabilidade projetual" é entendido como um conceito no nível meta, sendo a sustentabilidade da sustentabilidade, ou seja, o que sustenta a sustentabilidade.

PESQUISAS FUTURAS

O aprofundamento no conceito de "Sustentabilidade projetual", visto que vai além da sustentabilidade apenas como aspectos sociais, ambientais, econômicos, mas se cria uma ação projetual no qual a sustentabilidade aparece como fomento para o crescimento, desenvolvimento de projetos e não apenas como objetivo fim. Há um grande campo de pesquisa, que pode explorar e propor uma evolução em relação ao conceito apresentado e como ele pode contribuir para o campo do empreendedorismo e do design estratégico.

PESQUISA ATRAVÉS DO DESIGN E PRÁTICA CRÍTICA: UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE O DESENVOLVIMENTO DE ARTEFATOS CRÍTICOS NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE PROBLEMAS DE PESQUISA ACADÊMICOS

Autoria: Bruno Lorenz
Orientador: Celso Scalestsky
Ano de defesa: 2018
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos)
Área: Tendo em vista o caráter teórico da minha abordagem, pode-se arriscar a educação como área de aplicação.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Meu trabalho nasceu da vontade de explorar um tópico específico da Research Through Design (RTD), que compreende os artefatos enquanto portadores de conhecimento. Esse tema me foi apresentado logo nas primeiras aulas da disciplina de Cultura de Projeto e me despertaram curiosidade ao revelar as diferenças e semelhanças do saber em ciência, nas artes e no design. A esse grande tema, me foquei em uma abordagem própria do RTD, o Design Crítico e Especulativo (DCS), que projeta e pensa sobre os discursos e os valores incorporados nos artefatos que norteiam os próprios processos de design. Considerando ambos os temas, me dediquei a pesquisar como o desenvolvimento de artefatos críticos poderia auxiliar estudantes na formulação dos seus próprios problemas de pesquisa.

Os objetivos desse trabalho foram:
Como objetivo geral, investiguei estratégias para o desenvolvimento de artefatos críticos no processo de construção de problemas de pesquisa acadêmica. Já nos objetivos específicos, elenquei três:
i) desenvolver artefatos críticos que explorem temas e problemas de pesquisa acadêmicos;
ii) Identificar os conhecimentos incorporados por esses artefatos e
iii) discutir a relação entre o processo de criação dos artefatos críticos e as mudanças de percepção dos designers em relação aos seus problemas de pesquisa.

PILARES TEÓRICOS

Como citado anteriormente, foram dois os meus pilares: i) Research Through Design e ii) o Design Crítico e Especulativo (DCS). Em RTD, foram discutidas as relações entre design e ciência, o design enquanto abordagem de pesquisa dedicada à construção de conhecimento a partir do desenvolvimento de artefatos e discussões sobre como artefatos incorporam conhecimentos e teorias. Os três principais autores foram KOSKINEN et al. (2011), GAVER, (2012) e FRAYLING (1993). Na seção relacionada à prática crítica, a intenção foi de conceituar essa atitude projetual esclarecendo seus limites e aplicações, bem como construir um panorama histórico da disciplina. Foi debatida a importância do artefato crítico para a abordagem e quais são as estratégias e diretrizes disponíveis para o desenvolvimento de artefatos de tal natureza. Os três principais autores foram MALPASS (2017), BARDZELL et al. (2012) e DUNNE & RABY, (2013).

MÉTODO

Reuni um grupo de mestrandos designers em três workshops e a esse grupo foi solicitado que desenvolvessem protótipos críticos e especulativos que incorporassem seus próprios problemas de pesquisa de mestrado. Posteriormente, analisei tais protótipos à luz do framework de crítica proposto por Bardzell et. al (2014) e pela portfólio annotations proposta por Gaver (2012). A partir dessas análises, foi possível construir teorias contingentes de design que me ajudaram a refletir sobre a natureza dos conhecimentos incorporados pelos protótipos desenvolvidos nos workshops. Ao longo da pesquisa foram realizadas as técnicas de entrevistas, grupo focal e observações, sendo utilizadas as práticas e ferramentas: agrupamento semântico, dinâmicas de grupo, mapa conceitual, moodboard, prototipação, e uso de roteiros semi estruturados para apoiar as entrevistas e grupo focal.

ACHADOS E DESCOBERTAS

De maneira resumida, identifiquei que, ao perscrutar problemas de pesquisa através do design, os pesquisadores podem se valer de artefatos de natureza Exploratória ou Solucionadora — cada qual, apresentando características distintas. Entende-se que a delimitação dessas categorias contribui para a atividade projetual. Antes, a natureza Exploratória ou Solucionadora poderia estar implícita no artefato. A partir dos estudos sugeridos aqui, no entanto, as categorias podem se manifestar também na atitude do designer frente à possibilidade de investigação de seu problema de pesquisa. Assim, o projetista pode decidir enfrentar para seu problema de maneira Exploratória, criando artefatos que incorporam as teorias de design identificadas nessa categoria (ambiguidade conceitual, por exemplo). Assim, formulei diretrizes projetuais exploratórias e solucionadoras que instrumentalizam os designers em desafios semelhantes.

Observei que os designers/mestrandos foram bem-sucedidos na exploração de seus temas de pesquisa a partir do desenvolvimento dos artefatos críticos, de acordo com as evidências relacionadas às análises críticas dos artefatos. Os artefatos propostos representaram, em maior ou menor grau, os temas aos quais os pesquisadores se dedicaram a explorar, incorporando as decisões e os pontos de vista dos mesmos sobre investigações acadêmicas particulares. As dinâmicas observadas no campo responderam aos preceitos teóricos da RtD e reforçaram o papel da atividade projetual como um subsídio pertinente na construção de novos conhecimentos a na exploração de temas de pesquisa. É importante ressaltar, no entanto, que o projetar é apenas parte do processo. É necessário que o exercício de construção de artefatos para fins de pesquisa esteja sempre permeado por um processo sistemático de reflexão e questionamento, a fim de alcançar novos entendimentos e perspectivas sobre o que se pesquisa.

PESQUISAS FUTURAS

Dentro os diversos caminhos possíveis de exploração futura, elenco um olhar mais atento ao impacto do exercício da prática crítica em momentos distintos da jornada investigativa de trabalhos acadêmicos, sejam de bacharelado, mestrado ou doutorado. Ainda nessa direção, desponta a possibilidade do desenvolvimento de métodos e ferramentas que facilitem a construção e exploração de problemas de pesquisa acadêmicos por meio da pesquisa através do design.

POSSIBILIDADES DE CONTRIBUIÇÃO DO DESIGN ESTRATÉGICO PARA PROJETOS DE NARRATIVAS TRANSMÍDIA

Autoria: Silvio André Lacerda Alves
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2018

Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Comunicação

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Projetos de comunicação se caracterizam - cada vez mais - pela multimidialidade, pela soma de expansões narrativas, pelas incertezas, pela desconstrução da relação de espaço e tempo, pela não linearidade, pelo usuário como um migrante que vai e volta entre mídias e níveis de emissão-recepção, pelo embasamento técnico cada vez maior, pela busca de estratégias para muito além das mídias e com movimentos constantes de ressignificação. Como estudioso e professor de disciplinas voltadas para projetos com essas características, eu me senti cada vez mais desafiado a estudar todos esses componentes e movimentos, tendo como suporte o Design Estratégico na ação de projetar, na busca de resultados mais eficientes e eficazes, tentando entender todas as possibilidades que essa abordagem pode nos oferecer, desde o projeto do projeto.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo do trabalho era investigar as possibilidades de contribuição do Design Estratégico em projetos de Narrativas Transmídia, assim como na identificação e solução de problemas durante o processo de projetação. Além disto, o estudo buscou atender os seguintes objetivos específicos: mapear o atual momento da indústria da comunicação mundial, suas alternativas processuais, sua diversidade de meios, as estratégias de inter-relação, as ferramentas disponíveis e as novas possibilidades em perspectiva; mapear casos de sucesso de utilização de apostas narrativas transmídia no Brasil e exterior; identificar fatores que possam ser obstáculos estruturais causadores de ineficiência e/ou ineficácia em projetos de narrativas transmídia; discutir as possibilidades da abordagem do design estratégico como instrumento de proteção ou mitigação contra os principais obstáculos; identificar tendências, a partir de entrevistas com especialistas do mundo das narrativas transmídias.

PILARES TEÓRICOS

Pilares teóricos de sustentação da dissertação: - Narrativas Transmídia: Henry Jenkins, Marie-Laure Ryan, João Carlos Massarolo - A abordagem do Design Estratégico: Francesco Zurlo, Richard Buchanan, Anna Meroni - Redes: Manuel Castells, Marshall Mcluhan, Pierre Lévy - Experiência de consumo: Robb Rutledge, Marshall Mcluhan, Henry Jenkins - Metadesign e pensamento complexo: Dênis De Moraes, Ezio Manzini, Edgar Morin - Aprendizagem no problema: Donald Schön

MÉTODO

Para alcançar o objetivo proposto, a pesquisa contou com um estudo de caso exploratório de um projeto de comunicação de grande porte de um grupo de comunicação com sede no Rio Grande do Sul. orém, antes deste processo, foi

necessário entender a realidade local deste grupo de empresas. #Coleta de dados - dados do contexto setorial - benchmark - dados de entrevistas com especialistas - dados da empresa #Diagnóstico #Estudos de casos relativos aos projetos e empresas escolhidos - imersão - dados de entrevistas com jornalistas e gestores das empresas #Análises e conclusões

ACHADOS E DESCOBERTAS

Apesar do esforço dos gestores, vários problemas foram percebidos ao longo do projeto e, vários deles, não foram resolvidos até a etapa final do projeto. As ferramentas de gestão de projetos utilizadas não foram suficientes para atender e contornar vários obstáculos importantes que foram surgindo ao longo do projeto. Visões dissonantes entre equipes que precisam de sinergia podem trazer importantes dificuldades de projeto. Algumas etapas de projeto não foram devidamente acompanhadas e com as métricas corretas. Os princípios de narrativas transmídia não são dominados pela maioria das redações.

Não havia nenhum designer estratégico na equipe de projeto e, após organizar e categorizar toda base de informações colhidas e transcrição das entrevistas, foi possível identificar vários problemas de projeto, os quais o DE pode atender. O método de cenários, por exemplo, com sua riqueza de ofertas de possibilidades de antecipação de possibilidades futuras poderia ter ajudado a equipe de projetos a antecipar importantes problemas de projetos que foram decisivos, tal como aquele que resultou na mudança da data de lançamento. Foram vários os problemas percebidos: problemas de gestão de equipe, problemas de processo de produção, problemas de análise superficiais de dados, etc. Dois dos mais importantes problemas são os seguintes: - Falta de domínio do processo de transmídia e storytelling; - Não resolver o principal problema que o projeto se propunha: diminuir retrabalho/ diminuir custos/ melhorar o serviço para o usuário. A conclusão que este trabalhou chegou é de que o DE pode contribuir muito para o sucesso de projetos de narrativas transmídia. Estudos deste tipo colocam o DE em foco, especialmente em uma área muito específica, mas com enorme e crescente volume de aplicações, tal como as Narrativas transmídia.

PESQUISAS FUTURAS

Existem muito poucos trabalhos que relacionem Design Estratégico e Comunicação através de Narrativas Transmídia, por isso é muito grande o espaço de estudo, oferecendo muitas oportunidades de investigação e de aplicação. Por exemplo: projetos de experienciação transmidiática ou mesmo conduzir um projeto transmídia da concepção até a pós implantação utilizando essencialmente a abordagem do Design Estratégico, entre várias outras.

UMA COALIZÃO DE DESIGN PARA A TRANSFORMAÇÃO SOCIAL: PROPONDO DIÁLOGOS ESTRATÉGICOS ENTRE ECOSSISTEMAS CRIATIVOS

Autoria: Aline Callegaro de Paula Bueno
Orientador: Ione Bentz
Ano de defesa: 2018
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos)
Área: A pesquisa foi aplicada na área social pois trata de grupos de pessoas proativas e criativas, e que usam suas habilidades e recursos para transformar suas próprias realidades, denominadas no estudo de ecossistemas criativos.

Link para acessar a dissertação / tese

Website

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O trabalho foi produzido em um contexto em que o Brasil estava passando por alterações nas legislações trabalhista e previdenciária, pelo ataque à livre expressão artística e pelo aumento da intolerância às diferenças. Entretanto, diversos grupos de pessoas na cidade de Porto Alegre estavam atuando na criação de alternativas para mudar esse panorama através de reflexões críticas e de práticas que levassem a uma situação de mais inclusão, igualdade, justiça, respeito e cuidado mútuo. A inspiração veio a partir do envolvimento com esses grupos que nos fez ver que eles traziam novas perspectivas para as três dimensões da sustentabilidade e promoviam inovações sociais na cidade. Em função disso, surgiu o desejo de aprofundar o estudo desses grupos a partir do olhar do Design Estratégico.

Os objetivos desse trabalho foram:

O objetivo foi explorar a integração de diferentes ecossistemas criativos que geram inovação social e colaboram com o desenvolvimento sustentável. Isso para que, com essa articulação, fortalecem-se e fossem capazes de se configurar como uma alternativa à lógica dominante dos modos de ser e fazer, especialmente em Porto Alegre. Os objetivos específicos foram: investigar ecossistemas criativos em Porto Alegre promotores de inovações sociais; identificar ações e visões convergentes dos ecossistemas criativos no que diz respeito à sustentabilidade e suas dimensões econômica, ambiental e social e; elaborar propostas a partir do design estratégico para inovação social e sustentabilidade para o fomento de relações entre tais ecossistemas. A intenção era contribuir, em especial no âmbito do design estratégico para a inovação social e a sustentabilidade, para tornar visível e fomentar novos modos de ser, de trabalhar e de conviver que criam descontinuidades no sistema atualmente dominante.

PILARES TEÓRICOS

O trabalho tem como pilares teóricos o Pensamento Complexo e o Design Estratégico para a Inovação Social e Sustentabilidade. Quanto

ao Pensamento Complexo, o principal autor foi Edgar Morin. Suas contribuições teóricas embasaram o entendimento dos ecossistemas criativos a partir dos princípios dialógico, recursivo e hologramático.
Em relação do Design Estratégico para a Inovação Social e Sustentabilidade, a sustentação teórica se deu a partir dos estudos de Ezio Manzini, em especial suas contribuições sobre a atuação do Design junto a comunidades criativas e na criação de serviços colaborativos. O tema sustentabilidade foi abordado através das definições de desenvolvimento sustentável da Organização das Nações Unidas (ONU), da crítica de Leonardo Boff e do conceito de Permacultura de David Holmgren.

A Inovação Social também foi abordada pela perspectiva da pesquisa Transformative Social Innovation Theory (TRANSIT), tendo como principal referência a pesquisadora Flor Avelino.Manzini, em especial suas contribuições sobre a atuação do Design junto a comunidades criativas e na criação de serviços colaborativos. O tema sustentabilidade foi abordado através das definições de desenvolvimento sustentável da Organização das Nações Unidas (ONU), da crítica de Leonardo Boff e do conceito de Permacultura de David Holmgren. A Inovação Social também foi abordada pela perspectiva da pesquisa Transformative Social Innovation Theory (TRANSIT), tendo como principal referência a pesquisadora Flor Avelino.

MÉTODO

Tratou-se de um estudo empírico-indutivo, de caráter exploratório e de natureza qualitativa. De acordo com Morin, o método emerge apenas no final, para levar novamente ao começo. Portanto, foi no final que enxergou-se o caminho com mais clareza, até porque inicialmente não havia um método pré-definido, mas o desejo de se deixar contaminar pelo pensamento complexo e de encontrar um método que identificasse e não ocultasse as conexões e interdependências. A respeito da coleta de dados, as técnicas utilizadas foram: pesquisa bibliográfica, pesquisa documental, entrevistas semiestruturadas, pesquisa em meios de comunicação digitais, visitas presenciais a locais e observação participante.

As ferramentas e técnicas utilizadas envolveram: brainstorming, diagrama de redes, diário de campo das observações, metáforas, roteiros semiestruturados, aquarelas e fotografias. Ao total, foram estudados 29 ecossistemas criativos. Na análise e interpretação dos dados coletados foram identificadas atividades e visões em comum a respeito de um mundo mais sustentável. As inovações sociais tornaram-se categorias que dizem respeito a cada tipo específico de ecossistema criativo. Os temas de diálogo propostos também podem ser vistos como categorias baseadas nos domínios-chave da permacultura e nos ODS que dizem respeito a todos os ecossistemas criativos misturados e reorganizados.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A partir da pesquisa, foi possível mapear 29 ecossistemas criativos promotores de inovação social em Porto Alegre, organizados em 4 tipos: casas colaborativas (novos modos de gestão); espaços coletivos de produção (novos modos de produção); ocupações urbanas (novos modos de reivindicação do direito à cidade); e moradias compartilhadas (novos modos de convívio). Constatou-se que tais ecossistemas podem ser interpretados como ilhas de modos inovadores e mais sustentáveis de vida e produção, sendo cada um dos 4 tipos considerado um arquipélago gerador de inovação social. A identificação das visões convergentes entre os ecossistemas criativos, mesmo eles sendo tão diferentes

entre si, é outra constatação que a pesquisa trouxe. Nesse sentido, um dos resultados foi a proposição de seis diálogos estratégicos entre os ecossistemas criativos para a formação de uma coalizão de design e para o impulsionamento de possíveis novas conexões e relações entre eles.

