**Design & ‘Vir-a-Ser’: Abordagens Participativas em Contextos Urbano-Sociais**

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

Marli Teresinha Everling, Doutora em Design (PPGDesign/Univille); Amanda Godgig, Bel. em Design (Univille); Amanda Souza, Bel. em Design (Univille); Beatriz Azevedo, Bel. em Design (Univille); Camila Munhoz, Bel. em Design (Univille).

**Palavras Chave**

Design e abordagens participativas; contexto urbano; contexto social.

***Key Words***

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

**RESUMO**

O artigo é um aprofundamento da publicação ‘Design e o ‘Vir-a-Ser’: Relações de Uso em Contextos Urbano-Sociais’ (apresentado no VI Encontro de Sustentabilidade em Projeto); a capacitação de recursos humanos para o design, relações de uso e processos participativos em contextos urbano e social é um dos compromissos do projeto Ethos. O artigo discute caminhos possíveis conectados com os projetos de conclusão de curso para efetivar este compromisso. A metodologia abrange revisão de documentos e publicações produzidos pela equipe do Ethos a luz de autores que fundamentam as escolhas associadas a proposta e do relato de dois trabalhos de conclusão.

***ABSTRACT***

*This report* is a *deepening of the paper ‘Design and the 'Becoming': Use Relationship in Urban-Social Contexts’ (presented in VI Susteinability in VI Encontro de Sustentabilidade em Projeto); one of of Ethos project commitments is the guidance of human resources for design, user relationship and participatory processes 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.*

**1. INTRODUÇÃO**

O projeto [ETHOS] Design e Relações de Uso fomenta 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 abordada 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, relações de uso e processos participativos 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 (denominado projeto Urbe até o final de 2016). Revisando estas publicações, pode-se 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 (*Wold 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 ressignificação 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 desenhistas) deve ser catalisador 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.

Figura 2: Paradigma sistêmico do conhecimento e design.

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

Fonte: Cross (2004), Capra e Pier (2014)

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 suprindo a lacuna entre ‘o que é’ e ‘o que pode ser’.

**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 mediando 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).

**3.0. 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’.

**4.0. 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).

Figura 3: Jung-Joo Lee e Elizabeth Sanders

|  |
| --- |
| ***(Against the method)* Jung-Joo Lee**: |
| Explora as possibilidades do Design Centrado no Humano, do Design Participativo e processos de Cocriação. Defende que o design requer o entendimento da subjetividade humana , de como se processa a experiência e, que os processos cocriativos permitem maior participação dos usuários/pessoas. |
| ***(Make Tools)* Elizabeth Sanders:** |
| Antropóloga, contribui com 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. |

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

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

|  |
| --- |
| ***(Design for Change)* Kiran Sethi:** |
| designer Indiana, propõe uma abordagem apoiada no processo de design, adequando a linguagem e a utilização do método por pessoas comuns e leigos. Defende que o cidadão do futuro requer agentes de transformação, efetuando mudanças que deseja em seu meio. Adequou quatro etapas dos processos de design para: sentir (compreensão da realidade), imaginar (explorar possibilidades alternativas), fazer (propor soluções) e compartilhar (compartilhar a experiência visando contagiar outras pessoas). |
| ***Human Centered Design/HCD*** |
| *Hear-Create-Deliver/HCD*: 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 provisórios 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. |

Fonte: Sethi (Web), Ideo (Web)

Estes autores/abordagens foram escolhidos porque sua essência está ancorada no design participativo.

Em relação aos requisitos de orientação de TCCs, os critérios adotados para orientar estudantes (de conclusão da graduação 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 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 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. À medida que as propostas ficavam mais específicas e delineadas, as orientações passaram a ser individuais (por projeto) visando o melhor aproveitamento do tempo.

Figura 5: Essências do Projeto Ethos.

|  |
| --- |
| Essência  **Design Participativo**  Entendimento da experiência  Usabilidade/afetividade  Princípios clássicos/contemporâneos de metodologia  Premissa: o processo de design é orgânico e fluído e é preciso se entregar a descoberta |

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) e visava capacitar para atividades de preparação e de condução de pesquisas participativas.

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’.

**5.0.** **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.

Figura 6: Autores mais relevantes para estruturação da Proposta.

