

# DESIGN & 'VIR-A-SER': ABORDAGENS PARTICIPATIVAS EM CONTEXTOS URBANO-SOCIAIS

*DESIGN & 'THE BECOMING': PARTICIPATORY APPROACHES IN URBAN-SOCIAL CONTEXTS*

---

**MARLI TERESINHA EVERLING, Dra.** | UNIVILLE

**AMANDA GODGIG** | UNIVILLE

**AMANDA SOUZA** | UNIVILLE

**BEATRIZ AZEVEDO** | UNIVILLE

**CAMILA MUNHOZ** | UNIVILLE

## RESUMO

O escopo do projeto Ethos aborda questões relacionadas ao Design e relações de uso para além do contexto indústria/serviços. A capacitação de recursos humanos para o design e relações de uso (e processos participativos), bem como, para atuação nos contextos urbano e social é um dos compromissos do projeto. O artigo discute caminhos possíveis conectados com os projetos de conclusão de curso para efetivar este compromisso. A metodologia abrange contextualização, revisão de documentos e publicações produzidos pela equipe do Ethos, autores que fundamentam as escolhas associadas a proposta; estas informações são discutidas a luz do relato de dois trabalhos de conclusão para exemplificar dinâmicas, abordagens e resultados alcançados.

123

## PALAVRAS CHAVE

Design e abordagens participativas; contexto urbano; contexto social.

## ABSTRACT

*Ethos project scope addresses issues related to Design and usage relationships beyond the industry/service context. One of the project commitments is the guidance of human resources for design and user relationship (and participatory processes); other one is lend a hand in urban and social contexts. In this paper the focus is to discuss possible paths (to achieve this commitment) connected with finishing course projects. The methodology covers knowing the fundamentals, reviewing documents and papers produced by Ethos team, and discuss authors whose choices are associated with the proposal; this information is examined in light of two works to exemplify the dynamics, approaches and achieve results.*

## KEY WORDS

*Design and participatory approaches; urban context; social context.*



## 1. INTRODUÇÃO

O projeto [ETHOS] Design e Relações de Uso fomentam ações e pesquisas técnico-científicas orientadas para esta temática, respondendo a desafios oriundos de setores sociais, públicos e indústria/serviços.

Vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade da Região de Joinville (PPGDesign/Univille), dentre suas ações destacam-se: (i) a assessoria ao Instituto Caranguejo de Educação Ambiental (cuja missão é a educação ambiental em escolas e comunidades); (ii) assessoria aos projetos SempreViva e AmaViva (direcionados para capacitação de mulheres para geração de trabalho e renda) associados ao Projeto SIMBOL (analisa o campo do design pelo viés da antropologia cultural); (iii) atuação conjunta com o Projeto IRIS (que investiga a imagem como sistema para o desenvolvimento de artefatos no campo do design) na proposta Homero 3D (que situa pessoas cegas no centro do processo de design); (iv) articulação com os projetos Re-CRIAR (considera o design no campo da sustentabilidade) e DeSus (examina o design em relação a sustentabilidade, e suas dimensões, e, a inovação social) com os quais mantém o Grupo de Estudos LECid-Laboratório de Estudos em Design Cidade, registrado no CNPq).

Apesar do compromisso da proposta com o Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade da Região de Joinville (PPGDesign/Univille), neste artigo a discussão é restrita a capacitação de recursos humanos (no âmbito da graduação) para o design, processos participativos e relações de uso considerando desafios dos contextos urbanos e social, contribuindo, assim, com a viabilização dos objetivos do projeto Ethos, do LECid e do PPGDesign/Univille para a transferência do conhecimento gerado no Programa para a graduação.

A dimensão urbano e social, conforme abordado neste relato, compreende a cidade como cenário no qual ocorrem as atividades coletivas humanas, bem como, espaço social e coletivo dos seus moradores, situando antes de tudo, a dimensão humana, os relacionamentos e dinâmicas interpessoais estabelecidas neste cenário. A discussão privilegia ações possíveis, visando a melhoria dos espaços públicos compreendendo que a cidade, assim como o comportamento das pessoas e as relações de uso estabelecidas com este contexto, está em constante mutação. Em termos de atuação de pesquisa, o designer situa-se como agente e mediador de transformação, facilitando o fluxo criativo por meio de suas habilidades e competências.

A metodologia foi estabelecida em tópico específico; optou-se por esta estrutura em virtude da necessidade de situar, antes, o que se concebe como design e relações de uso no domínio da proposta, bem como, aprofundar o significado de contexto urbano e social, e a relevância de capacitar recursos humanos para esta temática no âmbito da graduação em Design. A partir desta contextualização são apresentados os procedimentos metodológicos e passa-se a relatar dois estudos de caso para exemplificar a condução das atividades

## 2. CONTEXTUALIZAÇÃO: DESIGN E RELAÇÕES DE USO NA ESFERA DO PROJETO ETHOS

Artigos publicados entre 2016 e 2018, abordam o escopo, objetivos, histórico e realizações dos Projeto Ethos (até o final de 2016, denominado projeto Urbe). Revisando estas publicações, pode-se sintetizar que a proposta nasceu com a criação do PPGDesign/Univille visando a produção de conhecimento acerca do comportamento do usuário; propunha também a análise de atividades (circulação, educação, recreação, trabalho e habitação) no contexto urbano de Joinville como recurso para produção de informações de suporte ao design prospectivo de produtos e serviços.