No âmbito do Design Estratégico para Inovação Social e Sustentabilidade, a pesquisa representa um mapeamento de ecossistemas criativos, no contexto brasileiro, que contribuem para um mundo mais sustentável, justo, democrático e resiliente a partir de seus processos colaborativos de inovação social e cultural. Como conclusão final, entende-se que a partir da perspectiva do Design Estratégico, é possível identificar pontos de contato entre ecossistemas criativos diferentes, mas que possuem o mesmo desejo de mundo. E a partir dessa identificação, propor uma coalizão de design (conceito elaborado por Ezio Manzini) baseada em diálogos estratégicos sobre o que nos nutre, sobre os espaços que construímos, sobre o que produzimos e trocamos, sobre o que alimenta nossa alma e sobre o que nos empodera. Ainda, o estudo representa uma busca por aproximar o Design do Pensamento Complexo, ampliando assim seu entendimento no contexto contemporâneo.

PESQUISAS FUTURAS

Como desdobramentos a partir do estudo, pode-se mencionar o aprofundamento da pesquisa em apenas um tipo de ecossistema criativo e maior foco em seus processos criativos, colaborativos e inovadores; a realização de encontros presenciais (o que não foi possível na época) entre os integrantes dos ecossistemas criativos para investigar os diálogos e as relações que poderiam emergir; a elaboração de um projeto de extensão associado a um projeto de pesquisa e ensino com base no que foi apresentado e discutido; e, ainda, a possibilidade de explorar o papel da tecnologia na coalizão de design através do uso de software livre e de código aberto. Acrescenta-se ainda a importância de uma atualização da pesquisa com base em autoras e autores predominantemente da América Latina e não da Europa.

A CONTRIBUIÇÃO DO PERFIL DE CONCERNS EM PROJETOS DE RETAIL DESIGN

Autoria: Bruna Chiaradia
Orientador: Filipe Campelo
Ano de defesa: 2019

Setor: Setor privado
(Empresas com fins lucrativos)
Área: Comércio e serviços

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Design de experiências. Design Emocional aplicado ao design de espaços comerciais. Como o perfil de concerns, presente na Teoria dos Appraisals desenvolvida por Desmet (2002) para o Design de Produtos, pode contribuir para o desenvolvimento de projetos de Retail Design orientados para experiência?

Os objetivos desse trabalho foram:
1. Identificar qual a contribuição do perfil de concerns no processo de projeto de ambientes de varejo.
2. Compreender como os concerns são traduzidos para atmosfera do ambiente de varejo.
3. Investigar como Retail Designers se apropriam do perfil de concerns na concepção de projetos de design de varejo.
pilares teóricos
Design Emocional - Peter Desmet, Leandro Tonetto
Retail Design - Ann Petermans, Katelejin Quartier, Kotler

MÉTODO

Pesquisa de método misto. Em um primeiro momento o perfil de concerns de usuários de Bistrô, construído pela Clarissa Hirano na sua dissertação de 2014 foi adaptado e validado via survey online quantitativa. O resultado dessa pesquisa foi entregue para 3 duplas de designers e arquitetos em diferentes formatos (lista, cartas, imposição de uso obrigatório ou opcional) para o desenvolvimento de ambientes físicos de bistrô. Para isso, realizou-se entrevistas e workshop. Ao longo da pesquisa foram utilizadas as seguintes práticas e ferraemntas: brainstorming, blueprint, dinâmicas de grupo, mapa de jornada, moodboard, personas e prototipação.

ACHADOS E DESCOBERTAS

PERFIL DE CONCERNS versus ATMOSFERA AMBIENTE
Categorização dos concerns:
• As tipologias de concerns delineadas por DEMIR et. al (2010) para projetos de produto, não se adequam para projetos de Retail Design. Portanto, foi desenvolvida uma nova categorização envolvendo as dimensões da experiência em varejo: produto, serviço, comunicação, ambiente e experiências.
Tradução dos concerns para a atmosfera ambiente:
• Atitudes projetuais inusitadas que resultam em experiências altamente projetadas.
• Proposição de soluções que se contrapõe as expectativas dos usuários.
• Soluções projetuais que respondem literalmente às expectativas dos usuários.
• Concerns associados à produto, serviço, comunicação e experiência são respondidos de forma indireta através de ações projetuais orientadas para o espaço físico.

PERFIL DE CONCERNS versus PROCESSO CRIATIVO
Formato de apresentação dos concerns:
• Formatos dinâmicos auxiliam na organização do processo criativo como um todo.
• A flexibilidade do material combinada com atributos visuais estimula o interesse dos designers pelas afirmações dos usuários. Instrução de emprego dos concerns:
• Material de apoio: o projeto não se limita a atender às expectativas dos usuários.
• Imposição de uso: compromisso de resposta às expectativas dos usuários – soluções mais literais.
• Dinâmicas de projeto mais livres permitem que os designers questionem e reinterpretem o briefing.

Uso dos concerns no processo de projeto:
• Compreensão do o universo dos usuários.
• Aprofundamento sobre a temática de projeto.
• Fonte de insights e concepts projetuais.
• Organização do estágio de ideação.
• Organização dos caminhos de projeto.
• Justificativa de ideias e soluções projetuais propostas intuitivamente pelos designers.

Seleção dos concerns:
• Influência efetiva do percentual de concordância na escolha dos concerns.
• Sobreposição dos concerns pessoais dos designers. Influência ativa das características pessoais dos designers no projeto.

Embora o Retail Design não seja uma disciplina tão recente como aplicação, as pesquisas acadêmicas em torno da disciplina ainda são embrionárias. Esta afirmação pode não fazer sentido se considerarmos as pesquisas que envolvem a atmosfera ambiente de varejo com experiências de consumo, dentro das disciplinas de marketing ou da psicologia de comportamento do consumidor, neste caso os primeiros registros são da década de 1970 (KOTLER, 1973; HOLBROOK; HIRCHMAN, 1982; BITNER, 1992). Entretanto, as pesquisas desenvolvidas sob a perspectiva do design ou da arquitetura de interiores foram realizadas nos últimos 12 anos (QUARTIER et al., 2009; PETERMANS.; CLEEMPOEL, 2009; PETERMANS 2012; PETERMANS; KENT, 2017). Sendo assim, essa pesquisa contribui para este corpo teórico e ainda faz uma reflexão sobre a aplicação de uma teoria do Design Emocional em espaços físicos.

As soluções desenvolvidas pelos participantes dos workshops abrangeram fatores sensoriais, aspectos utilitários e hedônicos, valor, diferentes dimensões da experiência, engajamento, imersão, entre outros. Portanto, verificou-se a aplicabilidade da Teoria dos Appraisals a partir do uso do perfil de concerns em projetos de Retail Design. Ao mesmo tempo, percebeu-se a necessidade de adaptação do método através de uma nova categorização tipológica das afirmações dos usuários - não apenas uma replicação de um método desenvolvido para design de produtos.

PESQUISAS FUTURAS

O desenvolvimento de novas pesquisas que investiguem a aplicação da Teoria dos Appraisals como método de projeto de Retail Design é muito significativo, especialmente porque nesta pesquisa não foi investigada a aplicação do modelo de Desmet (2002) propriamente dito. Portanto, são sugeridos os

seguintes caminhos para pesquisas futuras:
a) Observar como equipes multidisciplinares se comportam ao desenvolver projetos de varejo experienciais a partir do emprego do perfil de concerns.
b) Realizar um estudo de caso, o qual parte da construção do perfil de concerns, seu emprego no desenvolvimento de um projeto de Retail Design, e a avaliação sobre a repercussão dos estímulos projetados nos usuários pós implantação da loja.
c) Esta pesquisa foi desenvolvida no contexto gastronômico, contudo outras pesquisas podem ser realizadas em outras áreas do varejo.
d) Avaliar a aplicabilidade desta metodologia em projetos de e-tail design englobando o varejo virtual.

As reflexões sobre a influência do perfil pessoal e da maturidade profissional dos designers frente ao uso do perfil de concerns em projetos de design, como expressado no capítulo 5.2, dão pistas para uma gama de pesquisas futuras:
a) Investigar como equipes de diferentes níveis de maturidade profissional se comportam ao empregar o perfil de concerns no desenvolvimento de projetos de design.
b) Observar a postura de equipes homogêneas, heterogêneas, uni e multidisciplinares em relação aos formatos de apresentação dos concerns.
c) Avaliar outras possibilidades de apresentação do perfil de concerns.
d) Analisar o nível de inovação das propostas quando utilizados briefings mais abertos ou mais fechados.

ANÁLISE DO TEMPO EM DINÂMICAS IMERSIVAS DE CODESIGN

Autoria: Bárbara Winckler Arena
Orientador: Carlo Franzato
Ano de defesa: 2019
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade)
Área: Dinâmicas de codesign, especificamente hackathons.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Em um contexto sociocultural em que a velocidade, assim como o novo, é cada vez mais valorizada, se faz necessário que o design pense o tempo de uma forma mais complexa, crítica e qualitativa para não se tornar refém de uma lógica de cadeia produtiva acelerativa ou de um discurso de escassez de tempo. Nesse mesmo contexto, vemos a popularização do que no trabalho denominamos como dinâmicas imersivas de codesign, configurações projetuais colaborativas que ocorrem em caráter temporário, de curta duração e grande intensidade. Assim, tendo o tempo como um termo significativo tanto no contexto social quanto projetual, o desafio foi compreendê-lo além do seu aspecto quantitativo ou cronológico.

Os objetivos desse trabalho foram:
Objetivo Geral:
Compreender as temporalidades das dinâmicas imersivas de codesign.
Objetivos Específicos:
a) Identificar conceitos temporais no contexto de dinâmicas imersivas de codesign;
b) Analisar como tais conceitos se relacionam nos processos de dinâmicas imersivas de codesign;
c) Analisar como as dinâmicas imersivas de codesign se desenvolvem temporalmente no contexto de projeto

PILARES TEÓRICOS

O trabalho pode ser dividido entre dois grandes pilares teóricos: tempo e design. Na construção teórica da temática do tempo, temos ADAM (2002; 2008) e ADAM et al (1997) como alicerce para a abordagem do tempo a partir da perspectiva das temporalidades, MORAN (2015) para uma abordagem social do tempo e CHENG (2015) traz o modelo ecossistêmico do tempo social, usado como ferramenta de análise. No pilar do design, abordamos os métodos habilitantes: codesign (SANDERS; STAPPERS, 2008), design thinking (BROWN, 2008 e KIMBELL, 2011) e design estratégico (ZURLO 2010). Ainda no pilar do design, abordamos procedimentos metodológicos e contextos de prática das dinâmicas imersivas de codesign, como workshops (Ørngreen e Levinsen (2017)), hackathons (LIFSHITZ-ASSAF; LEBOVITZ; ZALMANSON, 2018) e Desig Studio e Design Sprints (SULLIVAN 2016; KAPLAN, 2017; GOLTHEF, 2013)

MÉTODO

O método tem abordagem qualitativa e a coleta de dados e sua estratégia de triangulação se organizou em:
• Pesquisa bibliográfica
• Observações de dinâmicas imersivas de codesign em diferentes papéis

de observação
• Entrevistas com designers Roteiros semiestrutrados apoiaram as entrevistas e observações.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Dentre os resultados obtidos com a pesquisa temos a delimitação de uma categoria de análise que denominamos enquanto dinâmicas imersivas de codesign, que responde a um chamado de análise dessas configurações projetuais expoentes através da perspectiva do design. Também, propomos um olhar sociotécnico sobre as temporalidades e relações temporais que se estabelecem nos fenômenos que permeiam o contexto de codesign, demarcando-os enquanto ecossitemas de tempo social. Ainda, propomos que a análise desses sistemas deve ser feita levando em conta seus níveis ecossistêmicos, e para tal, sugerimos a utilização do modelo conceitual de ecossistema do tempo social proposto por Cheng (2015).

A partir das categorias temporais, a pesquisa identificou 35 conceitos temporais no contexto de dinâmicas imersivas de codesign, organizados em sete macro categorias. As principais temporalidades que se expressam no contexto de dinâmicas imersivas de codesign são coordenação, sincronização, adaptabilidade e percepção temporal. O trabalho representa o início de uma problematização do tempo no contexto de dinâmicas de codesign a partir de uma perspectiva social.

PESQUISAS FUTURAS

Futuras pesquisas com temas possíveis como: as influências das demandas temporais em diferentes níveis sistêmicos, as diferentes perspectivas de inovacão envolvendo as dinâmicas imersivas de codesign ou ainda a relação entre determinadas categorias temporais no contexto das práticas de codesign. Além disso, um dos objetivos da pesquisa que poderia ter sido mais aprofundado é o de analisar como as dinâmicas imersivas de codesign se desenvolvem temporalmente no contexto de projeto.

CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN PARA O BEM-ESTAR SUBJETIVO, POR MEIO DAS FINANÇAS PESSOAIS

Autoria: Clarissa Prates Brocca
Orientador: Leandro Tonetto
Ano de defesa: 2019
Setor: Privado
(Empresas com fins lucrativos)
Área: Finanças pessoais

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

De que forma a saúde financeira pode ser qualificada por meio do design para o bem-estar?

Os objetivos desse trabalho foram:
Compreender como o design para o bem-estar pode ser estimular a saúde financeira. Entender as relações entre as finanças pessoais e as três bases dos estudos em Design sobre o bem-estar subjetivo (afeto positivo, afeto negativo e satisfação com a vida). Avaliar de que forma o uso de artefatos utilizados pelos entrevistados está relacionado à saúde financeira. Identificar diretrizes de design para o bem-estar para a promoção da saúde financeira.

PILARES TEÓRICOS

Os pilares teóricos são o design emocional (Russell, Desmet, Siqueira e Padovam) e a educação financeira e as finanças pessoais (Paiva, Olivieri, Graf C, Graf M).
PILARES TEÓRICOS
Os pilares teóricos são o design emocional (Russell, Desmet, Siqueira e Padovam) e a educação financeira e as finanças pessoais (Paiva, Olivieri, Graf C, Graf M).

MÉTODO

Pesquisa exploratória, com 11 participantes e triangulação com 2 designers. Foram realizadas entrevistas e utilizadas práticas e ferramentas de personas e roteiros semiestruturados (entrevistas). O público pesquisado foram pessoas com diferentes perfis financeiros (gasta mais do que ganha e tem contas extras para pagar; gasta dentro do limite de seu salário e não possui reserva financeira; gasta dentro do limite do seu salário e possui reserva financeira; gasta menos do que recebe e está montando um fundo de reserva).

ACHADOS E DESCOBERTAS

Foram encontradas 27 diretrizes de design que indicam ações que podem contribuir para a sensação de bem-estar subjetivo, em relação às finanças pessoais. Relacionar o design para o bem-estar com as finanças é algo bastante inovador, pois é uma nova forma de olhar para um assunto que faz parte da vida de todos. Acredito que esta dissertação possa contribuir de alguma forma para as pessoas sintam bem-estar quando pensarem em suas finanças pessoais.

PESQUISAS FUTURAS

Pesquisas que incluam pessoas com perfis extremos (muito pobres e muito ricas) e que incluam todos artefatos existentes para auxiliar na organização financeira.

DESIGN ESPECULATIVO COMO MEDIADOR DE ATORES HUMANOS E NÃO HUMANOS DENTRO DE UM CONTEXTO DE CONTROVÉRSIAS

Autoria: Tiago Rossi
Orientador: Guilherme Meyer
Ano de defesa: 2019
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)
Área: Social

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A inspiração para o trabalho sempre foi a curiosidade com o lado lúdico sobre o futuro. A fantasia, o sci-fi, o imaginário, elementos que criavam uma espécie de janela com o desconhecido. O interessante da trajetória do trabalho foi o próprio elemento de "trajetória". O percurso de projeto dentro do próprio projeto de design. O elemento futuro dentro da pesquisa passou a ser visto como a Especulação, mais precisamente um Design Especulativo, dentro deste universo de pesquisa, foi preciso entender o lado crítico e ficcional dentro da abordagem do design, o Design Crítico e Design Ficcional. A lente de compreensão do Design Especulativo teve um elemento chave, os estudos da Teoria Ator Rede, que trouxe o elemento da controvérsia como epicentro para a Especulação no design. Em suma, a problemática do projeto buscou compreender como o Design Especulativo poderia ser mediador de atores humanos e não humanos (elementos da Teoria Ator Rede, como ser humano e cadeira) dentro de um contexto de controvérsia.

Os objetivos desse trabalho foram:
Compreender o papel do Design Especulativo na mediação de uma controvérsia. Compreender a controvérsia do caso Maesa (estudo de caso utilizado para representar a controvérsia dentro do trabalho), Compreender como materializar a especulação a partir do mapeamento da controvérsia, Compreender o papel da especulação na mediação dos atores, Entender o posicionamento dos atores envolvidos sobre o potencial da especulação/controvérsia diante de uma temática de crise.