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

Fonte: Azevedo e Munhoz (2018)

O delineamento metodológico deste TCC considerou um processo hibrido partindo da estrutura do *Design for Change* e *Human Centered Design* (Design Centrado no Humano). 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.

Figura 7: Delineamento Metodológico do TCC com ênfase nas etapas Sentir/Ouvir.

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

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’.

Figura 8: Síntese da etapa ‘sentir/ouvir’ e abrangência das etapas ‘imaginar/criar’ e ‘fazer/implementar’.

|  |
| --- |
| **Etapa ‘Sentir/Ouvir’:** Sínteses |
| **Necessidades dos moradores de rua identificadas em relação ao abrigo**  Necessidade higiene  Desafios: grosseria e desprezo  **Sugestões da Psicóloga**  Segurança,  Cultura,  Esperança,  Educação  **Aspectos relacionados ao *Lay-out*:**  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  **Aspectos relacionados a objetos:**  Instrumentos musicais  Instrumentos de pintura e artesanato  Cama hospitalar  Televisão |
| **Etapas ‘Imaginar/Criar’ e ‘Fazer/Implementar’:** Abrangência |
| Dos requerimentos de projeto, a conceituação, desenvolvimento e detalhamento. |

Fonte: Azevedo e Munhoz (2018)

Com o conceito estabelecido contou-se com a participação 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).

**6.0. 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.

Figura 9: Autores mais relevantes para estruturação da Proposta.

|  |  |
| --- | --- |
| **Fundamentação teórica: Design & Valorização Vida** | |
| **Temas**  O CVV  O CVV em Joinville  Design:  & Sociedade  & Serviços  & Pessoas  & Ambiente  & Usabilidade  & Participação | **Organizações**  OMS (organização mundial da saúde)  Centro de valorização a vida  NAVILLE (Núcleo de Apoio à Vida/ Joinville)  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) |

Autores: 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’.

Figura 10: Delineamento Metodológico etapa ‘ouvir’.

|  |  |
| --- | --- |
| Identificação do problema,  Coleta de dados de conhecimentos preexistentes | |
| **Etapa ‘Ouvir’: antes e durante** | |
| **Categorização e escuta:**  (1) comportamentos desejáveis;  (2) pessoas vulneráveis;  (3) pessoas entre polaridades  (4)  voluntários do CVV  (5) especialistas (profissionais da saúde)  (6) público em geral: formulário online  (7) Contatos informais c/ CVV.  (8) Visita Técnica ao espaço  **Participação em um dia de treinamento para novos voluntários** | **Instrumentos:**  Entrevistas semiestruturadas  Formulário online    **Instrumentos:**  Escuta  Vivenciar do voluntário |
| **Etapa ‘Ouvir’ - Depois** | |
| **Análise e síntese**  Análise e síntese de Informações  obtidas com cada categoria de participantes | **Instrumentos:**  Categorização  Infografias e mapas mentais |

Fonte: Godgig e Souza (2018)

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.

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Criar** | |
| **Workshop participativo** com as pessoas interessadas e voluntários do CVV  **Análise do workshop** sob forma de infográficos para organizar, sintetizar e visibilizar os padrões percebidos, descobertas e temas que surgiram na interação entre as pessoas  **Uso da infografia** para ilustrar padrões de frases e palavras que conectem, visando a geração de ideias de soluções de projeto  **Desenvolvimento de alternativas** de soluções e apresentação aos participantes para validação e escolha da melhor solução | **Materiais e instrumentos para *Workshops*:**  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 |
| **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 |

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 explicitadas 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.

**7.0. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A discussão foi iniciada em artigo publicado no Ensus 2019 (VII Encontro de Sustentabilidade em Projeto) e ampliada (por meio desta reflexão) 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 a abordagens participativas foram fundamentadas e podem contribuir com a qualificação dos espaços cotidianos.

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/Univille) 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 participação 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 utilizar processos participativos (no intuito de 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. Do mesmo modo, o contato com processos participativos contribuirá para a inclusão da participação de pessoas/usuários em diferentes etapas do processo, bem como, capacitará para o processo de mediação.

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. Do mesmo modo, a compreensão da conexão entre o paradigma sistêmico de conhecimento e o design fundamenta a valorização da intuição, da horizontalidade, da síntese, da não linearidade e da colaboração.