Em 2017, após quatro anos de atuação, a proposta foi atualizada, situando 'Design & Relações de Uso' como escopo principal para abordagem técnico-científica com ênfase nos cenários indústria/serviços, urbano, social e educacional. A sigla do projeto também foi alterada de 'Urbe' para 'Ethos' no intuito de comunicar que, para além de centrar as abordagens de design em pessoas, é preciso canalizá-las para a manutenção da vida, sem perder a perspectiva que a realidade humana é construto histórico e social constituído a partir da teia de relações coletivas dos seres nos meios em que nascem e vivem; o objetivo foi redirecionado para ações e pesquisas técnico-científicas orientadas para o design e relações de uso respondendo a desafios oriundos dos múltiplos cenários associados (EVERLING, 2016).

A concepção de 'Design' que orienta a atuação do projeto Ethos está alinhada com a definição proposta pela Organização Mundial do Design (World Design Organization - WDO); segundo a organização o design é um processo orientado para a inovação, a qualificação do cotidiano por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências preenchendo a lacuna entre 'o que é' e o 'que é possível'; em sua essência a definição é propositiva

e está orientada para a resignificação de problemas como oportunidades; nesta abordagem designers situam o humano no centro do processo e consideram o impacto (econômico, social e ambiental) da sua atuação visando contribuir com a cocriação de melhores condições para a qualidade de vida; de acordo com a organização, o design (em virtude de suas ferramentas e códigos desenhísticos) deve ser catalizador da criação de um mundo melhor para todos (WDO, 2016, web).



**Figura 1:** Essências design - World Design Organization  
**Fonte:** adaptado de World Design Organization (WEB)

Já os conteúdos associados a 'Relações de Uso', incluem a alteridade para compreensão da interação usuário-objeto-ambiente com ênfase na dimensão humana (física, cognitiva, mental, espiritual) considerando conhecimentos associados a experiência, comportamento, usabilidade, percepção, informação, níveis de usos (prescrito e real) abrangendo abordagens do novo design (como design centrado no usuário, design centrado no humano, design participativo, co-design), bem como conceitos clássicos oriundos da ergonomia e do ergodesign entre outros (EVERLING, 2018).

Esta estruturação não é aleatória e está conectada com a área de concentração do PPGDesign/Univille descrita como 'Design e Sustentabilidade' que requer contínuo alinhamento com o paradigma sistêmico de conhecimento.

A figura 2 evidencia conexões e afinidades entre o modo de conhecer próprio da área do design (designerly ways of knowing, nas palavras de Nigel Cross) e o paradigma sistêmico de conhecimento. Enquanto o paradigma sistêmico considera a intuição, horizontalidade, síntese, não linearidade e colaboração, o design com seu códigos (gráficos, imagens, diagramas, esboços), valores e métodos, acolhe e viabiliza os princípios, valores e pensamentos sistêmicos, além de contribuir como ferramenta de expressão e expansão do pensamento (por meio do desenho) para analisar problemas complexos e mediar equipes multidisciplinares suprimindo a lacuna entre 'o que é' e 'o que pode ser'.

Paradigma Sistêmico	Modo de Conhecer/Design
Metáfora	Fenômeno de Estudo
Teia, rede	O mundo artificial
Pensamento	Habilidade
Integrativo	Formação de padrões
Intuitivo	Cognição e expressão
Sintético	Síntese
Holístico	Modelação
Não linear	Desenhos
Valores	Valores
Integração	Adequação
Conservação	Viabilidade
Cooperação	Engenhosidade.
Parceria	Empatia.
Qualidade	
Princípios	Métodos
Todo + que partes	modelagem
Conexão + colaboração	Geração de formas/padrões
Descentralização	Síntese
Horizontalidade	
Não linearidade	

**Figura 2:** Paradigma sistêmico do conhecimento e design.  
**Fonte:** Cross (2004), Capra e Pier (2014)

## 2.1 A Relevância do Contexto Urbano

Ao discutir a relevância do contexto urbano no âmbito do PPGDesign/Univille por meio do artigo 'A educação e seu papel mobilizador para o design orientado à qualificação do cenário urbano como espaço de convivência' (EVERLING et al. 2014) evidenciou-se como premissa: a qualificação do espaço urbano é interdisciplinar, complexa, bem como, envolve corresponsabilidade, colaboração, planejamento e equilíbrio entre tecnologia e valores sociais. Inaê (citado no referido artigo) compreende a cidade para além do fato arquitetônico ou geográfico e a situa como um fenômeno social, produto/produtora das atividades coletivas humanas. Em sua concepção, a cidade (mais do que um conjunto das edificações e vias) é lar para seus moradores e espaço social específico no mundo, abrigando dinâmicas e percursos individuais, bem como os menores núcleos da vivência social. Esta compreensão está muito próxima da abordagem de Jane Jacobs (publicado em 1961) e Jan Gehl (publicado em 2010) que contribuíram com o reposicionamento da dimensão humana no planejamento dos espaços públicos e urbanos, deslocando a ênfase de projetos urbanos da funcionalidade da máquina para relacionamentos e dinâmicas interpessoais e de uso. Entre as orientações da proposta, está a ênfase em ações possíveis e locais, apoiadas no engajamento dos cidadãos, visando contribuir com melhoria dos espaços públicos e de entorno em que vivem e atuam as pessoas.

A inclusão do espaço público urbano decorre do entendimento que deve ser um espaço democrático, acessível, inclusivo, favorecendo a sua ocupação e consequentemente a sua segurança.

## 2.2. A Relevância do Contexto Social

Nos últimos anos, o Design reorientou explicitamente suas possibilidades para além do cenário industrial e corporativo e soltou sua ênfase de artefatos concretos; hoje organizações como a WDO consideram que o design de sistemas sociais e a solução de problemas complexos (que nem sempre envolvem produtos tangíveis) também devem fazer parte do escopo (EVERLING, et al. 2018).