PILARES TEÓRICOS

Design Especulativo, Mediação e Controvérsia Design Especulativo: (MALPASS, 2017), (DUNNE, 2008), (DUNNE; RABY, 2013), (AUGER, 2013) Mediação: (LATOUR, 2012), (VENTURINI, 2010), (PINTO; DE DOMENICO, 2014) Controvérsia: (MEYER, 2011), (LATOUR, 2001), (LATOUR, 2014), (VENTURINI, 2010a)

MÉTODO

A pesquisa seguiu através de uma análise exploratória as seguintes diretrizes: Mapeamento das controvérsias, Trajetória da Especulação, Criação da Especulação e Grupo Focal. Para o mapeamento das controvérsias foi analisado documentos/notícias relacionados ao estudo de caso Maesa. Também foi conversado com atores envolvidos no estudo de caso. Para a trajetória da criação da Especulação, primeiro foi construído cenários futuros que especulavam e amplificavam a controvérsia do estudo de caso da Maesa. Cada cenário, ativava elementos chave dentro dos perfis selecionados para o grupo focal. Posteriormente, foi construído artefatos especulativos com o auxilio de um designer. Estes itens foram apresentados para

o grupo focal. O Grupo focal foi dividido em 3 momentos, com integrantes reunidos dentro do mapeamento das controvérsias. Cada encontro possuía um grupo de integrantes diferentes, buscando sempre a pluralidade de perfis para explorar o conflito da controvérsia. No grupo focal era apresentado os artefatos especulativos, e durante o grupo focal, se explorava as narrativas que surgiam da interação dos artefatos com os integrantes. Com cada grupo focal acontecendo em tempos diferentes, pode-se aperfeiçoar os artefatos especulativos, dos quais assumiram uma característica mutável de acordo com as descobertas dos grupos focais, assumindo uma característica mediadora e de experimentação. Ao longo da pesquisa foram utilziadas as ferramentas/práticas de diário de campo (observações), dinâmicas de grupo, infográfico, mapa conceitual, metáforas, moodboard, prototipação e roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

O trabalho teve 5 descobertas: O design especulativo media as redes na controvérsia O design especulativo motiva as perspectivas da controvérsia O design especulativo sensibiliza os atores em diferentes pontos de vista A controvérsia permite represar o briefing de projeto O design especulativo na controvérsia permite uma prototipação coletiva de novas ficções O que percebeu-se dentro da pesquisa foi que o Design Especulativo media as controvérsias, possibilitando novas perspectivas dentro das narrativas desenvolvidas do contexto social. O fato de um grupo de perfis divergentes, ter contato com artefatos especulativos, amplia a visão dos mesmos, e aprofunda seu ponto de vista dentro do debate. É como se o maior inimigo de uma certa forma iniciasse um trabalho de empatia e respeito com o antagonista. Deste modo também, o design especulativo pode mediar um conflito, exercendo um papel de negociador dentro do contexto de controvérsia, além de ser um agente para a visualização de diferentes níveis de futuros.

A especulação dentro do contexto da controvérsia permite alistar atores. O Design Especulativo consegue se inserir na controvérsia e ser um forte ator envolvido no contexto social. Sua proposta é provocar ainda mais o debate e não resolver a controvérsia.

PESQUISAS FUTURAS

É possível pesquisar o Design Especulativo aplicado a mais perfis e compará-los sobre a perspectiva da Teoria Ator Rede. Outro ponto foi que seria possível aplicar o contexto de pesquisa compreendendo mais de uma controvérsia.

DESIGN E TRANSFORMAÇÃO DIGITAL: UMA ABORDAGEM ORIENTADA PELO DESIGN ESTRATÉGICO PARA A CONCEPÇÃO DE NOVOS SERVIÇOS NO CONTEXTO FARMACÊUTICO

Autoria: Aline Roque Borges Klein
Orientador: Carlo Franzato
Ano de defesa: 2019

Setor: Privado
(Empresas com fins lucrativos)
Área: Serviços

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O tema transformação digital sempre foi meu grande interesse. Há muito tempo eu percebia que não se tratava de adotar tecnologia mas sim de uma mudança cultural sem precedentes. Como mudança cultural, eu compreendia que se tratava de um grande problema com diferentes faces. Observando a rapidez com que as mudanças estavam acontecendo na sociedade, bem como seus impactos na vida das pessoas, senti que era o tipo de problema que poderia fazer sentido para uma pesquisa em design, com o olhar do design estratégico.

Os objetivos desse trabalho foram:
Entre inúmeras discussões e opções de recorte, surgiu a oportunidade de desenvolver uma pesquisa-ação junto a uma grande rede de farmácias. Comecei a mergulhar para entender o papel da farmácia na sociedade e sua perspectiva para a saúde. Naquele mesmo ano, minha mãe ficou doente e passou a depender, dentre outras necessidades, dos serviços de saúde pública onde um dos atores mais relevantes era justamente a farmácia. Foi só então que a minha pesquisa ganhou significado e pude compreender o contexto da atenção farmacêutica como parte fundamental de um ecossistema de saúde
pública.

Percebi ainda que, assim como outros setores, a transformação digital também estava impactando a farmácia. Isso poderia ser uma oportunidade ou uma ameaça. Enxerguei como oportunidade e, a partir de então, o problema trabalhado na minha pesquisa foi compreender: como o design estratégico poderia contribuir para a concepção de novos serviços no varejo farmacêutico, no contexto da transformação digital?

Objetivo geral: explorar os desafios que a transformação digital configura para o design, no âmbito da concepção de novos serviços.
Objetivos específicos: para atender o objetivo geral, foram elencados os objetivos específicos descritos a seguir:
a) Identificar e descrever as principais abordagens e processos de design para a concepção de serviços;
b) Explorar um processo sob a perspectiva do design estratégico para a concepção de novos serviços, que integre camadas física e digital;
c) Observar o desempenho da aplicação do processo;
d) Identificar oportunidades de evolução do processo aplicado para a concepção de novos serviços, na ótica do design estratégico, potencializadas pela transformação digital.

PILARES TEÓRICOS

Para fundamentar o estudo, foram criados três grandes subcapítulos, sendo eles design e transformação digital, design de serviços e a digitalização e design estratégico como uma abordagem sistêmica. O primeiro subcapítulo explora as relações entre design e a transformação digital, enfatizando aspectos relacionados à cultura organizacional. Para essa discussão, os principais autores utilizados foram Ouden (2012); Deserti e Rizzo (2014); Manzini (2017). No segundo subcapítulo, foca-se nos aspectos relacionados ao design junto ao paradigma de serviços em contextos digitalizados. Nesta seção foi apresentado um breve histórico da perspectiva de serviços, foram descritas as abordagens de design de serviços bem como a identificação de alguns dos processos relacionados a essas abordagens. Para essa discussão, os principais autores foram Normann e Ramírez (1993); Vargo e Lusch (2004); Meroni e Sangiorgi (2011) e Stickdorn e Schneider (2014). Por fim, no terceiro subcapítulo apresentou-se o design estratégico como uma abordagem sistêmica e identificando aspectos relacionados a visão dos serviços pela concepção de um sistema produto-serviço. Para essa discussão, os principais autores foram Meroni (2008); Zurlo (2010); Manzini (2017).

MÉTODO

Para alcançar os objetivos da pesquisa, foi realizada uma pesquisa qualitativa do tipo pesquisa-ação. O método foi escolhido por compreender que a complexidade do problema abria espaço para a experimentação e que a união entre conhecimento teórico e prática reflexiva são capazes de produzir um conhecimento muito mais profundo. As técnicas realizadas foram: blue sky, construção de cenários, entrevistas, observações, workshop, survey e desk research. As práticas e ferramentas envolvidas na pesquisa foram: brainstorming, blueprint, diário de campo das observações, mapa de jornada, prototipação, roteiros semiestruturados para as entrevistas, storyboards, cartões de insights e mapa de stakeholders. O público da pesquisa foram colaboradores líderes de diferentes áreas da rede de farmácias e designers estratégicos convidados para participar do processo, que foi articulado através da aplicação de questionários, entrevistas e da realização de dois workshops.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Em relação a transformação digital, ficou evidenciado que trata-se de uma mudança cultural, cujos desafios envolvem a horizontalização dos processos e redução da hierarquia nas organizações. Existem diferentes níveis de maturidade digital e as organizações mais preparadas para enfrentar os desafios de um cenário em rápida e constante transformação são as que possuem maior maturidade, compreendendo o negócio como digital first. Também evidenciou-se a fragilidade dos negócios estabelecidos em modelos mais tradicionais e a necessidade de transformação dos modelos de negócios para interagir nesse contexto de transformação digital. Por fim, evidenciou-se a importância da necessidade de compreensão de dados para a tomada decisões.

Em relação ao paradigma de serviços, compreendeu-se as rupturas que estão ocorrendo nos modelos tradicionais, além disso, compreendeu-se o quão desafiadora é a busca pela convergência total em contextos omnichannel, marcados por múltiplas jornadas simultâneas. Também evidenciou-se o potencial dos processos criativos para ajudar a superar as limitações. Por fim, em relação a cultura de design, destaca-se a

relevância de características como tolerância ao erro, cultura colaborativa, processos de codesign envolvendo a figura do cliente e a construção de uma visão de valor compartilhado. Em relação a esse tópico, contido, o principal achado foi o papel natural que o designer assume diante de um processo, sendo questionador, reflexivo e facilitador de novos processos, capazes de fomentar a mudança de comportamento nas organizações.

Como um todo, talvez o achado mais relevante tenha sido a importância do designer para a criação de novos processos, adaptáveis e capazes de ajudar as organizações a repensarem seus produtos e serviços rapidamente para atender ao dinamismo dos novos contextos, permeados pela tecnologia.

PESQUISAS FUTURAS

Estudos relacionados à concepção de novos processos podem ser beneficiados no contexto da transformação digital;

Inserir a inteligência de dados no contexto de atuação do design pode contribuir para o estudo relacionado à projetos de jornadas em contextos omnichannel;

Estudos futuros derivados desse podem pautar sua atuação na aplicação do modelo para a concepção de um serviço específico nas farmácias, avaliando sua efetividade junto a projetos de inovação social.

AS POSSIBILIDADES DO DESIGN COMO ESTRATÉGIA PARA AS PEQUENAS E MÉDIAS EMPRESAS (PMES) DA CIDADE DE MAPUTO

Autoria: Juvêncio Gomes dos Santos
Orientador: Filipe Campelo
Ano de defesa: 2020
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Educação, Indústria, Política, Serviços. Com foco específico para as Pequenas e Médias Empresas

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Bom, devido a inexistência de um setor industrial de produção, distribuição e consumo, e devido a uma economia totalmente dependente da importação externa, faz com que em Moçambique, 98.7% das empresas seja constituída por Pequenas e Médias Empresas, que geram 24% do emprego formal no país. Nesse contexto, levando em consideração que o ensino em design foi introduzido no país até bem pouco tempo, em meio a diversas limitações tais como a qualidade do corpo docente, também sucede-se que por diversas razões, no mercado de design as empresas optam frequentemente por contratar profissionais de design sem nenhuma formação, ao invés de designers formados.

Os objetivos desse trabalho foram:
1. Verificar como o design pode contribuir estrategicamente nas Pequenas e Médias Empresas na Cidade de Maputo. - Compreender como funciona a dinâmica do design em Maputo. - Analisar o que atores como professores de design, estudantes de design, profissionais de design e gestores de empresas entendem por design. - Propor um material como ferramenta para a disseminação do design estratégico.

PILARES TEÓRICOS

Design Estratégico (SCALETSKY, Celso; CAMPELO, Felipe; ZURLO, Francesco) Gestão de Design (MOZOTA, Bridgite Borja de; WOLF, Fabiane.; BUCHANAN, Richard) Design nos Países em Desenvolvimento (BONSIEPE, Gui; SAUTHOFF, Marian; OOSTHUZEIN, T.)

MÉTODO

A pesquisa foi exploratória e de abordagem qualitativa, tendo se fundamentando em quatro etapas: a revisão da literatura, o estudo de campo, workshops para a concepção do material proposto para a atividade projetual em Maputo, finalizando com os resultados da atividade e a sua discussão. Também foi utilizada a técncia de entrevistas e as ferramentas/práticas de diário de campo (observações), infográfico, prototipação e roteiros semiestruturados (entrevistas)

ACHADOS E DESCOBERTAS

Dos resultados mais significativos, em primeiro lugar se destacam as entrevistas, pois trouxeram para a pesquisa uma rica oportunidade de gerar um conhecimento melhor aprofundado sobre que tipo de dificuldades e limitações são enfrentadas no contexto do design em Maputo, com que dinâmica esta área se relaciona com a área mercadológica, e em geral, descobrir que mais oportunidades podem-se ter para explorar na área do design. Em segundo lugar, com o resultado da sessão projetual a pesquisa possibilitou a abertura de uma nova possibilidade para que diferentes áreas

interajam mutuamente, gerem discussão e colaborem em benefício uma da outra. Pois, a pesquisa não trata somente de se esforçar em inserir o design como recurso estratégico nas pequenas e médias empresas, mas, também aproximar o universo das organizações para o campo do design.

Do ponto de vista científico, considero que a pesquisa trouxe à luz uma rica contribuição ao servir como uma nova base introdutória sobre o design em Moçambique, para que assim, futuros pesquisadores que tenham interesse nesta área, de alguma forma se apoiem nela para desenvolver os seus próprios estudos. Considerando que duas metodologias do design estratégico foram integradas na sessão projetual realizada em Maputo, trazendo resultados positivamente satisfatórios para o estudo, consta-se que como contribuição científica e uma alternativa à intervenção em questões complexas tais como a que se tratou nesta pesquisa (design e empresa), propõem-se que seja possível introduzir a disciplina de design estratégico junto com suas metodologias, como uma nova área de concentração nas universidades de design em Maputo, que também albergue a o corpo docente, visto que ainda a nível de conhecimento sobre design é defasado.

PESQUISAS FUTURAS

Como seguimento, sugiro que novas pesquisas sejam orientadas para a criação e desenvolvimento de métodos, instrumentos e ferramentas visando gerar um aprendizado sobre o auto-sustento no mercado de design e a independência dos estudantes recém formados em design em Maputo. Posto que, uma das maiores limitações na área do design conforme este estudo, se refere à instabilidade e a não garantia de empregabilidade no mercado, é possível afirmar que abordagens alternativas quem já vem sendo utilizadas nos últimos anos também no campo do design, tais como a "cultura maker", em que contemplam o empreendedorismo independente e a inovação do pensamento, sirva como grande impulsionador para estudos futuros relacionados com a pesquisa em design em Moçambique.

A PROTOTIPAGEM NO VIÉS DO STS: EXPERIMENTAÇÃO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Autoria: Cesar Augusto Navarro Rache
Orientador: Guilherme Meyer
Ano de defesa: 2020
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade)
Área: Educação, sociedade

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O contexto se situa na educação infantil peruana e na América do Sul em geral. O que motivou a pesquisa é ver as muitas lacunas sociais e culturais que existem em nossa sociedade e entender que muito disso ocorre na educação infantil. Assim nasceu a vontade de colaborar com a aprendizagem das crianças através de uma área que tem muito a contribuir: o design.

Os objetivos desse trabalho foram:
Objetivo Geral: Identificar o potencial da prototipagem no viés do STS na aprendizagem das crianças no contexto educacional.
Objetivos Específicos:
a) Compreender a visão conceitual do STS sobre prototipagem;
b) Conhecer a posição de especialistas em educação sobre as possibilidades educativas da prática de prototipagem proposta;
c) Explorar a relação da prototipagem no viés do STS com a Metodologia Ativa e as Habilidades Necessárias na Escola Hoje;
d) Entender como projetar uma prática de prototipagem no viés do STS com crianças no contexto educacional.

PILARES TEÓRICOS

(i) O contexto educacional e principalmente a metodologia ativa, tocando principalmente autores como Paulo Freire, Piaget, Kishimoto e Ken Robinson.
(ii) Prototipagem no design, tendo como principais referências Sanders, Stappers, Tironi e Schon.
iii) Área de Estudos de Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS), tendo o Sismondo como principal referência.

MÉTODO

A estratégia metodológica foi através da pesquisa-ação dividida em 3 ciclos, com colaboração permanente de especialistas para apoiar a projetação e monitoramento das dinâmicas. As crianças experimentaram a prática e, baseando-se em suas experiências, buscou-se modificar e aprimorar a dinâmica. Os resultados levados a um nível de abstração são interpretados e discutidos. Durante a pesquisa foram aplicadas técnicas de construção de cenários, entrevistas, observações participante/não participante e workshop, bem como, as práticas e ferramentas de diário de campo (observações), jogos e prototipação.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A partir de uma discussão e reflexão sobre os resultados e estudos sobrepostos, defende-se que: (i) foram evidenciados na dinâmica 7 conceitos no viés do STS sobre prototipagem; (ii) a brincadeira é uma atividade inerente à prototipagem proposta; (iii) deve-se realizar adaptações técnicas para que a prática seja incluída na escola; (iv)

foram desenvolvidas 11 habilidades peculiares; (v) apesar da aparente semelhança, a metodologia ativa e a prática proposta são diferentes; (vi) o design estratégico foi orientador da projetação da prática; e, (vii) existiu um ambiente especulativo para a criação de cenários e protótipos.

Após os resultados obtidos e as discussões interpretadas, é possível concluir que as formas pelas quais a aprendizagem foi percebida como prototipagem são particulares; distanciar-se da ideia de aprender a partir da transferência de informações do modelo tradicional de ensino, e dialogar com o conceito de sujeito ativo, auto aprendiz e construtor do próprio conhecimento, proposto pela metodologia ativa (Papert, 1993; Araújo , 2015). Por outro lado, pensar que as crianças só aprenderam a construir objetos seria diminuir as implicações da prototipagem vivenciada ao longo da investigação. Os tópicos discutidos nos levam a uma leitura em que a prototipagem permite um processo onde as crianças aprendem o seguinte: criar em seu imaginário de forma ilimitada e infinita (o que está relacionado a muitos tópicos, mas mais explicitamente com a recursão como incessante construção); ganhar confiança consigo mesmo e com outros atores (a partir da experiência gerada); posicionar-se de forma autônoma frente a determinados problemas, confrontar e diferenciar-se dos outros (design dialógico); especular sobre como as coisas podem ser no futuro (novos mundos); construir livremente significados genuínos, e não respostas orientadas para o "correto" (polissemia), e se divertir de forma lúdica interagindo, respeitando e construindo com os demais atores (jogando-pró-totipar). Assim, esses aspectos referem-se ao potencial particular de uma prática de prototipagem.