O design com seus códigos (gráficos, imagens, diagramas, esboços), valores e métodos permite a expressão, a análise e a expansão do pensamento suprindo a lacuna entre ‘o que é’ e ‘o que pode ser’, especialmente, quando envolve equipes multidisciplinares, ou pessoas com diferentes anseios e motivações. Entretanto, para que processos participativos possam ser conduzidos com horizontalidade e de forma realista é importante ter humildade para reconhecer a complexidade das situações (principalmente em contextos sociais e urbanos) e da interdependência de outras áreas para viabilizar mudanças.

**REFERÊNCIAS**

1. INSTITUTO CARANGUEJO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL. Disponível em http://www.caranguejo.org.br. Acesso em 09 abr. 2019.
2. MODA VIVA. Projeto SempreViva. Disponível em: https://modavivauniville.wixsite.com/modaviva. Acesso em 09 abr. 2019.
3. MODA VIVA. Projeto AmaViva. Disponível em: https://modavivauniville.wixsite.com/modaviva. Acesso em 09 abr. 2019.
4. 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. Acesso em 09 abr. 2019.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. EVERLING, Marli. Do projeto urbe ao Ethos: uma proposta de reposicionamento das ações de pesquisa técnico-cientifica 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.pucrio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/418>. Acesso em: 26 may 2018. doi: http://dx.doi.org/10.22570/ergodesignhci.v5i2.4.
9. 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
10. EVERLING, Marli T.; SOUZA; Luiz Eduardo; MARTINS, Miguel Cañas; DUARTE STAHN, Maria Odete; KORNER, Edson; GANSKE, Morgana Creuz. 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.
11. GANSKE, Morgana Creuz. Design para inovação social: uma perspectiva sobre a atuação do designer em um mundo complexo, em uma aplicação prática denominada Rota do Mangue/ Dissertação de Mestrado. Joinville: UNIVILLE, 2016.
12. WORLD DESIGN ORGANIZATION. Disponível em http://www.wdo.org. Acesso em 15 de maio de 2018.
13. CAPRA, Fritjof; LUISI, Pier. A Visão Sistêmica da Vida : Uma Concepção Unificada e suas Implicações Filosóficas, Políticas, Sociais e Econômicas. São Paulo : Cultrix. 2014.
14. CROSS, Nigel. Desenhante – Pensador do Desenho. Santa Maria : sCHDs. 2004.
15. JACOBS, Jane, Morte e Vida e Grandes Cidades. São Paulo, Martins Fontes, 2000.
16. GEHL, Jan. Cidades para Pessoas. Ed. Perspectiva. São Paulo, 2013.
17. MANZINI, Ezio. Download do Material Didático das palestras. 2014. Disponível em http://www.ufrgs.br/ped2014/php/index.php. Acesso em 29 jun. 2018.
18. 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.
19. 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.
20. SANDERS , Elizabeth B.-N; STAPPERS, Piter Jan. Probes, toolkits and prototypes: three approachesto making in codesigning. 2014. Disponível em: http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15710882.2014.888183?journalCode=ncdn20. Acesso em 16 jul. 2018.
21. SANDERS; Elizabeth B.; STAPPERS Pieter Jan. Co-creation and the new landscapes of design. 2008. Disponível em http://www.maketools.com/articlespapers/CoCreation\_Sanders\_Stappers\_08\_preprint.pdf. Acesso em 17 jul. 2018.
22. SETHI, Kiran. Design for Change. Disponível em www.dfcworld.com. Acesso em 29 mai. 2018.
23. LEE, Jung-Joo CV Dowonload. Disponível em http://www.servicedesignlab.net/jungjoolee. Acesso em 3 abr. 2019.
24. 21. SANDERS; Elizabeth. Department of Design – The Ohio State Univerity. https://design.osu.edu/people/sanders.82. Acesso em 3 abr. 2019.
25. IDEO; Human Centered Design – Kit de Ferramentas. Tradução: Tennyson Pinheiro; José Colucci Jr.; Isabela de Melo. Fundação Bill & Melinda Gates.
26. 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
27. 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.
28. 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: Anais do VII Encontro de Sustentabilidade em Projeto/Ensus. V. 2. Florianópolis : UFSC. 2019. PP 436-447.

**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.