Ganske (2015), ao revisar Manzini (2008 e 2014), Lee (2012), Sanders (2002 e 2008) Sanders e Stappers (2008) apontou como características do design para uma mundo em transformação: responder a desafios sociais reais, em uma perspectiva sistêmica e atenta a complexidade e experiência vivenciada; ênfase no cuidado, a colaboração e o compartilhamento em soluções criadas coletivamente; valorização de soluções simples, mas efetivas, atendendo a atividades que incluem trabalho, estudo, espaços públicos entre outros; considerar designers como agentes de inovação social (contribuindo com seu conhecimento, sensibilidade, técnica, criatividade) facilitando e median-do o fluxo criativo (GANSKE, 2015).

No âmbito do projeto Ethos consolidou-se a opção de atuar com o engajamento-comprometimento das pessoas-usuários explorando processos participativos que consideram o participante como especialista da sua necessidade e se orientam para solução de problemas considerando, inclusive, aspirações e o universo subjetivo das pessoas-participantes-usuárias (EVERLING, 2018 e EVERLING et al., 2018).

## 3. CAPACITAÇÃO DE RECURSOS HUMANOS NO ÂMBITO DA GRADUAÇÃO EM DESIGN

Em palestra ministrada no 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, realizado em 2014, Ezio Manzini evidencia a relevância da participação dos designers no delineamento de um novo modelo mental menos baseado na posse e, mais conectado com o uso de espaços públicos qualificados, com sistemas de encontro e convivência, bem como no compartilhamento de bens e serviços.

Associando esta percepção aos objetivos deste artigo (abordar a capacitação de recursos humanos para atuar com design e relações nos cenários urbano e social, contribuindo com a transferência do conhecimento gerado

no PPGDesign/Univille), considera-se que a graduação em design é momento propício para sensibilizar acerca da relevância do design como agente de transição e transformação da realidade 'como ela é', para algo mais próximo com 'o que pode vir-a-ser' em uma perspectiva centrada na vida.

Mais do que isso, é momento oportuno para a compreensão do papel do designer como agente transformador e ativista e não apenas como profissional em preparação para inserção na cadeia de empregabilidade (e de continuidade) de um cenário que está posto. Nesta concepção, o papel do designer como mediador da criatividade coletiva ganha força. Sanders e Stappers (2008) defendem que em abordagens de Design Centrado no Usuário, Design Centrado no Humano e, de Cocriação, usuários e pessoas são especialistas da sua experiência e sua participação é fundamental, tanto na produção de informações, quanto em sessões generativas e conceitos e no processo de desenvolvimento; cabe ao designer dar suporte ao fluxo da criatividade (por meio de ferramentas de ideação, de expressão e síntese) com instrumentos preparados especificamente para mediar cada situação.

Os procedimentos metodológicos e os autores selecionados para fundamentar o aporte para as discussões relacionadas a abordagens e processos participativos, conectam com desafios relacionadas a 'Design', 'Contexto Urbano', 'Contexto Social' e 'capacitação de recursos humanos'.

## 4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS: CONEXÃO COM DESIGN PARTICIPATIVO

Em virtude da teoria de fundamento do projeto Ethos, os autores principais explorados para o delineamento metodológico (conforme figura 3 e 4) foram Jung-Joo Lee (autora de Against the Method), Elizabeth Sanders (mantenedora da plataforma Make Tools), kiran Sethi (proponente do método educacional Design for Change) e o processo Human Centered Design/HCD (pela sua ênfase no ouvir e na adequação para projetos com pessoas, atendendo a critérios participativos).

Os únicos requisitos utilizados para orientar estudantes em processo de trabalho de conclusão de curso, em 2018, foram: (i) conexão entre as intenções de pesquisa do estudante e o escopo do projeto Ethos, e, (ii) que os projetos possibilitassem a experimentação de processos participativos.

O grupo foi composto por duas duplas de TCC, ambas compostas por estudantes de Design de Interiores; as temáticas das equipes consistiam em: desenvolvimento de



**(Against the method) Jung-Joo Lee:** Designer e autora de *Against the Method*, explora as possibilidades do Design Centrado no Humano, bem como, o Design Participativo e processos de Cocriação. Defende que desafios de design requerem o entendimento da subjetividade humana e de como se processa a experiência, e, que os processos cocriativos são mais adequados por permitirem maior participação dos usuários/pessoas.



**(Make Tools) Elizabeth Sanders:** antropóloga, contribui com a elaboração de instrumentos e ferramentas que facilitam o acesso à experiência dos usuários/pessoas. Defende que o design deve propor ferramentas que possibilitem a participação dos usuários e das pessoas no processo de design.

Figura 3: Jung-Joo Lee e Elizabeth Sanders

Fonte: Lee (web), Sanders (web).

abrigo temporário para moradores de rua (da autoria de Beatriz Azevedo e Camila Munhoz), e, desenvolvimento de ambiente para usuários e atendentes do Centro de Valorização a Vida de Joinville (da autoria de Amanda Souza e Amanda Godgig).

Durante o primeiro semestre de 2018 foram realizadas reuniões coletivas semanais visando a estruturação da proposta, indicação de leituras, refinamento da proposta para submissão ao comitê de ética e especialmente o desenho do percurso metodológico.