PESQUISAS FUTURAS

Com referência a outros possíveis estudos futuros inspirados nesta pesquisa, foi vista uma oportunidade para se estudar a proposta e analisar como inseri-la no contexto educacional. No decorrer da dinâmica surgiram ideias de possíveis integrações ao sistema educacional: estandardizando alguns padrões; concretizando objetivos, conteúdos, avaliações e ganhos acadêmicos; e categorizando a prática em alguma disciplina escolar. Em primeira instância, e como uma opinião pessoal do autor, essa demarcação deve ser feita com muito cuidado, já que a prática proposta possui natureza de abertura, quer dizer, a padronização mal focada poderia limitar a espontaneidade e autenticidade da dinâmica. Parece inevitável a parceria com organizações educacionais para que a prática transcenda e seja explorada em contextos do sistema educacional, portanto, além de cuidadosa, a prática deve ser corretamente expressa de forma astuta para manter sua identidade e, ao mesmo tempo, harmonizar-se com os objetivos educacionais. Dessa forma, percebe-se a necessidade de criar uma estratégia que permita traduzir, expressar e adequar com sensatez e fidelidade os argumentos da dinâmica. Essa estratégia é uma oportunidade para estudos futuros das áreas envolvidas.

CENÁRIOS DE DESIGN: A CONSTRUÇÃO DE VISÕES DE FUTUROS A PARTIR DE REDES E SISTEMAS

Autoria: Liana Lorenzoni Chiapinotto
Orientador: Celso Scalestsky
Ano de defesa: 2020
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)
Área: Social

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A complexidade opera com a incerteza, assume a existência de uma multiplicidade de relações e considera as diversas possibilidades que surgem a partir do acaso. Da mesma forma, os cenários de design também trabalham com as incertezas e com informações que não estão dadas ou que não estão bem delineadas. Nesse sentido, há uma busca por transformar os tênues sinais de mudança em informações palpáveis, que possam sustentar os cenários. Dentro dessa ideia, o mais usual é que os cenários baseiem-se numa estrutura que sustenta as visões de futuros e essa estrutura é, muitas vezes, representada pelas forças motrizes traduzidas através de um gráfico de polaridades. Percebe-se uma recorrência na forma de estruturar cenários que normalmente ocorre por meio de polaridades, dicotomias, antagonismos. As polaridades operam numa lógica cartesiana de eixos ortogonais e os cenários derivam dos quadrantes formados por esses eixos. Assumindo esse contexto de mundo complexo e uma visão sistêmica, em que todos os fenômenos estão interconectados, seria o gráfico de polaridades a única forma de representar, de pensar a estrutura que conduz a um cenário futuro? Questiona-se, ainda, se dentro da complexidade do mundo não haveria uma maneira mais orgânica de estruturar as visões de futuro. Busca-se uma abordagem de construção de cenários que se distancie da linearidade dos métodos propostos pela literatura e da lógica cartesiana imposta pelo gráfico de polaridade. Investiga-se a possibilidade de uma abordagem em que a construção de cenários esteja alinhada ao conceito de mundo complexo, com múltiplas forças atuantes, e ao modo de pensar do designer – que não é linear. A escolha das redes e sistemas, em uma visão sistêmica e orgânica, pode ser uma alternativa complementar às estratégias já existentes e, dessa forma, a pesquisa buscou encontrar novas formas de construção de cenários baseados não somente em polaridades, mas em uma rede de atributos que sustentará as visões de futuros.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo geral da pesquisa é identificar indicativos metodológicos para a construção de redes e sistemas como estratégia para sustentar cenários de design. Mais especificamente, os objetivos são identificar e refletir sobre métodos para construção de cenários, sobre conceitos de redes e sistemas e sobre representações de redes e sistemas, além de experimentar a inserção de redes e sistemas nas construções de cenários de design.

PILARES TEÓRICOS

Cenários de design podem ser definidos como uma forma de pensamento metaprojetual que opera com a incerteza dos problemas com elevado grau de complexidade, em contextos de rápidas transformações, promovendo um deslocamento de nível que abre a possibilidade de reflexão crítica sobre o projeto (SCALETSKY, RUECKER, MEYER, 2015; VAN DER HEIJDEN, 2009; MANZINI, 2017).

Esta pesquisa se interessa em investigar redes e sistemas como elementos de estruturação de cenários. Por estrutura entende-se os componentes e relações que formam algo. Essa estrutura é orgânica, pois seus componentes não são fixos e as relações entre eles mudam continuamente. O conceito de rede é compreendido como o conjunto integrado dos elementos interdependentes de uma situação (CAPRA, 2018; CASTELLS, 2018). Já sistema é um agrupamento de redes que se conectam e estabelecem relações, no qual a rede é o padrão de organização (CAPRA, 2018; LUHMANN, 2011). Essa organização diz respeito às relações e aos processos que se dão entre os componentes do sistema.

MÉTODO

O método foi divido em duas etapas: a primeira diz respeito à revisão da literatura e entrevistas com especialistas em construção de cenários e a segunda, trata-se de uma pesquisa-ação em que foram realizados workshops para construção de redes de atributos e cenários de design. A entrevista individual em profundidade permitiu abordar especificamente o tema de construção de cenários de design e clarificar assuntos particulares referentes a ele. Para tanto, foi utilizado um roteiro por pautas que priorizou a discussão dos seguinte temas-chave com os entrevistados: "Métodos para Construção de Cenários de Design", "Identificação das Forças Motrizes" e "Uso do Gráfico de Polaridades", todos estes blocos temáticos com foco na estruturação dos cenários. As entrevistas foram transcritas e analisadas através da análise de conteúdo. Ao final, chegou-se a uma organização por categorias que definem claramente os métodos para construção de cenários. Os dados obtidos na etapa 1 serviram de suporte para a etapa 2, que consistiu em exercícios de construção de cenários de design a partir de redes. Estes exercícios foram realizados através de um ciclo de três workshops distintos, cada um deles com três momentos. O momento 1 foi composto por uma atividade de aquecimento em que um kit de estímulo foi entregue aos participantes, visando um primeiro contato dos sujeitos com os conceitos trabalhados na pesquisa e com a prototipação. No momento 2, enviou-se aos participantes um vídeo para estimular a reflexão sobre a situação problemática. No momento 3, realizou-se um encontro presencial para desenvolvimento dos cenários de design, no qual os quatro participantes, juntamente com a pesquisadora e outro mestrando, desenvolveram protótipos de redes de atributos com os materiais disponibilizados e construíram cenários seguindo o protocolo proposto. Cada workshop aconteceu em seis movimentos. O movimento A consistiu na apresentação dos protótipos de rede construídos individualmente na atividade de aquecimento. No movimento B, de forma complementar ao vídeo enviado anteriormente, foi feita uma contextualização do tema, na qual a pesquisadora apresentou o que são cenários, como podem ser representados bem como imagens sobre a situação problemática. Com base nos atributos fornecidos e nos estímulos visuais apresentados, ocorreu uma discussão sobre o tema entre os participantes – movimento C. O movimento D foi de geração de ideias e construção da rede para os cenários de design. No movimento E do workshop, os participantes materializaram os cenários a partir do protótipo da rede de atributos. Por último, momento F, fez-se uma apresentação dos cenários e um grupo focal que foi coordenado pela pesquisadora e buscou definir o processo do workshop. Registrou-se os workshops em vídeo e, posteriormente, analisou-se, por meio de análise de protocolo, que ao final mostrou indicativos metodológicos para a construção de redes e sistemas como estratégia para sustentar cenários de design. As ferramentas e práticas utilziadas foram: brainstorming, metáforas, moodboard, prototipação, roteiros semiestruturados (entrevistas/grupo focal) e storyboards.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A pesquisa encontrou dez indicativos metodológicos indicativo metodológico para a construção de visões de futuros a partir de redes e sistemas: 1. Na construção de cenários sustentados por redes, as polaridades que venham a surgir se entrelaçam na teia dessa rede, passando-se de um pensamento dicotômico para uma forma

de pensar mais complexa. 2. A estruturação de cenários através de redes permite passar de uma visão de cenários como forma de controle das situações para uma forma de pensar orgânica e reflexiva, em que os cenários podem estar mais voltados à provocação e à especulação. 3. Visões de futuros estruturadas por redes podem ser uma continuação do contexto atual pronta para modificar-se – estrutura rígida –, ou um mundo completamente novo – estrutura flexível. 4. A rede, enquanto artefato, permite construir uma narrativa ou pode ser a própria narrativa. 5. A rede é o cenário e vice-versa, de modo que não se pode dissociá-los. 6. A rede como um todo inter-relacionado e flexível permite uma visão integrada do processo de construção de cenários, em que não há divisão em etapas. 7. Se a rede é o cenário, as relações entre seus atributos contribuem para a sustentação e para a construção das narrativas de mundos futuros. 8. Se a rede é o cenário e a materialização do mundo futuro se dá por meio do protótipo da rede, entende-se as narrativas ou outras formas de representação como meios de formalização desse cenário. 9. O entendimento da rede como um todo pode acarretar a geração de um único e dinâmico cenário. 10. Quando se desenvolve apenas um cenário a partir da rede, há uma inclinação a se pensar um mundo futuro mais desejável.

A pesquisa buscou refletir sobre a construção de redes e sistemas como estratégia para sustentar cenários de design, chegando-se às seguintes conclusões no que se refere à relação cenários e redes: a) existe uma forte tendência a se trabalhar com uma noção do todo, em que a rede e o cenário se entrelaçam; b) identifica-se a ausência de etapas bem demarcadas na construção do cenário; c) é importante resgatar o aspecto lúdico conectado com a natureza qualitativa dos dados envolvidos na construção de cenários; d) observa-se uma oportunidade de interagir com a materialidade da rede, o que facilita a visualização do futuro. Assim, entende-se que novas formas de visualizar mundos futuros podem e devem ser estudadas e que a construção de redes para geração de cenários pode ser uma possibilidade a ser seguida.

PESQUISAS FUTURAS

Futuramente, estudos podem explorar outras formas de materialização das redes que não seja por meio da prototipação. Os indicativos metodológicos aqui elencados podem ser revisitados e modificados a partir de outras formas de inserção de redes na construção de cenários. A visão da rede como um todo levou, na maior parte das vezes, os sujeitos à elaboração de um cenário único, ao invés de explorar diversos mundos futuros. Futuras pesquisas poderiam buscar outras formas de estímulo que, mesmo trabalhando com a rede, os sujeitos construíssem diversos cenários e não apenas um. Dentre as limitações da pesquisa, está o fato de todos os participantes dos workshops possuírem formação no campo do Design ou áreas afins. Essa foi uma escolha metodológica, pois havia um interesse em compreender como esses sujeitos representariam as redes e elaborariam os cenários a partir delas. Novos estudos podem trabalhar com equipes multidisciplinares, com sujeitos oriundos de áreas mais relacionadas à situação problemática e áreas em que o conceito de rede também se faz presente, como a Biologia, Química, Tecnologia da Informação, etc. Futuramente a construção de cenários por meio de redes pode ser ampliada para outras áreas, contribuindo com outros campos de saber. Outra limitação que se encontrou foi que a técnica think-aloud nem sempre esteve ativa. Mesmo que estimulados, nem sempre os sujeitos expressaram verbalmente suas ações e pensamentos, o que leva a questionar se a think-aloud é adequada para esse tipo de atividade. Estudos futuros podem aplicar outros métodos para tentar identificar as motivações das ações dos sujeitos, como um diário de campo. Um dos desafios para a construção de cenários por meio de redes pode estar vinculado ao desenvolvimento de uma sofisticação na interpretação dos atributos e das relações entre eles, de modo que esse desenvolvimento se distancie de analogias diretas e se aproxime mais das metáforas. Uma possibilidade seria aprofundar estudos sobre os tipos de

estímulos que podem ser fornecidos aos sujeitos para que caminhem em direção à criação de novos significados com maior fluidez. Do mesmo modo, estudos futuros podem investigar os tipos de estímulos podem fazer com que os sujeitos pensem e explicitem as relações entre os atributos da rede com maior facilidade. Outro desafio diz respeito à operacionalização de uma forma de construção de cenários que é mais sofisticada do que a que se vinha trabalhando por meio de polaridades. Esta pesquisa não versa sobre isso, mas futuramente pode-se desenvolver um método para a construção de cenários a partir de redes e sistemas. Ademais, o caráter exploratório deste trabalho está bastante conectado com o aspecto especulativo dos cenários que aparece de forma recorrente nas análises. Cenários e especulação são temas que estão, de certa forma, emaranhados e da exploração conjunta dessas temáticas podem se desdobrar estudos.

DESIGN ESTRATÉGICO PARA PROMOÇÃO DE DESCONTINUIDADES SISTÊMICAS, POR MEIO DO ECOSSISTEMA DA MODA SUSTENTÁVEL DE PORTO ALEGRE

Autoria: Thaís Menna Ribeiro Machado
Orientador: Karine Freire
Ano de defesa: 2020
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)
Área: Moda e sustentabilidade

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Vivemos em uma realidade insustentável em diversos setores produtivos, e a indústria da moda é um exemplo de cadeia que opera explorando trabalhadores, poluindo o meio ambiente e quebrando negócios locais — o que prejudica diretamente a cultura de diversos povos (FLETCHER; GROSE, 2011; GWILT, 2014; BERLIM, 2012; SALCEDO, 2014; HETHORN; ULASEWICZ, 2009). O relatório "Fashion on Climate" (McKinsey & Company and Global Fashion Agenda, 2020) aponta que, só em 2018, a indústria da moda produziu cerca de 2,1 bilhões de toneladas de gases de efeito estufa, o que equivale a 4% da emissão global. Chegamos a um ponto tão crítico ambientalmente que não há mais espaço para reparos. Precisamos mudar o sistema, de acordo com as necessidades sociais. O Ecossistema da Moda Sustentável de Porto Alegre atua desde 2018 conectando iniciativas locais e criando um espaço para experimentação de novos modelos de negócio e de projetos de moda. O intuito, desde o início, é que seja um tipo de organização sem liderança ou hierarquia, mas sim uma rede colaborativa. O grupo é composto por diferentes tipos de atores, que integram múltiplas competências, o valor comum é a busca por uma moda mais ética e transparente, que impulsione a economia local. O grupo, aberto, colabora para a transformação da moda local e tem uma conexão forte com a pesquisa acadêmica. O espaço oportuniza que o pesquisador faça uma imersão na rotina e ambiente das pessoas envolvidas, ao investigar e ativar os métodos, a linguagem e as ferramentas que esses atores utilizam. O formato promove colaboração na pesquisa científica e no dia a dia dessa rede. Através da participação ativa no grupo e da escuta dos diversos atores da rede, surgiu a questão de pesquisa: como promover descontinuidades sistêmicas para a sustentabilidade no ecossistema da moda de Porto Alegre?

Os objetivos desse trabalho foram:
O trabalho teve como objetivo geral analisar processos colaborativos de Design Estratégico e o seu potencial de ativação de projetos estimuladores de descontinuidades sistêmicas, no sistema da moda local, por meio do Ecossistema da Moda Sustentável de Porto Alegre. Para atingir este objetivo, o estudo foi guiado pelos objetivos específicos: a)Compreender processos colaborativos de Design Estratégico; b)Compreender os conceitos de sustentabilidade a fim de ativar processos capazes de gerar descontinuidades sistêmicas, no âmbito da moda sustentável; c)Analisar as plataformas que habilitam a colaboração; d)Analisar os vínculos e os papéis dos atores que colaboram; e e)Analisar os resultados colaborativos, conforme a perspectiva da sustentabilidade.

PILARES TEÓRICOS

O trabalho começou a partir do estudo sobre sustentabilidade. O desenvolvimento sustentável, segundo Guatarri (1999), estudado e discutido em muitas pesquisas na área, parte de uma perspectiva produtivista de eterno crescimento, a qual jamais seria possível ser realmente sustentável. O decrescimento, segundo Latouche (2009) é um projeto político no sentido construtivista, que propõe uma hipótese a partir da análise da realidade, tendo como fim uma sociedade convivial e autônoma aberta às transições sociais. Também se compreende a visão de Capra e Luisi (2014) a partir da biologia organísmica, os autores utilizam do termo sistema para entender organismos vivos e sistemas sociais. O Design Estratégico é a base metodológica utilizada neste trabalho, como forma de estimular a busca por alternativas mais sustentáveis ao ecossistema da moda sustentável de Porto Alegre. O Design Estratégico entendido aqui é uma vertente estudada no Politécnico de Milão, pelos pesquisadores Ezio Manzini, Francesco Zurlo e Anna Meroni, que entendem o design como um processo que produz um novo olhar situado em uma organização ou comunidade. A colaboração no design é o meio para buscar a sustentabilidade e a ativação de descontinuidades sistêmicas nos projetos. Na perspectiva do Design Colaborativo, são processos em que envolvem grupos com diferentes atores, a fim de chegar a um resultado comum. (MATTESSICH; MONSEY, 1992; KVAN, 2000; FONTANA; HEEMANN; FERREIRA, 2012; MANZINI, 2017). Segundo Manzini (2017), as relações colaborativas já existem há muito tempo, entretanto, a novidade está na forma como essas relações emergem. O frequente enfrentamento às problemáticas do mundo dentro de uma sociedade conectada faz com que as organizações não consigam mais gerar inovações de maneira solitária. Por isso, há a importância de trabalhar de modo colaborativo.