As atitudes de pesquisa estimuladas incluíam flexibilidade, escuta, sensibilidade e atenção para aspectos subjetivos percebidos nas práticas de pesquisa; outra atitude encorajada foi considerar a pesquisa como um processo de descoberta e não um processo burocrático (ou seja, orgânico e passível de mudanças, realinhamentos e reajustes a partir das descobertas efetuadas ao longo da



**(Design for Change) Kiran Sethi:** designer Indiana, propõe uma abordagem educacional apoiada no processo de design, adequando a linguagem e a utilização do método por pessoas comuns e leigos. Defende a orientação da educação para que o cidadão do futuro seja agente de transformação, efetuando a atuação que deseja em seu meio. Adequou quatro etapas dos processos de design para: sentir (compreensão da realidade), imaginar (explorar possibilidades e imaginar alternativas), fazer (propor/executar soluções) e compartilhar (a contrapartida do uso do método, disponível para o público, é compartilhar a experiência visando contagiar outras pessoas)



**Human Centered Design/Hear-Create-Deliver:** considera que pessoas são especialistas de sua realidade, das suas necessidades e sabem quais são as soluções mais adequados. O processo de design foi adequado para quatro passos: *Hear/ouvir* (fase de escuta de histórias e pesquisas de campo), *Create/criar* (etapa de seminários e oficinas visando interpretar as informações e traduzi-las em oportunidade, testando soluções provisórias configurando-as), *Deliver/implementar* (modelagem das soluções). O kit oferece ferramentas que apoiam o processo de mediação e de escuta das pessoas e das comunidades. Conta com a colaboração da IDEO e foi financiado pela fundação Bill & Melinda Gates para o desenvolvimento de projetos sociais.

Figura 4: Kiran Sethi e HCD (Hear/Create/Deliver)

Fonte: Sethi (Web), Ideo (Web)

jornada). Também se enfatizou a relevância da colaboração entre equipes por meio do compartilhamento de bibliografias, informações e outras descobertas que pudessem interessar aos colegas.



**Figura 5:** Essências do Projeto Ethos.  
**Fonte:** Everling (2018), Everling et al. (2018).

Nos meses de maio e junho de 2018, foi ofertado um workshop aos alunos da graduação em design interessados em aprofundar conhecimentos de pesquisa em design com ênfase nas abordagens participativas; este período foi escolhido porque os estudantes estavam nas etapas iniciais de suas pesquisas. O workshop foi conduzido por Mara Rubia Theis (membro da equipe, estudante de mestrado e professora do Instituto Tecnológico de Santa Catarina – Campus de Jaraguá). Esta atividade visava capacitar, sobretudo, para atividades de preparação e de condução de pesquisas participativas.

À medida que as propostas ficavam mais específicas e delineadas, as orientações passaram a ser individuais (por projeto) visando o melhor aproveitamento do tempo.

No segundo semestre foi oferecido mais um workshop de integração entre estudantes do PPGDesign e equipes de TCC da graduação utilizando processos participativos para levantar informações relevantes sobre vivência, ocupação, potencialidades e limites do uso cotidiano do espaço urbano; este workshop foi conduzida por Rafaela Rodrigues, membro do projeto Ethos, estudante do mestrado e atua na Secretaria do Planejamento Urbano e Desenvolvimento Sustentável).

Em virtude de conexões entre temáticas de pesquisa e contextos urbano e social, na sequência apresenta-se a estruturação dos dois projetos: 'abrigo Temporário para moradores de rua com ênfase na sustentabilidade' e 'projeto de interiores de um posto de atendimento do centro de valorização da vida com ênfase no design centrado no humano'.

## 5. PROJETO DE INTERIORES: ABRIGO TEMPORÁRIO PARA MORADORES DE RUA

A pergunta que orientou a pesquisa de Beatriz e Camila foi: Como o Design de interiores pode contribuir com um espaço que promova bem-estar as pessoas em situação de rua? As palavras-chave que declinaram a fundamentação teórica foram: 'moradores de ruas', 'design de interiores', 'design social' e 'sustentabilidade'.

Para facilitar o acompanhamento da discussão este tópico foi dividido em: estruturação da pesquisa, e, discussão dos resultados alcançados.

### 5.1. Estruturação da pesquisa

A estruturação da pesquisa considerou o levantamento teórico de assuntos relacionados a design, sustentabilidade, moradores de rua, inclusão social e espaços urbanos; a partir destas informações, posteriormente, ocorreu o desdobramento (e refinamento) metodológico.

#### Revisar literatura: Design e Sociedade

Temas	Autores mais relevantes
Design	Ana V. P. Y M. Pazmino
Sustentabilidade	Claudia Mourthé
Moradores de Rua	Donald Norman
Inclusão Social	Eduardo V. Rodrigues
Espaços Urbanos	Ezio Manzini Gabriela Z. A. Pizzato Gui Bonsiepe IPEA Jornal A Notícia Leonardo Palombini Rosana P. Machado Turma Da Sopa Victor Papanek

**Figura 6:** Autores mais relevantes para estruturação da Proposta.

**Fonte:** Azevedo e Munhoz (2018)

O delineamento metodológico deste TCC considerou um processo híbrido partindo da estrutura do Design for Change (Design para transformação por situar as pessoas como agentes de mudanças desejadas e pela conexão com o papel do design sugerido por Manzini) e Human Centered Design (Design Centrado no Humano – por visar inovações e soluções para o bem-estar de todas as pessoas). As macro-etapas foram delineadas como: 'sentir/ouvir', 'imaginar/criar' e 'fazer/implementar'. Na figura 7 destaca-se, sobretudo, a condução das etapas 'sentir/ouvir', em virtude da relevância para a discussão deste artigo: a capacitação de recursos humanos para o design e relações de uso.