MÉTODO

A pesquisa foi guiada pela metodologia da ciência social aplicada, através do método da pesquisa participante, junto à análise de documentos. A observação participante vai além da análise de dados e documentos, tornando o pesquisador ativo, e dando voz aos participantes. Neste estudo, as pesquisadoras são parte do grupo investigado, o Ecossistema da Moda Sustentável, promovem ações, e, desde a concepção do grupo, têm interesse acadêmico no assunto. Além disso, o envolvimento colaborativo do grupo, através de conversas dialógicas e organização horizontal, facilita a participação e cooperação das pesquisadoras com a situação investigada. O conhecimento obtido através da observação participante, nesse caso, tem maior potencial do que outra abordagem mais analítica, por exemplo. As conexões desenvolvidas, ao longo do trabalho do grupo (entre consumidor, pesquisador, marca, indústria), geram novos conhecimentos. Outra questão importante para escolha deste método foi a rapidez das trocas através das plataformas, que necessita do acompanhamento participativo para compreender as atividades. Além disso, o uso desse método está totalmente ligado aos conceitos trabalhados neste estudo, como o entendimento sobre sustentabilidade a partir da teoria de sistema de Capra e Luisi (2014), e dos processos colaborativos de Manzini (2017). Isso quer dizer, agir para transformação social requer uma visão sistêmica que compreenda a interação entre os atores. Também foram utilizadas as técnicas de construção de cenários, entrevistas eworkshop, bem como, as ferramentas/práticas de brainstorming, diário de campo (observações), dinâmicas de grupo, mapa conceitual, moodboard e roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

Em alguns projetos, a colaboração é dada de forma mais sutil, no sentido de entender a energia e tempo que os participantes têm para doarem, no projeto. Em um caso em que os participantes disponham de baixo envolvimento, a colaboração dá-se através do entendimento e compadecimento com essa disponibilidade. Utilizar de forma eficiente dos recursos disponíveis é ser transparente e aberto. Na prática, diversas iniciativas saíram do papel, e algumas impactaram de forma positiva a comunidade, como, por exemplo, o grupo de costura CÓS (projeto ativado pela pesquisa), que

levou o conhecimento de moda para mulheres de diferentes realidades, abriu espaço para novos modelos de negócio, e preencheu uma lacuna do mercado local, ao trabalhar com escalas reduzidas e diferentes tipos de matérias-primas. Outros cinco projetos, tiveram como foco a destinação mais sustentável de resíduos têxteis. Todos geraram, de alguma forma, impactos positivos, ao construírem pontes de conexão entre diferentes grupos. Esse tipo de conexão tem potencial de estimular a economia local, e dar uma destinação mais sustentável a resíduos têxteis. Além disso, também mostraram uma forma criativa, através da colaboração, de como lidar com problemas complexos, como os da cadeia produtiva de moda. Ao serem explorados aspectos multidisciplinares e intersetoriais, foram atingidos resultados que não estão diretamente ligados à cadeia têxtil. Isso é positivo, no sentido que colabora para abertura de um novo campo de possibilidades dirigidas pelo design que conecta diferentes setores de um sistema.

As descontinuidades sistêmicas na moda têm um grande potencial de acontecerem quando: (1) a comunicação é aberta, com espaço e incentivo à contribuição e liderança coletiva; (2) o formato do encontro é direcionado e comunicado, por mais aberto e colaborativo que seja, pois é preciso de uma linha com objetivos a atingir, sendo importante para que os participantes saibam que tipo de resultados podem esperar; (3) o engajamento é orgânico, isto é, o participante precisa estar disposto a envolver-se e a criar vínculos com o projeto, e o investimento de tempo e energia precisa ser recompensado; e (4) os objetivos e metas a cumprir são analisados e coerentes com que o grupo tem a oferecer, e, por isso, há a importância da consciência sobre as habilidades e papéis a serem desempenhados. Além disso, finaliza-se com algumas perguntas que podem ser úteis para elaboração de princípios ou métodos para projetação de encontros colaborativos. O que o objetivo proposto requer do projeto? Que tipo de envolvimento é preciso para nutrir o projeto? É um projeto de curto ou longo prazo? Que tipo de energia devo manter, nas relações? Que tipo de dinâmica as relações precisam, para este projeto atingir seu objetivo? Como consigo isto, e que pessoas eu preciso para este projeto? São experimentadores, visionários, conectores? Talvez precise de todos os papéis, uma equipe interdisciplinar, ou talvez precise só de conectores para um projeto pontual. Como preciso manter essas relações, devo investir mais na comunicação, ou é um projeto de caráter coadministrativo, que não precisa de um vínculo tão forte? Qual é o tempo que os participantes vão precisar investir? Eles estão dispostos a isso? Compartilham desse valor diretamente? Isso vai ser uma prioridade?

PESQUISAS FUTURAS

A fim de ter uma visão mais qualitativa sobre os processos colaborativos e papéis exercidos, esta pesquisa teve como foco apenas um ecossistema, que foi o da moda sustentável de Porto Alegre. Portanto, a observação restringiu -se aos campos do design e da moda. O resultado e colaboração desta pesquisa é a identificação das características desses encontros, e de que forma eles geraram descontinuidades sistêmicas. Este estudo aponta as principais características em termos de envolvimento, intensidade e papéis para germinação de projetos colaborativos para descontinuidades sistêmicas. Esta pesquisa foi um passo em direção a uma moda mais sustentável. Contudo, existem muitas questões ainda a serem exploradas. O campo do design e da moda ainda é recente, em termos de pesquisa. Espera-se que este trabalho tenha contribuído para um direcionamento rumo às descontinuidades sistêmicas na moda e também em projetos diversos em diferentes setores. Como perspectiva futura, recomenda-se a construção de métodos ou princípios projetuais de design colaborativo para descontinuidades sistêmicas.

DESIGN ESTRATÉGICO E INDÚSTRIA 4.0: UM ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE O PAPEL DO DESIGN ESTRATÉGICO NA QUARTA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

Autoria: Padilha, Jeferson Rech
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2020
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Na tentativa de buscar maior diversidade possível nos dados coletados, a pesquisa não se limitou a um setor específico. Foram entrevistados representantes da academia, de consultorias em Design Estratégico, de empresas privadas do setor siderúrgico, serviços de saúde, tecnologia da informação e uma empresa pública de tecnologia da informação.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A ideia para o tema da pesquisa surgiu a partir do entendimento do design - particularmente, do Design Estratégico – como gerador de processos de inovação nas organizações e possuidor de potencial para ser inserido no necessário movimento que as estas realizam para se manterem competitivas no contexto da Quarta Revolução Industrial. Entende-se como Quarta Revolução Industrial o paradigma atualmente vigente de rápidas e profundas transformações na produção e no consumo advindas do uso intensivo de tecnologias emergentes, implicando na digitização de processos e relações e na formação de complexas redes de interação entre organizações e pessoas. A partir disso, buscou-se identificar de que forma o Design Estratégico poderia operar para prover as organizações com capacidades úteis à inovação e competitividade no contexto da Indústria 4.0.

Os objetivos desse trabalho foram:
A pesquisa teve como objetivo analisar os processos empregados nas organizações para adoção de tecnologias emergentes e, a partir disso, identificar oportunidades de inserção do Design Estratégico como habilitador nesses processos, além de avaliar as lacunas e similaridades na percepção dos diferentes atores que de alguma forma interagem com estes processos.

PILARES TEÓRICOS

A base teórica da pesquisa foi estruturada a partir da concepção mais recente de Indústria 4.0 de Klaus Schwab, somada aos conceitos da sociedade em rede de Manuel Castells. No campo do design buscou-se principalmente autores da matriz de pensamento da escola italiana como Flaviano Celaschi, Francesco Zurlo e Carlo Franzato.

MÉTODO

O estudo qualitativo de caráter exploratório foi iniciado com uma análise sistemática sobre design e Indústria 4.0. Na sequência, foram realizadas entrevistas em profundidade com profissionais de mercado, especialistas em Indústria 4.0, consultores em Design Estratégico e, por fim, especialistas acadêmicos em Design Estratégico. Após análise

de conteúdo, os resultados parciais foram explorados em um workshop multidisciplinar, com profissionais de mercado, designers e acadêmicos. As ferramentas e práticas utilizadas foram: dinâmicas de grupo, gráfico de polaridades e roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

Na conclusão da pesquisa foi possível identificar diversos elementos do Design Estratégico conscientemente ou potencialmente presentes nos processos de inovação que buscam a adoção de tecnologias emergentes nas organizações. O trabalho colaborativo, por exemplo, tão caro ao Design Estratégico, é empregado em diversas iniciativas, ainda que com limitações. Percebeu-se que o Design Estratégico é uma alternativa processual à altura do desafio de auxiliar as organizações a se desenvolverem com a adoção de tecnologias emergentes, embora haja algumas lacunas que o processo projetual do design, como atualmente entendido e aplicado, parece não conseguir ainda preencher.

A pesquisa contribuiu, primeiramente, no sentido de apontar quais elementos característicos da Indústria 4.0 estão presentes nas estratégias e práticas das organizações brasileiras – sob a perspectiva dos profissionais entrevistados, em suas divergências e semelhanças. Uma segunda contribuição foi, a partir da percepção de lacunas naquelas estratégias e práticas, sugerir que processos e operações o Design Estratégico pode colocar em campo no sentido de auxiliar as organizações brasileiras a se apropriarem do novo paradigma tecnológico. Uma terceira contribuição desta pesquisa consistiu na possibilidade de reflexão crítica sobre a disciplina de design, que buscou digerir os processos que emergiram da prática juntamente com aqueles sugeridos pelo Design Estratégico e, a partir disto, elencar questões teóricas para avanço da disciplina frente ao paradigma da Indústria 4.0.

PESQUISAS FUTURAS

Pesquisas futuras poderão avaliar o papel do Design Estratégico na adoção de tecnologias emergentes em organizações que não foram abordadas nesta pesquisa, como as startups e organizações não governamentais. Além disso, abordagens qualitativas poderiam ser empregadas para validar, refutar ou remodelar, com uma amostra mais abrangente de dados, as conclusões até o momento obtidas. Por fim, as diretrizes para o design sugeridas ao final do trabalho poderiam ser submetidas a discussão mais ampla e validação em uma etapa futura.

DIÁLOGO ENTRE DIFERENTES: O POTENCIAL DA PROJETAÇÃO DE CENÁRIOS ORIENTADOS PELO DESIGN PARA PROMOVER A VISÃO CRÍTICA EM ATORES PERTENCENTES A DIFERENTES BOLHAS

Autoria: Arturo Mocellin Garziera
Orientador: Karine Freire
Ano de defesa: 2020
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade)
Área: Social e política

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Estamos vivemos em um contexto em que as polaridades distanciam os indivíduos uns dos outros. Na contemporaneidade, estimuladas pela ascensão digital diferentes bolhas culturais se desenvolvem, as quais isolam-se em si mesmas, em um ambiente no qual seus membros se retroalimentam de informações geradas e recirculadas dentro das próprias bolhas.
Ao lidar estritamente com sua própria visão de mundo e com a visão de seus similares, os indivíduos membros destas bolhas passam a ter sua visão restringida, pois não dialogam com outros pontos de vista e, consequentemente, não são impactados por posições diferentes das suas. Isto se agrava ao compreendermos o atual funcionamento do ambiente digital que, através dos seus algoritmos, estimula que os usuários sejam impactados estritamente pelos conteúdos que já conhecem ou que os agradam. Tudo isto, resulta em uma ausência de diálogo que impacta os indivíduos também em sua esfera social, e traz consigo implicações democráticas, colocando em risco nossa sociedade.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo geral desta pesquisa consiste em compreender se um processo de projetação de cenários orientados pelo design com atores pertencentes a diferentes bolhas culturais promove o desenvolvimento de uma visão crítica dos atores perante si mesmos e seus similares. Para responder a este objetivo geral, foram desenvolvidos os seguintes objetivos específicos:
a) Compreender o fenômeno das bolhas culturais: sua natureza, funcionamento e implicações socioculturais.
b) Identificar quais características e processos do design estratégico podem contribuir para promover um movimento que conduza os indivíduos para além de suas bolhas.
c) Compreender o que são os cenários orientados pelo design, como são projetados e qual sua arquitetura.
d) Investigar as formas de implementação dos cenários orientados pelo design.
e) Mapear o deslocamento dos participantes para uma visão de mundo e um posicionamento que difere de suas bolhas culturais, obtendo assim, uma visão crítica perante si mesmos e seus similares.

PILARES TEÓRICOS

Primeiramente, para compreender o fenômenos das bolhas culturais optou-se por trabalhar com autores como Pollyana Ferrari e Eli Pariser, ao meu ver, estes são os autores que melhor conseguem explicar como originam-se estas bolhas e também como elas se desenvolvem, gerando diversos efeitos nocivos para seus membros. Com intuito de entender melhor os efeitos nocivos de um mundo polarizado perante nossa sociedade trabalhou-se com a obra da cientista política Chantal Mouffe, principalmente seu trabalho referente a democracia agonística. Mouffe nos mostra os riscos que nossos modelos democráticos vigentes nos oferecem, evidenciando as falhas de um modelo que se polariza normalmente entre esquerda e direita. Para compreender e salientar as características do design estratégico que poderiam contribuir para um afastamento dos participantes para além de suas bolhas, trabalhou-se com autores como Zurlo, Mauri, Freire, Meroni, Bentz, Franzato e Manzini. Foram identificadas características como o desenvolvimento de uma visão crítica, de um ambiente de diálogo e a projetação de futuros. Quanto ao desenvolvimento de cenários orientados pelo design trabalhou-se principalmente com os autores Jégou e Manzini e Dunne e Raby..

MÉTODO

A pesquisa utiliza o design estratégico e suas capacidades de forma ampla na captação de dados, interpretação e proposições. Parte-se de uma pesquisa de referencial teórico com intuito de compreender o conceito e como funcionam as diferentes bolhas culturais, as características do design estratégico que promovem a visão crítica, os diálogos e a projetação de futuros, como são projetados os cenários orientados pelo design e a perspectiva metaprojetual do design. Tem-se, como sequência, uma análise sistemática de conteúdo na qual busca-se compreender o contexto em que são aplicados os cenários orientados pelo design, como ocorre a interação entre os atores ao longo do processo de projetação e se existem similaridades em termos de contexto de aplicação, de perfil e de motivações por parte dos atores envolvidos. Faz-se isso para entender como ocorre a relação entre os atores ao projetarem cenários orientados pelo design e como são identificados os conflitos e possíveis divergências entre eles. Após a análise sistemática, é realizado um exercício de imaginação de futuro conduzido por um cultural probe e dois workshops destinados à projeção coletiva de cenários orientados pelo design, projetados com atores pertencentes a diferentes bolhas culturais. Também foram utilizadas práticas como: dinâmicas de grupo e miodboard Ao longo do processo, são coletados relatos dos participantes, após terem participado do primeiro workshop e também ao longo do segundo workshop.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Percebe-se, através deste estudo, que o processo coletivo, imaginativo e projetual do design estratégico fez com que os participantes desta pesquisa refletissem sobre si mesmos, passassem a compreender diferentes posicionamentos e visões de mundo e, ao menos, dessem o ponto de partida, mesmo que momentâneo, para o desenvolvimento de uma nova forma de enxergar, interpretar e intervir em uma sociedade que precisa evoluir, aceitar as ideias e posicionamentos que divergem entre si, reduzindo os isolamentos, as polarizações e a ausência de diálogo. Considerando as mudanças constantes e exponenciais vividas na atualidade, torna-se necessário que se desenvolvam novos olhares para a investigação e resolução de problemas complexos.

Para este desafio dos dias atuais, a visão crítica, a capacidade de diálogo e a habilidade em projetar transformações na atualidade e no futuro,

presentes no design estratégico, se mostram como escolhas propícias no ambiente cientifico, e também no não cientifico, se é que há separação, para lidar com os desafios que aparentam não ter respostas ou caminhos. O design não está em busca de uma resposta ou um caminho específico, mas sim de possibilidades que investigam um mesmo problema através de vários pontos de vista, não isolados, que culminam em transformações presentes e futuras, as quais são desenvolvidas através da fusão de diferentes visões oriundas de diferentes atores. Portanto, a projetação de cenários orientados pelo design pode contribuir ativamente no desenvolvimento de uma sociedade menos polarizada, que respeita diferentes pontos de vista e que pode contribuir para uma nova concepção de democracia.

PESQUISAS FUTURAS

Acredito que seja importante que ocorram mais pesquisas e estudos que utilizem dos processos, conceitos e ferramentas do design estratégico para promover a quebra das bolhas, contribuindo como embriões de um novo mundo, menos polarizado, mais sustentável e com maior empatia entre seus habitantes (MANZINI, 2017). Quanto mais estudos, pesquisas e ações com este viés ocorrerem, teremos maior contribuição para que ocorra um efeito em escala, ou seja, várias ações simultâneas podem desenvolver uma sociedade menos polarizada.

DO CORPO AO CORPO: DESIGN DE MODA E MOULAGE DIALÓGICA

Autoria: Raul Barbedo Krebs Jr
Orientador: Ione Bentz
Ano de defesa: 2020
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)
Área: Design de Moda

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

O contexto maior foram questões e observações pessoais sobre imagem, moda, corpo e processos criativos em moda. A problemática abordada é como potencializar processos criativos em moda sem considerar o corpo da moda apenas como um corpo alto, magro, esbelto e longilíneo - através da proposta de um novo entendimento do corpo da moda (como policorpo) e a ressignificação do processo criativo clássico conhecido como moulage em um novo processo, mais dialógico com as questões dos corpos contemporâneos - denominada de Moulage Dialógica.

Os objetivos desse trabalho foram:
(a) identificar de que maneira os criadores e designers de moda, através de suas criações, ressignificam o corpo; (b) interpretar o sentido de corpo presente na criação contemporânea de moda; (c) investigar processos criativos no campo da moda e a centralidade do corpo nestes processos; (d) propor novas interpretações na representação dos corpos; (e) projetar e apresentar um processo criativo e inovador para o campo do design de moda que envolva diálogos diretos entre corpo e designer quando contempla questões físicas e discursivas desse corpo ao construir, mais do que peças, visões de mundo.