<b>Etapa Sentir/Ouvir: Levantar Informações</b>
<b>Categorização dos grupos:</b> Moradores de rua Psicóloga
<b>Preparação:</b> Entrevistas individuais com os moradores de rua Entrevista com psicóloga pesquisadora do tema Instrumentos para observação
<b>Condução</b> Entrevistas individuais com os moradores de rua Entrevista com psicóloga pesquisadora Observações de comportamentos
<b>Etapa Sentir/Ouvir: Análises</b>
<b>Ferramentas:</b> Mapa de empatia para caracterizar cada categoria de entrevistado Infografias e modelos mentais para visibilizar o conteúdo e hierarquias de informações.

**Figura 7:** Delineamento Metodológico do TCC com ênfase nas etapas Sentir/Ouvir.  
**Fonte:** Azevedo e Munhoz (2018)

Na figura 8 estão elencadas as principais descobertas derivadas da síntese da etapa 'ouvir/sentir', bem como a abrangência das etapas 'imaginar/criar' e 'fazer/implementar'.

Com o conceito estabelecido contou-se com a parceria de estudante de arquitetura para o projeto arquitetônico; com este projeto pronto foi desenvolvida a proposta de interiores abrangendo sala de cursos e oficinas, sala de enfermagem, refeitório, sala de descompressão. O detalhamento incluiu a modelagem 3D e a planta baixa.

## 5.2. Discussão dos resultados alcançados

A pergunta de pesquisa 'Como o Design de interiores pode contribuir com um espaço que promova bem estar as pessoas em situação de rua?' conduziu ao conceito de 'lar sustentável', visando não apenas suprir as necessidades primárias ('abrigar', 'alimentar', 'curar', 'higiene pessoal' e 'limpeza de vestuário') mas também estimular o acesso à cultura, lazer, alimentação, saúde e ensino e cultivo de alimentos. Tal resposta só foi possível devido ao levantamento de informações relacionadas ao design e sustentabilidade (especialmente a sustentabilidade social e inclusão social), vivências, experiências e dados relacionados aos moradores de rua nos espaços urbanos, e, a disponibilidade em ouvir moradores de rua e profissionais como a psicóloga identificando necessidades relacionadas ao uso do abrigo (de diferentes de usuários) e aspectos relacionadas a saúde psíquica e social (identificados com a participação da psicóloga).

<b>Etapa 'Sentir/Ouvir': Sínteses</b>
<b>Necessidades dos moradores de rua identificadas em relação ao abrigo</b> Necessidade higiene Desafios: grosseria e desprezo
<b>Sugestões da Psicóloga</b> Segurança, Cultura, Esperança, Educação
<b>Aspectos relacionados ao Lay-out:</b> Distância adequada entre móveis Espaços amplos e arejados Espaço para aprendizado Espaço de cultura Espaço de atendimento médico Espaço externo de cultivo Espaço de descanso Espaço de manutenção do vestuário
<b>Aspectos relacionados a objetos:</b> Instrumentos musicais Instrumentos de pintura e artesanato Cama hospitalar Televisão
<b>Etapas 'Imaginar/Criar' e 'Fazer/Implementar': Abrangência</b>
Dos requerimentos de projeto, a conceituação, desenvolvimento e detalhamento.

**Figura 8:** Síntese da etapa 'sentir/ouvir' e abrangência das etapas 'imaginar/criar' e 'fazer/implementar'.  
**Fonte:** Azevedo e Munhoz (2018)

## 6. PROJETO DE INTERIORES: CENTRO DE VALORIZAÇÃO DA VIDA

Este trabalho teve como finalidade desenvolver soluções projetuais para que o espaço ocupado pelo Centro de Valorização Vida (CVV) de Joinville seja propício, funcional e agradável para os usuários e voluntários, proporcionando bem-estar, bem como possibilitar o retorno do atendimento presencial (cancelado em virtude da falta de voluntários). As palavras-chave que declinaram o levantamento de informações e conduzido por Amanda e Amanda foram: 'design social', 'valorização da vida', 'design centrado no humano'.

### 6.1. Estruturação da pesquisa

Preliminarmente foi realizada a caracterização do Centro de Valorização à Vida, tanto em termos de organização, bem como, sua atuação em Joinville. Com este entendimento foi possível redefinir o problema e a estrutura metodológica.

Fundamentação teórica: Design & Valorização Vida	
<b>Temas</b>	<b>Organizações</b>
O CVV	OMS (organização mundial da saúde)
O CVV em Joinville	Centro de valorização a vida NAVILLE (Núcleo de Apoio à Vida/ Joinville)
Design: & Sociedade & Serviços & Pessoas & Ambiente & Usabilidade & Participação	Ana V. P. Y M. Pazmino (2007) Victor & Sylvia Margolin (2004) Elizabeth Sanders (2013) Heliana Pacheco (1996) Agenda 2030 Ezio Manzini (2008), Sanders & Stappers (2008) Claudia Mont'Alvão (2008)

Figura 9: Autores mais relevantes para estruturação da Proposta.  
Fonte: Godgig e Souza (2018)

'Pré-Ouvir'	
Identificação do problema, Coleta de dados de conhecimentos preexistentes	
Etapa 'Ouvir': antes e durante	
<b>Categorização e escuta dos participantes:</b> (1) pessoas apresentando comportamentos desejáveis; (2) pessoas com comportamentos de vulnerabilidade; (3) pessoas que se movem entre as duas polaridades (4) voluntários do CVV (5) especialistas (profissionais da saúde) (6) público em geral: formulário online (7) Contatos informais equipe do CVV. (8) Visita Técnica ao espaço	<b>Instrumentos:</b> Entrevistas semiestruturadas Formulário online
<b>Participação em um dia de treinamento para novos voluntários</b>	<b>Instrumentos:</b> Escuta Vivenciar a experiência do voluntário
Etapa 'Ouvir' - Depois	
<b>Análise e síntese</b> Análise de dados e síntese das Informações obtidas com cada categoria de participantes	<b>Instrumentos:</b> Categorização das informações coletadas Infografias e mapas mentais

Figura 10: Delineamento Metodológico etapa 'ouvir'.  
Fonte: Godgig e Souza (2018)

O delineamento metodológico deste TCC partiu da estrutura do Human Centered Design (Design Centrado no Humano) em virtude de sua ênfase no 'ouvir'. Na figura 10 destaca-se, sobretudo, a condução das etapas 'ouvir'.