PILARES TEÓRICOS

Design Estratégico: Zurlo, Manzini, Meroni; Corpo e Moda: Castilho, Svendsen, Gil; Processos de Significação: Gil, Barthes, Canevacci

MÉTODO

No processo de pesquisa, construímos o percurso orientado pela metodologia do design estratégico - transdisciplinar e dialógico - com início na investigação acerca do corpo (físico e discursivo) e culminou em propostas de outros olhares sobre corpos e processos criativos. Acreditamos no corpo como elemento chave nos processos criativos em moda. Corpos múltiplos que não permitem fórmulas ou modelos criativos fechados na construção de diálogos diretos entre corpo e designers de moda.Para isso, partimos de questões relativas ao corpo, moda e imagem, tais como metamorfoses do corpo, significantes flutuantes, corpo transdutor de signos, géstica, comunicação, processo criativo e corpo. Foram utilizadas as técnicas de construção de cenários, entrevistas, observações, workshop e Design Vagante - flaneur, bem como as ferramentas e práticas de brainstorming, diário de campo, dinâmicas de grupo, gráfico de polaridades, metáforas, fotografia geradora e síntese de conceitos abordados/propostos.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Inovação nos processos criativos em moda: (a) Policorpos - corpos polissêmicos,

polimórficos, metafóricos, mutantes e transgressores: são os corpos consumidores de moda hoje. (b) Moulage Dialógica: processo criativo proposto ao final da pesquisa, que coloca designers e corpos em diálogo aberto e profundo, incluindo técnicas e tecidos em processos criativos em moda. Educação: necessidade de mudar o entendimento do corpo referencial na moda contemporânea

Identificamos a maneira através da qual os designers de moda ressignificam o 'policorpo' (ressignificação proposta ao corpo da moda vigente) e interpretam seus discursos simbólicos na moda, além de investigarmos os processos criativos contemporâneos e a centralidade deste 'policorpo' e do próprio designer de moda. Por fim, ainda que novos estudos acerca do corpo sejam necessários, acreditamos na força do cenário proposto, no qual os processos criativos mais potentes não permitem fórmulas ou modelos criativos fechados ao construírem metaprojetualmente diálogos diretos entre 'policorpos' e designers de moda. É sobre estes corpos ou 'policorpos' – difusos, mutantes, polimórficos, polissêmicos, transdutores e, essencialmente, dialógicos – que os novos designers de moda devem debruçar-se e dedicar seus esforços para investigar, compreender e projetar para eles. Entendemos, assim, que um dos potenciais caminhos criativos e inovadores para o design de moda é a 'Moulage Dialógica'.

PESQUISAS FUTURAS

Fotografia/Imagem e Design é uma das maiores possibilidades, bem como maior investigação sobre a representação do corpo na moda

FILOSOFIA DO DESIGN: DESENHO DE UMA DISCIPLINA

Autoria: Juliano B Alves
Orientador: Carlo Franzato
Ano de defesa: 2020
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade, ...)

Área: Área 1, segundo setor de aplicação da Tabela CNAE: Pesquisa e desenvolvimento científico. Área 2, segundo setor de aplicação da Tabela CNAE: Educação.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Em algum momento de 2017 tomei conhecimento do trabalho de pesquisa que Carlo Franzato vinha desenvolvendo no Programa de Pós-Graduação em Design da Unisinos. Por anos o tema da tecnologia fez parte dos meus estudos, desde a Iniciação Científica, e na mesma medida em que minha leitura avançava sobre essa pesquisa no Design também crescia o meu interesse em dar continuidade a esses mesmos trabalhos. A pesquisa em questão era sobre Metadesign e não era explicitamente vinculada a estudos de tecnologia. Mas eu enxerguei aí a oportunidade de desenvolver um estudo importante nesse campo, a partir dessas leituras da qual tomava conhecimento, nessa pesquisa do jeito muito particular como vinha sendo trabalhada por esse então estranho familiar Carlo Franzato a mim. Dessa inspiração inicial até a conclusão da investigação que me propus realizar, passando pelo processo seletivo, claro, não foram poucos os desafios. Em primeiro lugar a minha área de formação não era em Design, mas eu queria muito trabalhar com esse designer e pesquisador de quem recém havia ouvido falar e cujo trabalho eu já admirava. Essa questão da minha educação formal em Design, contudo, foi o menor dos meus desafios. Uma das minhas primeiras descobertas também foi a que seguiu comigo até o fim desse percurso, de que os estudos avançados em Design não acompanham a relevância do design hoje. Dito de outro modo, há um descompasso entre projetar e desenvolver uma investigação científica que eu não esperava encontrar na área. E nesse desafio encontrei duas oportunidades de investigação no debate teórico do design e no espaço dedicado a essas interações polémicas em Filosofia do Design.

Os objetivos desse trabalho foram:
Propor um debate teórico em nível de estudos avançados é uma tarefa que mais tarde descobri ser ainda mais exaustiva em uma disciplina jovem, como é o caso de Design. Há, por um lado, uma tensão histórica nas relações entre projeto e ciência e, por outro, uma resistência ainda forte ao entendimento de Design como uma disciplina acadêmica. A isso ainda é contraproducente iniciar sempre pela busca por uma nova fundamentação teórica quando se almeja teorizar o design, precisamente pela falta de entendimento sobre ciência e disciplina acadêmica. A fundamentação de uma disciplina é algo sempre maior, e, hoje quase majoritariamente, também resultado de um esforço conjunto, que, seguramente, com isso levanta também outras questões. Questões essas cujas respostas demandam preparação, tempo de elaboração. No estudo propedêutico realizado, o horizonte com o qual trabalhei foi de justificação da investigação científica em Design para propriamente iniciar tais trabalhos de teorização da disciplina. Dois objetivos foram cumpridos nessa tarefa, o destaque da ciência para o design e a aproximação com filosofias da ciência especializada como em Filosofia do Design.

PILARES TEÓRICOS

Nesse estudo revisitei o trabalho de Nigel Cross (1942–), personagem importante da História do Design. Cross foi destacado editor da Design Studies, um dos periódicos científicos de maior relevância para o Design, e nesse papel teve grande parte no desenvolvimento de Design como uma disciplina acadêmica. É no trabalho de Cross que encontramos a organização das relações entre ciência e design nos três arranjos em design científico, design como ciência, e ciência do design. Nenhum desses arranjos escapa completa e satisfatoriamente de uma cientifização do design. E é precisamente esse risco de uma cientifização do projeto um dos pontos mais duros para a comunidade de design. Mas esse é um problema que encontra solução na proposta de Design como uma disciplina acadêmica. Nesse mesmo periódico, Per Galle (1950–) assinou um editorial no qual chama Filosofia do Design por "um campo de investigação emergente", e alguns anos depois publicou um artigo científico no qual demonstra preocupação com o corpo teórico da disciplina e aponta Filosofia do Design como remédio. Para Galle, o mal do qual a disciplina sofreria seria um corpo teórico mais variado do que a mesma pudesse suportar, correndo o risco de colapso interno por demasiada inconsistência teórica na tentativa de incorporar todas as práticas. A questão de fundo era um problema de fundamentação teórica. Porém, sem um entendimento de ciência primeiramente como um tipo de conhecimento as questões mencionadas dificilmente encontram ouvidos. Um caminho diferente é percorrido por Carlo Franzato (1979–). Franzato não é o primeiro a nomear metadesign, mas tem publicados estudos sobre o tema nos quais o entendimento de metadesign vai além do uso instrumental. Na área de concentração do design estratégico, o termo metadesign aparece facilmente, para o seu entendimento, contudo, não encontramos a mesma facilidade. Franzato reconhece o trabalho de outros autores, onde alguns entendem metadesign ora como ferramenta e ora como método, mas segue uma direção diferente para trabalhar o conceito de metadesign como um processo que não pode ser nomeado sem nomear o próprio design. Como resultado, aprendemos que metadesign é um nível de design e que este permite um deslocamento de projeto. E um dos possíveis caminhos que podemos percorrer a partir desse deslocamento no nível de metadesign leva até as questões anteriormente colocadas por Galle e Cross, sem a mesma resistência à ciência ou temor de uma cientifização do design.

MÉTODO

Por não ser um designer de formação, para mim foi particularmente importante que tanto quanto possível eu fosse capaz de guardar temporariamente a minha mochila filosófica durante esse período na Escola da Indústria Criativa. Esse foi um desafio que coloquei a mim mesmo, de trabalhar predominantemente com autores de Design e entender tanto os problemas como as soluções encontradas na própria disciplina.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A principal contribuição do trabalho que realizei é o deslocamento do questionamento da técnica para a Filosofia do Design, impactando diretamente o projeto de novas tecnologias. Para isso foi importante encontrar o papel e a importância de ciência para uma cultura de design. Mas primeiro encontrei problemas tornados oportunidades. Foi uma surpresa, talvez alguma ingenuidade da minha parte, o instante em que percebi a falta de cultura de ciência na disciplina. Também a falta de entendimento sobre questões introdutórias de cientifização do design no trabalho de Cross, o que é precisamente o que impede o entendimento de Design como uma disciplina acadêmica tal como vem sendo trabalhado internacionalmente há quatro décadas. Esse é o tipo de entendimento necessário para perceber a diferença nas grafias de design e Design. Tampouco foi sem preocupação que encontrei exageros e verdades em anedotas do tipo "no Design não se lê textos longos" e na falsa crença de que a exibição de muitos livros significa alguma erudição na disciplina.

Mas, em síntese, o estudo desenvolvido contribui para a valorização de uma já recente História dos Estudos de Design. Nova literatura foi adicionada à disciplina, uma alternativa a abordagem clássica no tratamento da História e Filosofia da Ciência foi sugerida, e Filosofia do Design é trabalhada a partir de elementos de cultura de ciência presentes na cultura de design.

PESQUISAS FUTURAS

A inexistência de maior teorização do conceito de metadesign e o tratamento ainda incipiente dedicado a uma metalinguagem própria da disciplina são lacunas em aberto. Propriamente à Educação em Design, em ambos os níveis de graduação e pós-graduação, há um importante trabalhado a ser feito para a inclusão de filosofias da ciência especializada, como Filosofia do Design.

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

Autoria: Gustavo Berwanger Bittencourt
Orientador: Karine Freire
Ano de defesa: 2020

Setor: Sociedade civil organizada (organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade)
Área: Saúde

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Quando meu filho recebeu o diagnóstico da Síndrome de Prader Willi, aos 9 meses de idade, minha família e eu tivemos grande dificuldade de encontrar informação organizada, confiável e acolhedora. Embora tivéssemos acesso a um excelente atendimento médico, tivemos que descobrir por nós mesmos como navegar socialmente no novo mundo dos "raros", como essa comunidade se denomina. Encontramos em um grupo de apoio na internet formado por mães e pais de pessoas com Prader Willi o primeiro acesso a uma rede maior de outros grupos e organizações que muitas vezes são chamadas de associações de pessoas com doenças raras. Essas associações, apesar de variadas em suas nomenclaturas, formas de organização e métodos de atuação, seguem um certo padrão organizacional histórico ligado principalmente às primeiras associações de pacientes nos Estados Unidos da década de 50. Apesar de eficientes em muitos aspectos, há comunidades que não conseguem ou desejam se organizar dessa maneira tradicional e há poucos exemplos alternativos divulgados. Minha pesquisa buscou investigar como o Design Estratégico para Inovação Cultural e Social poderia colaborar para a criação de um modelo inovador de associação voltado às pessoas com doenças raras.

Os objetivos desse trabalho foram:
O principal objetivo da pesquisa era propor princípios projetuais para processos de Design Estratégico voltados à inovação social no modelo organizacional de associações de pessoas com doenças raras. Apesar desse foco, ao longo da pesquisa, entendeu-se que esses princípios de projeto poderiam ser amplos o suficiente para inspirar modelos organizacionais de outros tipos de associações civis. Um outro obejtivo do trabalho era aproximar o Design Estratégico da área da saúde, em geral abordada mais por pesquisas e práticas profissionais do Design de Produto e do Design de Serviços.

PILARES TEÓRICOS

O Design Estratégico conforme proposto e entendido por Francesco Mauri, Francesco Zurlo e Anna Meroni foi o ponto de partida teórico da pesquisa. Adicionalmente, recorreu-se ao trabalho de Ezio Manzini e de pesquisadores do Programa em Pós-Graduação Unisinos como Ione Bentz, Karine Freire, Gustavo Borba e Carlo Franzato para jogar o olhar do Design Estratégico para Inovação Social e Cultural como forma de alinhar a metodologia com o âmbito pesquisado. Por fim, buscou-se na Gestão por Mandalas do Lama Padma Samtem as orientações para uma visão ética e uma atitude de projeto também condizentes com seus objetivos.

MÉTODO

A partir dos referenciais teóricos, foi desenvolvido para a pesquisa um processo de Design Estratégico inspirado na proposta do Community Centered Design de Anna Meroni, Davi Fassi e Giulia Simeone, que se desenvolveu ao longo de 6 momentos: a identificação de uma comunidade, o mapeamento e seleção dos participantes, a formação de um grupo representativo da comunidade (mães, pais e profissionais de saúde e educação), dois workshops de co-design e a consolidação dos resultados dos workshops. também utilizou-se construção de cenários e entrevistas como técnica. As práticas e ferramentas envolveram: agrupamento semântico, brainstorming, diário de campo (observações), dinâmicas de grupo, prototipação e roteiros semiestruturados (entrevistas) Tal processo foi registrado em foto e áudio, registros esses analisados posteriormente em busca das respostas para os problemas de pesquisa.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A primeira descoberta foi a falta de métodos e ferramentas de Design Estratégico facilmente disponíveis para grupos que desejam formular estratégias organizacionais, ainda mais se esses grupos desejam construir uma organização não-comercial. A segunda descoberta foi que a criação de métodos e ferramentas para isso, mesmo a partir do viés do Design Estratégico para a Inovação Social e Cultural, precisa levar em consideração o contexto específico do grupo que foi montado para o trabalho em questão, com todas as peculiaridades do contexto imediato, tomando todos os cuidados para não se tentar encaixar o grupo em processos já existentes como muitas vezes acontece no Design. A terceira descoberta é tomar esses cuidados exige o aporte intencional e estruturado de uma perspectiva ética e que há um espaço para se explorar perspectivas menos usuais, como a abordagem budista utilizada na pesquisa. A quarta descoberta é que todas essas considerações remetem de forma circular à proposta original do Design Estratégico que surge nos primeiros artigos de Mauri e Zurlo - portanto seriam um resgate de um DNA que pode ter se perdido ao longo dos anos.

Conclui-se que o momento socialmente turbulento que estamos vivendo exige um olhar mais refinado e atento aos processos de Design Estratégico. É preciso evitar a aplicação automática de metodologias consagradas sem questionar suas consequências para o projeto e a sociedade. Uma atenção especial é preciso ser dadas às estratégias organizacionais, área ainda muito dominada por um pensamento tradicional que ainda guarda ligações estreitas, especialmente no mercado, com práticas e vieses que promovem a competição e a dominação, objetivos que não servem a todas as organizações. Como resultado da pesquisa e colaborando para criar um arcabouço alternativo, foi consolidado no final do trabalho um processo e uma ferramenta chamada de Matriz Estratégica de Inovação Social, uma evolução de uma matriz de Meroni, Fassi e Simeone, voltada para a formulação de estratégias organizacionais dentro da perspectiva do Design Estratégico para a Inovação Social e Cultural.

PESQUISAS FUTURAS

Uma vez que o processo de Design Estratégico empreendido na pesquisa foi realizado uma única vez, seria válido repeti-lo em outros contextos para verificar suas forças e fraquezas, a fim de refiná-lo. Da mesma forma, o aporte de uma visão ética budista no projeto é tema pouco estudado que mereceria maior aprofundamento e extensão.

NINGUÉM FICA DE FORA: PREMISSAS PARA A CONSTRUÇÃO DE PROCESSOS DE PROJETAÇÃO MAIS INCLUSIVOS

Autoria: Victória Moreira Kern
Orientador: Gustavo Borba
Ano de defesa: 2020
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Serviços

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A dissertação, intitulada "Ninguém Fica de Fora: Premissas para a Construção de Processo de Projetação Mais Inclusivos", foi desenvolvida com o intuito de propor premissas para a construção de processos de projetação de eventos mais inclusivos. Apesar de representarem 23,9% da população brasileira (IBGE, 2010), pessoas com deficiência ainda enfrentam barreiras em diversos setores da sociedade, incluindo um dos que mais cresce no Brasil: o de eventos. Ao considerar que a exclusão dessas pessoas é reflexo da forma como produtos e experiências são projetadas (HOLMES, 2018), esperava-se que a pesquisa pudesse auxiliar designers a perceberem e a assumirem a responsabilidade que têm de promover a inclusão.

Os objetivos desse trabalho foram:
A pesquisa desenvolveu-se com o objetivo de, a partir da perspectiva do design estratégico, propor premissas para a construção de processos de projetação de eventos do tipo festival mais inclusivos. Para atendê-lo, foi necessário: compreender abordagens que tratam de inclusão através do design; identificar uma abordagem de inovação guiada pelo design que possa ser relacionada à inclusão; compreender o processo de projetação de eventos do tipo festival que se atentam à experiência de pessoas com deficiência; e traçar uma interface entre a teoria e a prática em relação a processos de projetação mais inclusivos.

PILARES TEÓRICOS

No que se refere aos pilares teóricos que deram sustentação a minha pesquisa, a interface teórica entre as abordagens de Design Estratégico e de Inclusive Design mostrou-se fundamental aos resultados alcançados. Em relação a Inclusive Design, foram exploradas as perspectivas de autores como: Clarckson e Coleman (2013); Holmes (2018); e Treviranus. Já ao tratar de Design Estratégico, foram aprofundadas propostas relacionadas a Design-Driven Innovation, como as dos autores: Utterback et al. (2006); Verganti (2009); Norman e Verganti (2014).

MÉTODO

A pesquisa englobou um estudo de caso do processo de projetação de dois eventos que se atentam à experiência de pessoas com deficiência: o Rock in Rio e o Festival Social Good Brasil. A coleta de dados sobre ambos envolveu pesquisa documental; observação direta; e entrevistas semiestruturadas tanto com usuários quanto com membros da equipe de produção e colaboradores externos. Esses dados foram, então, analisados a partir de três técnicas: 1. Análise de conteúdo; 2. Blueprint de Serviços; e 3. Diagrama de Afinidades. A aplicação delas mostrou-se essencial para a identificação de fatores que parecem orientar a prática de eventos que possuem uma perspectiva mais inclusiva. A partir disso,

foi possível traçar uma interface entre a prática e a teoria de inclusive design e de design estratégico, o que resultou na proposição de nove premissas que podem contribuir com a construção de processos de projetação de eventos mais inclusivos. As técnicas de entrevistas, observações e pesquisa documental foram utilizadas ao longo da pesqusia, bem como, as ferramentas/práticas de agrupamento semântico, blueprint, roteiros semiestruturados (entrevistas) e diagrama de afinidades.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A pesquisa resultou na proposição de nove premissas voltadas à construção de processos de projetação de eventos mais inclusivos: Foco na Experiência do Usuário; Protagonismo de Pessoas com Deficiência; Escuta de Feedbacks; Rede de Colaboração Externa; Abertura das Lideranças; Conexão de Áreas; Foco no Acesso à Informação; Tratar Inclusão como Prioridade; e Alinhamento de Mindset entre Atores. Vale destacar que o anseio da autora com a proposição destas premissas é que a aplicação delas não seja entendida como um favor que uma equipe ou organização está prestando a pessoas com deficiência, pois, na verdade, são elas próprias, empresas e organizações, que são beneficiadas ao proporcionarem ambientes acessíveis e acolhedores a uma diversidade maior de pessoas. Portanto implementá-las não demanda dos designers fazer justiça ou uma benfeitoria, mas, sim, apenas assumirem a responsabilidade que têm sobre as experiências que projetam, as quais podem promover a exclusão ou inclusão de pessoas. Nesse caso, se escolherem voltar-se à inclusão, as premissas podem auxiliá-los. Acredita-se que a proposição dessas premissas pode beneficiar diferentes áreas. Em relação ao design, além de contribuir evitando que barreiras a pessoas com deficiência sejam projetadas, pode potencializar inovações, visto que processos mais inclusivos envolvem valorizar a perspectiva de pessoas que possuem um grande potencial inexplorado que engloba habilidades, recursos, criatividade e motivação para propor mudanças (TREVIRANUS, 2018). Devido à escassez de referências sobre inclusão no contexto de eventos brasileiros, entende-se que os resultados deste estudo também podem ser favoráveis ao setor de produção de eventos, que, ao adotarem práticas mais inclusivas, podem perceber o potencial tanto econômico quanto social de tratar pessoas com deficiência como usuárias e protagonistas das experiências que projetam. Por fim, julga-se que esta pesquisa ainda oferece contribuições à área de inclusão. Ao reconhecer a demanda por estudos na área e a grande diversidade de pessoas que ainda são excluídas pelos produtos e serviços existentes, entende-se que os resultados do estudo podem apoiar a construção de uma sociedade mais inclusiva, que valoriza a diversidade humana e aceita as diferenças individuais.

PESQUISAS FUTURAS

Fatores como a falta de recursos e o prazo de entrega limitaram a pesquisa em alguns aspectos, o que abre possibilidades para estudos futuros relacionados, principalmente, a estratégias de validação das premissas. Uma iniciativa que poderia ser desenvolvida é a realização de um workshop, cujo objetivo seria testar as premissas através da colaboração entre usuários com deficiência e equipes de eventos que parecessem não se atentar à inclusão. Outra recomendação seria verificá-las no processo de projetação de outros festivais ou outros tipos de evento que aparentam estar voltados à uma perspectiva inclusiva. Na verdade, recomenda-se que a presença delas seja investigada no modo de projetar de qualquer produto ou serviço que se atente a experiência de pessoas com deficiência. Assim, além de serem validadas, outras premissas podem ser identificadas, proporcionando o avanço do conhecimento disponível sobre inclusão em processos de design. Por fim, considerando a escassez de referências sobre o tema e aspectos excludentes percebidos no próprio processo de pesquisas científicas, sugere-se que estudos sobre inclusão em geral sejam priorizados tanto na área do design quanto em todas as outras. Afinal, a partir disso, a academia pode passar a estar mais preparada para incluir a perspectiva de pessoas com deficiência em seus processos, possibilitando que o conhecimento científico seja construído com mais diversidade.

A DIMENSÃO DO TOQUE NA EXPERIMENTAÇÃO: UMA INVESTIGAÇÃO DE ESPAÇOS DE HESITAÇÃO NO DESIGN

Autoria: Ana Maria Copetti Maccagnan
Orientador: Guilherme Meyer
Ano de defesa: 2021
Área: Indústria criativa - Design
Setor: Sociedade civil organizada (organizações sem fins lucrativos, coletivos, comunidade)

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A literatura de design aponta para uma variedade de modos distintos de experimentação em design. Quase sempre, uma compreensão relacionada às maneiras do experimento, típico da prática da ciência moderna. Considerando os tempos incertos e críticos em que nos percebemos enquanto sociedade, torna-se urgente um esforço por práticas de design capazes de tocar outros mundos possíveis. Na presente dissertação percebemos tal lacuna dos estudos de design e buscamos uma leitura de experimentação como prática experimental que favorece a emergência de alternativas que impulsionam novos modos de ser, fazer, pensar e sentir.

Essa experimentação é a chave para favorecer a atuação do design em meios tão inconstantes, especialmente se qualificada e elevada pela dimensão de toque. Nós entendemos que o envolvimento com essa experiência sensorial e material, indicaria que práticas orientadas ao futuro não devam ser aquelas da criação de artefatos definidos pela agilidade, eficácia e limpeza. O foco passa a ser transferido às relacionalidades e ao sensível, convidando o design a repensar as formas dominantes, e restritas, com que os futuros se apresentam, atentando-se ao detalhe, à lentidão e ao cuidado.

Nosso desafio foi justamente compreender de que forma a experimentação e o toque poderiam se engajar com o que, para Stengers (2018), são práticas que tomam como importante a criação de espaços oportunos para que atores articulem as suas questões, envolvendo a possibilidade de hesitação, de descentralização de poder e de desaceleração. Impedindo, assim, que se avance rápido demais em direção a um mundo comum ou neutro, ao propor um envolvimento com a incerteza e com outros modos de atenção.

Avançar em discussões quanto à dimensão do toque na experimentação que remete ao design estratégico e potenciais contribuições na investigação de espaços de hesitação. Para isso, questionamos: Como a dimensão do toque na experimentação pode favorecer espaços de hesitação nos processos de design? Diante disso, identificamos nas práticas inventivas do design uma oportunidade de desenvolver o problema de pesquisa e, portanto, objetivamos identificar como uma prática participativa de prototipagem experimental poderia proporcionar espaços de hesitação de modo a contribuir com o design estratégico. Para alcançar este objetivo geral, foram definidos objetivos específicos alinhados ao problema e a delimitação do tema abordado. Por meio de uma atividade projetual, os objetivos específicos se propõem a identificar como uma

prática participativa potencializa o engajamento e os pontos de vista dos participantes quando mediados pela prototipagem experimental; explorar a relação do toque na prototipagem experimental; e compreender de que forma o bordado contribui para a prototipagem experimental.

Os objetivos desse trabalho foram:
A pesquisa teve como objetivo avançar em discussões quanto à dimensão do toque na experimentação que remete ao design estratégico e potenciais contribuições na investigação de espaços de hesitação. Para isso, questionamos: Como a dimensão do toque na experimentação pode favorecer espaços de hesitação nos processos de design? Diante disso, identificamos nas práticas inventivas do design uma oportunidade de desenvolver o problema de pesquisa e, portanto, objetivamos identificar como uma prática participativa de prototipagem experimental poderia proporcionar espaços de hesitação de modo a contribuir com o design estratégico. Para alcançar este objetivo geral, foram definidos objetivos específicos alinhados ao problema e a delimitação do tema abordado. Por meio de uma atividade projetual, os objetivos específicos se propõem a identificar como uma prática participativa potencializa o engajamento e os pontos de vista dos participantes quando mediados pela prototipagem experimental; explorar a relação do toque na prototipagem experimental; e compreender de que forma o bordado contribui para a prototipagem experimental.

PILARES TEÓRICOS

Experimentação no design estratégico: uma discussão sobre os conceitos estratégia, programa, experimento e experimental: Edgar Morin, John Cage (apud Lydia Goehr), Isabelle Stengers.
Prototipagem experimental: Matt Ratto, Guilherme Meyer, Tim Ingold.
Dimensão do toque: Maria Puig de la Bellacasa, Juhani Pallasma, Kristina Lindström; Åsa Ståhl
Design Participativo: Christopher Le Dantec, Carl DiSalvo, Pelle Ehn.

MÉTODO

A fim de investigar espaços de hesitação por meio de uma experimentação orientada pelo toque, realizamos uma prática participativa de prototipagem experimental na segunda metade de 2020. Essa prática foi conduzida a partir do método Pesquisa-Ação e estruturada na forma de quatro ciclos de experimentação onde um grupo de seis participantes foi convidado a engajar-se em uma atividade mediada por bordados manuais. Essa prática foi considerada como uma dinâmica de se pensar juntos e junto ao que se está fazendo, e seu objetivo era alcançar um espaço propício para hesitações, problematizações, tensões, contradições, debates, críticas e especulações. Também foram realizadas entrevistas e grupos focais.

As ferramentas e práticas envolveram: diário de campo (observações), dinâmicas de grupo, prototipação e roteiros semi ou não estruturados (entrevistas/grupo focal). A vontade de acessar um material empírico para pensar em experimentação e toque, orientou-nos a escolha da atividade de bordado. Como uma prática que tangibiliza a ideia do toque, o bordado permite que sejam estabelecidas relações diferentes de tempo e sensibilidade ao proporcionar formas descritivas e performáticas de criação. Para isso, reunimos um grupo de seis pessoas já familiarizadas com o bordado em torno de uma atividade de criação.

O grupo era composto por 5 mulheres e um homem que variavam entre 30-70 anos e estavam distribuídos em diferentes partes da cidade de Porto

Alegre. Em decorrência do atravessamento da pandemia do COVID-19, optamos por estruturar a prática de forma distanciada. Os ciclos de experimentação eram divididos em momentos de prática de bordado individual com mediação a partir da troca e da circulação de uma caixa de materiais de bordado entre as casas dos participantes, a "caixa para bordar cuidados" como intitulamos; e encontros online síncronos como grupos focais para conversar sobre o que cada participante estava criando. No final de cada ciclo, as caixas eram trocadas de forma aleatória entre os participantes. Confiamos que a experimentação poderia revelar descobertas para serem relacionadas e discutidas no decorrer da pesquisa, assim como o bordado proporcionaria um processo dialógico.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Oscilação entre uma postura experimental e a ideia de programa: Mesmo que instigássemos os participantes a experimentar, frequentemente confiavam em seus processos planejados para desenvolver a sua criação. A oscilação expôs ser importante o respeito pelos movimentos autônomos dos participantes, onde hesitação significou permitir que decidissem por si mesmos o que era bom. Atentando para o toque, percebemos uma tendência dentro dessa oscilação em chamar para a experimentação a partir daquilo que se toca. Por mais que os participantes iniciassem a partir de um 'plano', na sequência este ia se modificando a partir de um fluxo sugerido pelos materiais (INGOLD, 2012).

Com isso, alertamos ao design que tenha um processo mais sensível e atento às oscilações e às estratégias que dele emergem. Prototipagem experimental como provocadora de narrativas: Existem muitas abordagens de prototipagem, esta fomentada pela prática se aproxima da ideia de uma atividade que é o ato compartilhado do fazer (RATTO, 2011; DISALVO, 2014). No entanto, este processo provoca além da conversa, a narração. Estruturas que se dispõem a contar histórias em um processo de significação. As narrativas propõe uma dimensão de fazer sentir, compartilhar e afetar, pois construídas a partir do toque, materializando práticas sociais que têm a sua base no cuidado. Elas são espaços para hesitar, onde se questionam valores e se buscam por novos significados coletivos.

O processo de prototipagem experimental estimula um diálogo que possibilita discernimento, reflexão, participação e expressão da subjetividade. Respeito a uma variedade de ritmos: O fato do bordado ter proposto uma desaceleração, supõe "[...] criar a ocasião de uma sensibilidade um pouco diferente [...]" (STENGERS, 2018, p. 1). A desaceleração permitiu que as pessoas experimentassem outro ritmo como uma possibilidade de mudança, e que hesitassem, escolhessem e decidissem por si mesmas, se aquele passo era bom para elas. Isso porque desacelerar alerta para uma interrupção crucial no processo para a reorientação da atenção, permitindo estar sempre inventando novas maneiras e práticas diferentes. Ethos de cuidado no design: O cuidado é capaz de estabelecer uma nova maneira de perceber o mundo. Cuidar enquanto um ethos transformador avança de uma questão predeterminada sobre 'como podemos cuidar mais?', ao orientar os processos de design a estarem constantemente se questionando, hesitando, sobre 'como cuidar?' e 'o que é cuidar?'. Na prática, evidenciamos o cuidado ao acessarmos uma sensibilidade particular de um grupo. O cuidado tornou possível um ambiente sensível e democrático, onde o acolhimento à vulnerabilidade e à intimidade foram distintos de um processo de design usualmente

praticado. A adoção de um ethos de cuidado em uma pesquisa de design significa estabelecer comprometimentos ontológicos em que estratégias passam antes pelos filtros do afeto, da ética e das consequências práticas e materiais.

Em um primeiro movimento de pesquisa, foi identificada e caracterizada a postura experimental e seus pilares como uma conduta que o design deve adotar, se deseja avançar com a estratégia. Por ser o entendimento de experimentação no design ainda incipiente, considera-se que a pesquisa tenha avançado em um conceito fértil para o campo. Foram, ainda, aprofundadas dinâmicas materiais, manifestando a dimensão do toque como particularidade desta experimentação e meio de acessar práticas dedicadas a uma ontologia de cuidado, capazes de restaurar a habilidade do diálogo e das relações. Considera-se que a prática, enquanto situação idiota, proporcionou um espaço de hesitação onde as pessoas puderam agir junto à incerteza, questionando os outros e a si mesmos e expressando as suas urgências e perspectivas de mundo. Neste espaço, o grupo compartilhou inquietações da vida cotidiana, sem necessariamente propor ações, mas ficando em um estado de dúvida e em diálogo. Isso ocorreu, pois, a prototipagem experimental permitiu que fossem elaboradas e expostas considerações acerca da situação quando em contato com aquilo que está sendo materializado. Para o design, fica claro a possibilidade de se pensar a hesitação dentro de um processo de projeto. Isso é, pensar em formas de desacelerar e gerar a inquietude de ritmos para que, com cuidado, possa-se problematizar as próprias convenções experimentais, acessando outros modos de atenção e permitindo que não sejam estabelecidas verdades únicas acerca do processo e seus achados.

PESQUISAS FUTURAS

Ressalta-se que o maior limite da pesquisa se refere à circunstância da pandemia de COVID-19. Seria impossível comparar os resultados desta pesquisa a uma que tivesse ocorrido de forma presencial.

Nesse sentido, são convidados pesquisadores e pesquisadoras que tiverem interesse em promover a abordagem de pesquisa apresentada com as devidas adaptações para uma prática em contato físico.

Além disso, a pesquisa foi norteada por uma experimentação que pressupõe incerteza. Dessa maneira, enfatiza-se a impossibilidade de fechamento da sua própria conceituação.

Tendo em vista que a teoria da experimentação ainda é dispersa em conhecimentos que extrapolam o design, são convidados pesquisadores a estarem constantemente construindo e explorando oportunidades que venham a agregar as contribuições dessa pesquisa aos processos de design.

DESIGN DE TRIGGERS EMOCIONAIS PARA EXPERIÊNCIAS GASTRONÔMICAS

Autoria: Ricardo Yudi Akiyoshi
Orientador: Filipe Campelo
Ano de defesa: 2012
Setor: Sociedade civil organizada (Organizações sem fins lucrativos)
Área: Serviços alimentares

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A associação entre a Gastronomia e o Design inspirou essa dissertação. Mais especificamente, as nuances de triggers - gatilhos - emocionais que podem potencializar e qualificar uma experiência. Dessa maneira contextualizamos a experiência emocional no contexto gastronômico e de que maneira o Design poderia iniciar sua trajetória em uma disciplina única, o Food Design.

Os objetivos desse trabalho foram:
Avaliar o impacto das emoções evocadas em experiências alimentares a partir da manipulação de gatilhos tangíveis e intangíveis.

PILARES TEÓRICOS

Trabalhar com a experiência emocional demanda a segmentação da teoria em dois pilares principais: a emoção e a experiência. Sendo assim, seguimos com esses dois pilares teóricos somados ao Design. Desmet e Schifferstein: para a experiência do usuário e design para emoções. Lazarus: Fundamentação acerca das emoções e situações e mecanismos de adaptações.

MÉTODO

A metodologia de pesquisa integrou métodos quantitativos e experimentais. Realizamos surveys e experimentações com manipulação de estímulos sonoros e de gosto. Foram utilizadas as ferramentas: Mapa conceitual, mapa de jornada e prototipação.

ACHADOS E DESCOBERTAS

Com o resultado da pesquisa pudemos conceitualizar o que são triggers, ou, gatilhos emocionais e, ainda, sugerir linhas de projetos e pesquisas em torno do Design para Emoções e Food Design.

Em nossa vida, nem sempre as experiências memoráveis são aquelas de caráter positivo. No entanto, podemos projetar condições e situações em que o usuário seja acolhido e sua experiência resultante possa vir a ter um impacto positivo (ou mais positivo) a longo prazo. Projetar para gatilhos emocionais, para experiências de cunho emocional é uma grande responsabilidade. O Design na medida em que preza pelo bem-estar de um usuário, pode ser esse agente de transformação e de valorização dos momentos que tornam a nossa vida única e especial.
Os achados da pesquisa reverberam positivamente com as demais pesquisas em torno da experiência do usuário e nutrem um caminho pouco percorrido até o momento: o da associação entre o Design e a Alimentação.