A etapa 'criar', a exemplo de 'ouvir' foi intensivamente apoiada em processos participativos, especialmente o workshop.

O detalhamento metodológico desta etapa e do processo de síntese projetual está apresentado na figura 11.

Criar	
<b>Workshop participativo</b> com as pessoas interessadas e voluntários do CVV	<b>Materiais e instrumentos para Workshops:</b> Materiais interativos para desenhar (papéis, canetas coloridas, etc.) Planta baixa do local Desenhos simples e fotos do espaço Painéis de cores, texturas, tipos de iluminação, decoração, conceitos e emoções para facilitar a interação com os elementos através de seleção, Recortes com imagens para apoiar a geração de conceito da proposta (realizada pelos participantes) com identificação de emoções que podem ser estimuladas por meio dos elementos projetuais
<b>Análise do workshop</b> sob forma de infográficos para organizar, sintetizar e visibilizar os padrões percebidos, descobertas e temas que surgiram na interação entre as pessoas	
<b>Uso da infografia</b> para ilustrar padrões de frases e palavras que conectem, visando a geração de ideias de soluções de projeto	
<b>Desenvolvimento de alternativas</b> de soluções e apresentação aos participantes para validação e escolha da melhor solução	
Implementar:	
Detalhamento do projeto Plano de viabilidade	Detalhamento Vistas em perspectiva 3D, desenhos técnicos 2D e maquetes virtuais Plano de viabilidade com a descrição e detalhamento dos componentes

Figura 11: Delineamento Metodológico com ênfase nas etapas Criar e Implementar.

Fonte: Godgig e Souza (2018)

A partir das descobertas ao longo da pesquisa foi possível delinear uma proposta (cocriada) que foi detalhada e projetada com o acompanhamento do plano de viabilidade. As informações que mais contribuíram estão explicadas no próximo tópico.

## 6.2. Discussão dos resultados alcançados

A pesquisa para identificar características de um ambiente voltado aos atendimentos do CVV (telefônico e presencial) bem como o acompanhamento dos voluntários nas suas jornadas de trabalho enfatizou, sobretudo, a experiência das pessoas que utilizarão o local para atendimento e também para o voluntariado. O Design Centrado no Humano propiciou investigar com mais clareza e profundidade as principais necessidades das pessoas que se encontram em situações de vulnerabilidade emocional, e qual seria a melhor forma de atendê-los, considerando o ambiente de atendimento. A proposta considerou: (1) identificação de características relacionadas a serviços consideradas como desejáveis (atendimento amigável, respeito, empatia); (2) atitudes e comportamentos a serem evitados (julgamento, comparações, menosprezo de problemas relatados); (3) características conectadas com o espaço consideradas desejáveis (refúgio do cotidiano, tranquilidade e privacidade e atmosfera mais natural); (4) características a serem evitadas (espaços muito brancos, poluição visual, espaço silencioso ou barulhento demais). A partir desta síntese, o desenvolvimento incluiu espaços de atendimento presencial e reunião, atendimento telefônico, cozinha e recepção. De acordo com a percepção das estudantes, o desenvolvimento do projeto proporcionou aprendizado e o amadurecimento para condução de entrevistas e pesquisas que envolvem a no processo de cocriação.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão foi iniciada em artigo submetido e aprovado ao Ensus 2019 (VII Encontro de Sustentabilidade em Projeto) e, posteriormente, ampliada para publicação na revista Mix Sustentável. Enquanto no primeiro artigo a ênfase esteve na capacitação orientada para o design e relações de uso em contextos urbano-sociais, ao longo do presente relato procurou-se aprofundar o modo como as abordagens participativas foram fundamentadas e contribuíram.

Abordagens participativas consideram que o futuro requer cidadãos com atitude propositiva diante de desafios simples ou complexos que afetam a vida de diferentes usuários e pessoas. Quando se trata de espaços públicos

e sociais considerar a coletividade e a participação torna-se ainda mais relevante porque a coautoria das soluções gera comprometimento, engajamento e aceitação maior.

Em termos de sustentabilidade (área de concentração do PPGDesign) este desafio também se coloca: como gerar compromisso e cuidado como espaços que deveriam promover o bem-estar social? Embora o design tenha limites, e a experiência das pessoas não possa (e nem deva) ser prescrita, considerar e ouvir suas experiências, e, possibilitar sua contribuição criativa interferirá no modo como cidadãos cuidam dos espaços compartilhados. Em última instância, esta é a contribuição que, em médio prazo, se espera trazer (e construir com) os estudantes de graduação.

A capacitação de recursos humanos (na graduação em design) para responder problemas públicos e sociais contribui para que os jovens profissionais percebam que este também é um campo de atuação. Esta ação não é suficiente para que se transite de um cenário de design dirigido unicamente para corporações ou organizações, para uma atuação mais sistêmica e orientada para o bem-estar e a inclusão das pessoas no cenário que habitam. Entretanto, contribuirá para colocar estas possibilidades em seu campo perceptivo oportunizando outras escolhas e trajetórias no campo do design.