PESQUISAS FUTURAS

Metodologias de criação de produtos com ênfase na experiência sensorial; a ativação de sentidos por meio de manipulação de características de um produto; as janelas do tempo de uma experiência do usuário.

EXPERIMENTAÇÃO E APRENDIZAGEM: PERSPECTIVAS DA CULTURA DE DESIGN SOBRE O ERRO CAPAZES DE AUXILIAR AS ORGANIZAÇÕES EM SEUS PROCESSOS DE INOVAÇÃO

Autoria: Cristiano Fragoso
Orientador: Celso Scalestsky
Ano de defesa: 2021
Setor: Setor privado (Empresas com fins lucrativos)
Área: Organizações em geral, que têm interesse em desenvolver projetos de inovação para incrementar suas entregas e resultados.

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

Minha pesquisa tem muita relação com inquietações que trago do mercado de trabalho. Atuo há 20 anos com liderança de processos criativos para empresas dos mais variados portes e setores, e venho percebendo nelas uma crescente necessidade de inovar. Apesar de haver o entendimento da importância deste tema nas organizações, consigo notar que elas ainda lidam muito mal com os erros inerentes aos processos de inovação. Foi por isso que me interessei em compreender mais profundamente como a Cultura de Design lida com equívocos e desvios de expectativa. Erros são situações recorrentes no dia a dia dos designers e, por isso, é um tema bastante presente na literatura da área. Mas, em uma primeira pesquisa assistemática da bibliografia, percebi que o assunto ainda é pouco aprofundado. Foi a partir da identificação desta lacuna que resolvi pesquisar sobre as perspectivas que a Cultura de Design tem em relação aos erros.

Os objetivos desse trabalho foram:
O objetivo geral da minha pesquisa foi identificar perspectivas da Cultura de Design sobre os erros capazes de auxiliar as organizações em seus processos de inovação. Como objetivos específicos, trabalhamos com três focos. O primeiro foi procurar sistematizar o entendimento teórico que a Cultura de Design tem sobre os erros em processos de inovação. O segundo foi entender como os designers percebem os erros em processos de inovação no mercado de trabalho. Por fim, verificou-se como gestores de negócios percebem as perspectivas da Cultura de Design em relação aos erros encontradas durante a pesquisa.

PILARES TEÓRICOS

O entendimento dos erros como fontes de aprendizagem em processos de inovação é uma ideia central da minha pesquisa. Sendo assim, baseei o conceito de aprendizagem nas teorias do educador Donald Schön (1983, 2000). Sua obra trabalha este tema dando ênfase a geração de novos conhecimentos através da prática projetual. O principal achado da minha pesquisa são as "oito faces do erro" (título do estudo), que foram identificadas a partir do cruzamento de teorias de mais de 30 autores que foram encontrados em uma revisão sistemática da bibliografia.

MÉTODO

O método da minha pesquisa foi dividido em três fases. Na primeira, promoveu-se uma revisão sistemática da bibliografia, procurando definições de erro em artigos publicados no periódico Design Studies (classificação A1 pelo QualiCapes) desde sua primeira edição (1979) até 2020. Esta revisão serviu de base para a identificação das primeiras seis perspectivas da Cultura de Design em relação aos erros, que viraram categorias a priori de análise de conteúdo na etapa a seguir. Na segunda fase, foram entrevistados designers experientes com a intenção de verificar se os achados da etapa anterior faziam sentido. Eles eram convidados a contar uma situação de erro do seu histórico profissional e, a partir destes relatos, eram feitas perguntas baseadas em um roteiro semi-estruturado. Além de confirmar os resultados obtidos até então, encontrou-se outras duas perspectivas da Cultura de Design em relação aos erros. Essas "oito faces do erro" foram apresentadas em entrevistas para gestores de organizações que têm interesse em inovação na terceira e última fase do estudo. A ideia não era fazer uma validação dos achados, mas procurar entender como estes líderes empresariais perceberiam os resultados das etapas 1 e 2. Ao longo da pesquisa foram utilizadas práticas e ferramentas como agrupamento semântico, diagrama de redes e roteiros semiestruturados (entrevistas).

ACHADOS E DESCOBERTAS

Os principais achados deste estudo foram as "oito faces do erro", que são perspectivas que a Cultura de Design tem em relação a situações de desvio de expectativa. São elas: conexão, consequência, dificuldade, motivação, oportunidade, paradoxo, sinal e surpresa recorrente.

Reconhecer os erros como fonte de aprendizagem em processos de inovação é algo fundamental para organizações que buscam incrementar resultados a partir da criatividade. A sistematização proposta por este estudo pode ajudar empresas que almejam inovar à incrementar seus resultados, e também colabora com o campo do Design ao fazer uma tradução de como sua cultura profissional lida com este tipo de situação.

PESQUISAS FUTURAS

As "oito faces do erro" encontradas por este estudo não tem a pretensão de serem definitivas. Outras pesquisas poderiam questionar as mesmas, propondo novas perspectivas. Além disso, é possível ir além na verificação dos achados deste estudo com um maior número de organizações, questionando sobre a intenção desta sistematização de colaborar com os processos de inovação nas empresas.

PROCESSOS DE DESIGN ESTRATÉGICO E SEEDING PARA A EVOLUÇÃO DAS INOVAÇÕES SOCIAIS

Autoria: Luana Duarte Fuentefria
Orientador: Carlo Franzato
Ano de defesa: 2021

Setor: Setor público (Prefeitura, Empresa estatal, ...)
Área: Alimentação

Link para acessar a dissertação / tese

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A pesquisa Design Estratégico e Seeding para a evolução das inovações sociais encontra inspiração nos movimentos de crescimento em rede de iniciativas para a inovação social em diferentes contextos. Trata-se de um crescimento em que cada iniciativa beneficia as outras, reforçando a ideia geral. Em diferentes ecossistemas, como o da alimentação sustentável (objeto material deste estudo), esse fenômeno pode ser percebido, reproduzindo uma prática de iniciativas pequenas, de consumo local e menor impacto socioambiental, porém que, ao mesmo tempo, geram impacto mundial, pela sua abertura ao fluxo global de pessoas de ideias. Da observação dessas ocorrências decorre a reflexão sobre como ocorrem semelhantes fluxos, capazes de carregar inspirações que dão origem a inovações em contextos diferentes, com configurações diferentes, porém que parecem carregar em sua centralidade conceitos projetuais comuns. Essa verificação direciona a pesquisa para o questionamento sobre a possibilidade de realizar processos de disseminação das inovações sociais, já presentes dessa maneira espontânea na sociedade, com intencionalidade e projetualidade. Conjuga-se a isso a identificação do seeding, termo em inglês que pode ser traduzido como semeadura, um conceito ainda pouco explorado em seu potencial de articulação com as inovações sociais, porém que, na literatura especializada das áreas do design e da computação, é relacionado com os processos de disseminação da inovação.

Os objetivos desse trabalho foram:
O trabalho tem por objetivo propor insumos metodológicos à difusão da inovação pelo design, aprimorando a metodologia do design estratégico de forma a que este considere este tipo de processo, permitindo e promovendo a disseminação de inovações por meio de estratégias de seeding. Para alcançar o objetivo citado, a pesquisa buscou definir e apontar as características centrais do seeding por meio de uma revisão sistemática da literatura. De forma a aproximá-la de reconhecidos fenômenos de disseminação das inovações, objetivou-se também identificar a existência de uma ou mais sementes e compreender como se configuram as sementes e os processos de seeding para a inovação social no ecossistema de alimentação sustentável em Porto Alegre. A investigação no ecossistema objeto desta pesquisa também identificou e propôs, por fim, possíveis estratégias para processos de seeding para a inovação social.

PILARES TEÓRICOS

Para alcançar os objetivos propostos, a pesquisa se sustenta sobre a exploração do conceito de seeding, que tem sua origem nas pesquisas lideradas pelo cientista da computação Gerhard Fischer, fundador e diretor do Center for LifeLong Learning and Design (L3D) da Universidade do Colorado. Diferentes autores propõem avanços que aproximam o seeding da inovação social, com especial atenção dos autores do Laboratório do Grupo de Pesquisa de Design Estratégico para a Inovação Cultural

e Social (SEEDINGLAB) da Unisinos, com estudos de Freire, Michelin e outros pesquisadores do laboratório. Ao seeding, soma-se o conceito de design para a inovação social, compreendido como o desenvolvimento de processos que não somente criam soluções sociais, porém que projetam com o intuito de despertar a colaboração e o fazer social. O conceito é abordado a partir da perspectiva de autores como Manzini, Murray e demais autores da Young Foundation. Além disso, são abordados diferentes processos de design que contribuem para a perspectiva de um design para a inovação social, como O Transition Design (Irwin), Design Autônomo (Escobar) e Design Estratégico (Franzato, Meroni e Zurlo).

MÉTODO

O método da pesquisa contemplou a realização de uma revisão sistemática para a compreensão e definição de conceitos centrais. Concomitantemente à revisão teórica, realizou-se uma coleta de casos projetuais relacionados com o setor da alimentação para a sustentabilidade. No âmbito desta pesquisa, a prática foi orientada à busca de indícios da ocorrência de processos de seeding já em andamento no setor da alimentação para a sustentabilidade em Porto Alegre. Com os casos projetuais em mãos e a organização das informações encontradas, optou-se pela realização de entrevistas. Desse modo, criou-se um momento de troca com os sujeitos responsáveis pela origem das iniciativas, com vista a compreender suas influências e inspirações no momento de criação delas. Não foi estudado somente um caso, pois não interessam as motivações individuais, mas relações entre casos e germinações de casos a partir de sementes. Não se relaciona, portanto, ao estudo de iniciativas inovadoras, mas da compreensão de como se disseminam as inovações, podendo ou não, ao longo do percurso, serem identificadas iniciativas que geraram novas sementes. O que importa, portanto, é a inovação como processo ecossistêmico.

ACHADOS E DESCOBERTAS

No decorrer da pesquisa, fez-se possível verificar que eram ainda incipientes não somente as investigações que conectavam os conceitos, porém que também não havia desenvolvimento aprofundado na compreensão e crítica do conceito, estando este limitado à apresentação dos autores que primeiro o apresentaram no L3D. A revisão sistemática fez possível compreender, de forma mais aprofundada, quais as novas conexões geradas por outros autores e de que forma elas poderiam estar associadas a processos de design em sistemas sociais complexos, assim como, com tais avanços, delineou-se a definição de um conceito de seeding.A conceituação, que compreende que aquilo que se denomina seeding se refere a três processos, de criação da semente, disseminação e apropriação, constituindo uma primeira conquista desta pesquisa. O aprofundamento e a articulação do conceito ao design para a inovação social, no entanto, foi possível graças à investigação no campo. Por meio da identificação do processo no ecossistema trabalhado, assim como de suas sementes, foi possível compreender como tais processos ocorrem no que se refere às inovações sociais, assim como propor estratégias para a sua aplicação em outros ecossistemas. Esta pesquisa, então, evidencia que o seeding encontra lugar na inovação social. O conceito desenvolveu-se de tal forma a ser compreendido não mais somente como um processo intencional e projetual de criação, disseminação e apropriação das inovações sociais, mas esses como a articulação para a evolução delas. Dessa forma, o seeding se constitui como um processo de evolução da inovação social. Nesse sentido, compreendeu-se que é possível orientar a ação projetual para não somente criar, mas potencializar dinâmicas já presentes em diferentes ecossistemas e desenvolvidas por designers-empreendedores. Os processos do seeding estão imbricados e suas estratégias se confundem entre si. Compreende-se, por exemplo, que aquilo que é a disseminação é também o próprio processo de apropriação e evolução da semente. O que é projetado estrategicamente para disseminar tem como interesse permitir a apropriação e evoluir as sementes por meio das trocas desenvolvidas nos ambientes de inovação. Assim, a disseminação é

também a apropriação. Nesse sentido, a apropriação é também o próprio processo de criação, pois aquele que se apropria cria nova semente, sendo todos esses processos criativos, portanto. A diferença está em que há momentos conscientes de criação, ao passo em que, no ecossistema, há momentos espontâneos, não projetados. Logo, apropriar-se é criar. E criar é apropriar-se.

Desse modo, a pesquisa apresenta a possibilidade de desenvolver a consciência desse processo pela identificação dos atributos necessários à constituição da semente e à sua disseminação e apropriação. Torna, assim, possível a inspiração de sujeitos e a ampliação de sua autonomia, pois inspira ao projeto por meio do desenvolvimento e fortalecimento de suas próprias práticas na troca com o que lhe é externo. O seeding objetiva promover a liberdade nas escolhas projetuais, fazendo isso pela abertura de canais que oportunizam a reflexão e o diálogo. O estudo permite, ainda a compreensão pelo sujeito de que a inovação social perpassa por processos de transformação de si como empreendedor, da comunidade e, como consequência, da sociedade como um todo. Nesse sentido, incorpora-se a ideia de que o que importa disseminar é uma identidade, uma composição de valores que geram o pertencimento, que podem ser transversais a diferentes tipos de inovação. Os ambientes de inovação, delineados nessa pesquisa, são também suporte na compreensão de que essa identidade por si só não gera relações. Categorizar os ambientes de experiência, aprendizagem e compartilhamento e troca são inspirações para a construção de estruturas capazes de gerar diálogo e motivar a colaboração entre os sujeitos do ecossistema. Assim compreendido, o design estratégico torna-se uma metodologia que enfatiza a criação de estratégias para fazer convergir o conhecimento e sensibilizar, a partir de sua capacidade de identificação de questões socialmente relevantes. Assim, o design estratégico opera de forma a tornar visíveis as ideias e criar ambientes capazes de promover o desenvolvimento de relações, informando, inspirando e encorajando a ação. O designer passa a promover e potencializar os processos, agindo a partir da escuta sensível dos contextos. O objetivo desse design está diretamente relacionado ao desenvolvimento de um crescimento em rede, gerando uma cultura de participação entre sujeitos e iniciativas, sendo elas culturas baseadas na contínua incompletude, na abertura dos problemas, ao mesmo tempo em que está presente o constante estímulo à contribuição pela lembrança do histórico de seus processos projetuais.

PESQUISAS FUTURAS

Estudos futuros podem aprofundar a compreensão da constituição das sementes e das estratégias para a sua disseminação. Além disso, o aprofundamento da articulação do seeding com conceitos como o de autonomia e de generosidade no design podem permitir uma maior compreensão do seu potencial como alternativa a outros processos de difusão da inovação.

AGRADECIMENTOS

Abor a dolorem qui berum fugitem eliquiste nestion eatem fuga. Nempor apis dipsame remporum rendus idi oditaquam illaut vendi untor sitemolorem. Ut rem. Latem ad quo beaque vitist esenissum erum eario. Ut labo. Solorei catioria coris qui blaut prem nobis aspienderis mo esequi comnis re parum volo totatur? Berfero vidunt dipiendae explatur minum si dolo tenihil ea ante is et optatet que nimagnat.

Abo. Et ventiones endit fuga. Et lacium lant rempero odiant quo molorita-tur? Bor maximaio totat audam venesci sequi dolum volupta quae maximus endiani magnis magnim exero voluptas sime vit, as excepro eum eiur sam re, coritat exero blacesto is repero volecusdae nonsecta explian duciet fuga. Obit aut et abo. Nam harcipi dignihicto qui cus a impor accus, verrunt que simus repedisi officient eum aut is aut fugit, nonsequi re paristotatet lia as a conemqui coratem. Ucipsa qui vit et, optati secabo. Nem diorian diciliandit et odis rerspie turiatia nonsequi necae eos ipis aut ut que eum volore quaepelia consed ut atiuntiam everibus, sapero et, et magnatium voluptatures maios ad qui untiae dis dolorro minvell accusam debit dolupta volorem eiunt.

Tempore cor molori natus andio vellabo. Nam, volupideni si vitatem pore-catiam, volorem dunt fugitaquatia dolore num vel evelestibus et pliquatisim volorum ut eium et ditaquam nihillaccum, es assus, conse volore consequ undamus di re re, odisque num sum con ra aut voles expel ipiet venis adis modit faceprent explabo reruptat vollabo reiciente velitiatur? Quiscit auta-tiis et et vollam quiduciis ese voles senis porit lab inveruptas magnim harcit laborum alic tem quam ium quam eum volorem quostias dellant quamet illa-boremos ab ium intem reptatia dessed mi, sed eatquaeriasi conet id maione proritaquod exerion consersperum natibus aut idigenturi anihic tem qui dis dit eatem fugiatus expligentium quid erio. Ut enimolu ptatius.
Sus sumquia dolorib usciur?

Ditassitasit, et min cusdaectem eum idisque coris si od qui iliquuntiam ium, sunt asperup tatiaspicit ventust, et illaut faccumque platiumquid ut ab is et velende llaborrumquo ipsamet ut ipsum reius eos intet, erepre accaeped et faceste laut doluptatem conector atia verspelias ea desedi alitatur, quiamus derrumenis ad ullorem quatus ulparum quis vel ipid etur? Ate des et volupta cum inctae. Ariorat aliquamet reicit rempor rerumqui odignis ad quamus molore, occuptur mincitae alitaeceria sim fuga. Ut et que natur, ut quid et, occullit audita cor acerum.

ÍNDICE

ÍNDICE
PRODUÇÕES 2009-2012

Título + Nome
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum

Clique nas produções para conferir ......

ÍNDICE

PRODUÇÕES 2013-2016

Título + Nome

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Clique nas produções para conferir ......

ÍNDICE

PRODUÇÕES 2017-2020

Título + Nome	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum
Lorem ipsum	Lorem ipsum

Clique nas produções para conferir .....