O uso de códigos, métodos, valores e características cognitivas do design para mediar processos criativos possibilita a ação de pessoas e de grupos sociais (ou cidadãos) como especialistas de suas necessidades, aptos a criar e a decidir as soluções mais adequadas para seus desafios. Entretanto, é importante manter os limites do design (quando se trata de desafios sociais e, ou, urbanos) em perspectiva. Embora o design possa contribuir, há que se ter humildade para reconhecer a complexidade destas situações e a dependência de outras áreas para viabilizar mudanças.

A transferência de conhecimento do PPGDesign para a graduação em design da Univille está em construção e sistematização. O compromisso do projeto Ethos, neste sentido, é a capacitação de recursos humanos para o design, abordagens participativas e relações de uso (conforme compreensões explicitadas ao longo do artigo). A dinâmica adotada abrangendo reuniões coletivas semanais e o workshop de Design Participativo e Pesquisa em Design revelaram-se boas estratégias para efetivar estas intenções. Entretanto, por estar em construção, requer constante realinhamento e reconfiguração para aperfeiçoamento.

## REFERÊNCIAS

INSTITUTO CARANGUEJO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL. Disponível em <<http://www.caranguejo.org.br>>. Acesso em 09 abr. 2019.

MODA VIVA. **Projeto SempreViva**. Disponível em: <<https://modavivauniville.wixsite.com/modaviva>>. Acesso em 09 abr. 2019.

MODA VIVA. **Projeto AmaViva**. Disponível em: <<https://modavivauniville.wixsite.com/modaviva>>. Acesso em 09 abr. 2019.

PPGDESIGN/UNIVILLE. **Projetos de Pesquisa Guarda-Chuva**. Disponível em: <[https://www.univille.edu.br/pt\\_br/institucional/proreitorias/prppg/setores/pos\\_graduacao/mestradosdoutorado/mestradodesign/projetosdepesquisaguardachuva/881261](https://www.univille.edu.br/pt_br/institucional/proreitorias/prppg/setores/pos_graduacao/mestradosdoutorado/mestradodesign/projetosdepesquisaguardachuva/881261)>. Acesso em 09 abr. 2019.

SOBRAL, João Eduardo Chagas; CAVALCANTI, Anna Luiza Moraes de Sá; EVERLING, Marli Teresinha; **'Ver com as Mãos': A Tecnologia 3d Como Recurso Educativo Para Pessoas Cegas**. In: Anais do 15º Ergodesign & Usihc [=Blucher Design Proceedings, vol. 2, num. 1]. São Paulo: Blucher, 2015. p. 1327-1335.

EVERLING, Marli Teresinha; SANTOS, Adriane Shibata; CAVALCANTI, Anna Luiza Moraes de Sá; SOBRAL, João Eduardo Chagas; SOUZA, Luis Eduardo; HAENCH, Irma; CRUZ, Allysson Thiago da; ZAMBERLAN, Sidnei; **A educação e seu papel mobilizador para o design orientado à qualificação do cenário urbano como espaço de convivência**. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. December 2014 vol. 1 num. 4. Disponível em <http://www.proceedings.blucher.com.br/pdf/designproceedings/11ped/00933.pdf>. Acessado em: 04 mar. 2015.

EVERLING, Marli T. **Projeto Urbe: Uma Experiência Centrada na Capacitação de Recursos Humanos para o Contexto Urbano no Âmbito do Ppgdesign/Univille Observando Conceitos de Design e Relações de Uso**. / Urbe Project: An Experience Centered In Human Resources Training For Urban. Revista Ergodesign & HCI, [S.l.], v. 4, n. 1, oct. 2016. ISSN 2317-8876. Disponível em: <<http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/56>>. Acesso em: 18 jan.2017.

EVERLING, Marli. **Do projeto urbe ao Ethos: uma proposta de reposicionamento das ações de pesquisa técnico-científica com ênfase no design e relações de uso**. Revista ErgodesignHCI, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 14 - 28, Maio. 2018. ISSN 2317-8876. Disponível em: <<http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/418>>. Acesso em: 26 may 2018. doi: <http://dx.doi.org/10.22570/ergodesignhci.v5i2.4>.

EVERLING, Marli T.; THEIS, Mara Rubia; SANTOS, Filipe Mesquita dos; CECYN, Leonardo Calixto Colin; RODRIGUES, Rafaela; LaFRONT, Ronald; **"Design, Participação e Engajamento Como Estratégias para Qualificar Relações de Uso em Abordagens de Design no Âmbito do Projeto ETHOS"**, p. 178-192 . In: . São Paulo: Blucher, 2018. Disponível em <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-participao-e-engajamento-como-estratgias-para-qualificar-relaes-de-uso-em-abordagens-de-design-no-mbito-do-projeto-ethos-28193>. Acesso em: 29 jan. 2019

EVERLING, Marli T.; SOUZA; Luiz Eduardo; MARTINS, Miguel Cañas; DUARTE STAHN, Maria Odete; KORNER, Edson; GANSKE, Morgana Cruz. **Dos Conceitos de Mediação, Aprendizagem e Colaboração às Práticas de Design Participativo Vinculadas Ao Projeto Ethos**. Revista ErgodesignHCI, [S.l.], v. 6, n. Especial, p. 44 - 57, July 2018. ISSN 2317-8876. Disponível em: <<http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/533>>. Acesso em: 29 jan. 2019. doi: <http://dx.doi.org/10.22570/ergodesignhci.v6iEspecial.533>.

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

WORLD DESIGN ORGANIZATION. Disponível em <<http://www.wdo.org>>. Acesso em 15 de maio de 2018.

CAPRA, Fritjof; LUISI, Pier. **A Visão Sistêmica da Vida : Uma Concepção Unificada e suas Implicações Filosóficas, Políticas, Sociais e Econômicas**. São Paulo : Cultrix. 2014.

CROSS, Nigel. **Desenhante – Pensador do Desenho**.

Santa Maria : sCHDs. 2004.

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

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

MANZINI, Ezio. Download do Material Didático das palestras. 2014. Disponível em <<http://www.ufrgs.br/ped2014/php/index.php>>. Acesso em 29 jun. 2018.

LEE, Jung-Joo; **Against Method: The Portability of Method in Human-Centered Design**. Disponível em <<https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/1146>>. Acesso em 29 jun. 2018.

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

SANDERS, Elizabeth B.-N; STAPPERS, Pieter Jan. **Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning**. 2014. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15710882.2014.888183?journalCode=n-cdn20>>. Acesso em 16 jul. 2018.

SANDERS; Elizabeth B.; STAPPERS Pieter Jan. **Co-creation and the new landscapes of design**. 2008. Disponível em <[http://www.maketools.com/articles-papers/CoCreation\\_Sanders\\_Stappers\\_08\\_preprint.pdf](http://www.maketools.com/articles-papers/CoCreation_Sanders_Stappers_08_preprint.pdf)>. Acesso em 17 jul. 2018.

SETHI, Kiran. **Design for Change**. Disponível em [www.dfworld.com](http://www.dfworld.com). Acesso em 29 mai. 2018.

LEE, Jung-Joo. CV Download. Disponível em <http://www.servicedesignlab.net/jungjoolee>. Acesso em 3 abr. 2019.

SANDERS; Elizabeth. **Department of Design** – The Ohio State University. <https://design.osu.edu/people/sanders.82>. Acesso em 3 abr. 2019.

IDEO; **Human Centered Design – Kit de Ferramentas**. Tradução: Tennyson Pinheiro; José Colucci Jr.; Isabela de Melo. Fundação Bill & Melinda Gates.

AZEVEDO, Beatriz; MUNHOZ, Camila. Abrigo Temporário para Moradores de Rua com Ênfase na Sustentabilidade. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Design em Interiores da Universidade da Região de Joinville. 2018

GODGIG, Amanda; SOUZA, Amanda. **Projeto de Interiores de um Posto de Atendimento do Centro de Valorização da Vida com Ênfase no Design Centrado no Humano**. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Design em Interiores da Universidade da Região de Joinville. 2018.

EVERLING, Marli T.; GODGIG, Amanda, SOUZA, Amanda; AZEVEDO Beatriz; MUNHOZ, Camila. **Design e o 'Vir-a-Ser'**: Relações de Uso em Contextos Urbano-Sociais. In: VII Encontro de Sustentabilidade em Projeto/Ensus 209. Florianópolis : UFSC (submetido e aprovado – em via se publicação)

## AGRADECIMENTOS

A Mara Rubia Theis e a Rafaela Rodrigues que contribuíram com o processo por meio da preparação, instrumentalização e mediação de workshops.

A Universidade da Região de Joinville pelo financiamento do Projeto [Ethos] Design & Relações de Uso.

## AUTORES

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1310-9502>

**MARLI TERESINHA EVERLING, Dra.** | Universidade da Região de Joinville | PPGDesign/Univille | Joinville – SC, Brasil | Correspondência para: Programa de Pós-Graduação em Design/Univille Rua Paulo Malschitzki, 10 - Zona Industrial Norte, Joinville – SC, CEP: 89219-710 | E-mail: [ppgdesign@univille.br](mailto:ppgdesign@univille.br)

**AMANDA GODGIG, Bel. em Design** | Universidade da Região de Joinville | Joinville, SC, Brasil | Correspondência para: Graduação em Design/Univille, Rua Paulo Malschitzki, 10 - Zona Industrial Norte, Joinville – SC, CEP: 89219-710 | E-mail: [design@univille.br](mailto:design@univille.br) (ac/Marli Everling)

**AMANDA SOUZA, Bel. em Design** | Universidade da Região de Joinville | Joinville, SC, Brasil | Correspondência para: Graduação em Design/Univille, Rua Paulo Malschitzki, 10 - Zona Industrial Norte, Joinville – SC, CEP: 89219-710 | E-mail: [design@univille.br](mailto:design@univille.br) (ac/Marli Everling)

**BEATRIZ AZEVEDO, Bel. em Design** | Universidade da Região de Joinville | Joinville, SC, Brasil | Correspondência para: Graduação em Design/Univille, Rua Paulo Malschitzki, 10 - Zona Industrial Norte, Joinville – SC, CEP: 89219-710 | E-mail: [design@univille.br](mailto:design@univille.br) (ac/Marli Everling)

**CAMILA MUNHOZ, Bel. em Design** | Universidade da Região de Joinville | Joinville, SC, Brasil | Correspondência para: Graduação em Design/Univille, Rua Paulo Malschitzki, 10 - Zona Industrial Norte, Joinville – SC, CEP: 89219-710 | E-mail: [design@univille.br](mailto:design@univille.br) (ac/Marli Everling)

## COMO CITAR ESTE ARTIGO

EVERLING, Marli Teresinha; GODGIG, Amanda; SOUZA, Amanda; MUNHOZ, Camila. Design & "Vir-a-Ser: Abordagens Participativas em Contextos Urbano-Sociais. **MIX Sustentável, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 123-134, jun. 2019.** ISSN 24473073. Disponível em:<<http://www.nexos.ufsc.br/index.php/mixsustentavel>>. Acesso em: dia mês. ano. doi:<https://doi.org/10.29183/2447-3073.MIX2019.v5.n2.123-134>.

**DATA DE ENVIO:** 15/04/2019

**DATA DE ACEITE:** 22/04/2019