



MENINOS DE RIO: PROCESSOS METODOLÓGICOS COLABORATIVOS NA CRIAÇÃO DE UMA IDENTIDADE VISUAL

Moema David Oliveira
Universidade Federal da Paraíba
moema_oliveira@yahoo.com.br

Heloisa Maria de Macedo Silva
Universidade Federal da Paraíba
heloisamacedo@outlook.com

Hêvilla Rayane Valério Costa
Universidade Federal da Paraíba
hevillacsta@gmail.com

Resumo: Este artigo apresenta o relato de experiências vividas por um grupo de extensionistas da Universidade Federal da Paraíba através do design colaborativo. Dentre os vários desdobramentos dessa vivência, estamos dando especial atenção neste artigo para os processos de criativos que resultaram na elaboração, co participativa, da programação visual do projeto. Detalhamos aqui os aspectos metodológicos, ferramentas e abordagens utilizados para formular a identificação visual do Projeto de Extensão Meninos de Rio: arte e design social na escola. Uma iniciativa do Bacharelado em Design desta Instituição de Ensino Superior, movida pela busca troca de saberes com a comunidade local. O desenvolvimento deste trabalho se mostrou fundamental aos participantes para reflexão e amadurecimento sobre como conhecimentos acadêmicos podem devolver colaborações para a sociedade, ainda que numa micro esfera. Formando a rede de atores que sustentaram estes projetos estiveram alunos e professores universitários e alunos e professores do Centro Integrado de Educação Herman Lundgren durante o ano de 2015 a 2016. Dentre seus ideais do projeto estavam a aproximação entre academia e sociedade e apresentação do design para crianças da Escola através de linguagens artísticas, o que pode ser verificado no trabalho que detalhamos a seguir.

Palavras-chave: design social, projeto de extensão, universidade e escola, arte e design, identidade visual.

Abstract: *This article presents a report of experiences lived by a group of extension workers Universidade Federal da Paraíba through collaborative design. Among the many consequences of this experience, we are paying special attention in this article to the creative process that resulted in the drafting, co participativa, visual design programming. We detail here the methodological aspects, tools and approaches used to make visual identification of Projeto de Extensão Meninos de Rio: arte e design social na*

escola. An initiative of the Bachelor of Design of this institution of higher education, driven by the pursuit of knowledge exchange with the local community. The development of this work proved crucial to the participants for reflection and maturing on academic knowledge may return contributions to society, although a micro sphere. Forming the network of actors that supported this project were university students and professors and students and teachers Centro Integrado de Educação Herman Lundgren during the year 2015 to 2016. Among his ideals project were closer ties between academia and society and presentation design for children of school through artistic languages, which can be seen in the work that we detail below.

Keywords: *social design, extension project, university and school, art and design, visual identity.*

1 INTRODUÇÃO

Para introduzir o processo criativo do desenvolvimento da identidade visual do Projeto Meninos de Rio: arte e design social na escola, tem-se que primeiro apresentar o próprio projeto. Mas antes ainda deve se explicitar como ele surgiu, pois suas origens estão subliminarmente presentes na identidade visual que será apresentada mais adiante. Na genealogia deste trabalho encontram-se duas forças vitais. Por genealogia entende-se o conceito elaborado por Eva Brandt e Thomas Binder (2007):

The concept of genealogy borrowed from the study of language, points to how research as knowledge production must connect it self to particular threads of discussions and practices of others. One could say that an emphasis on genealogy extend, the questions of on what and for whom knowledge production is directed to also encompass which context of debate and dialogue the research is participating in.

In the three dissertations, such a genealogy may be established in very different ways spanning from a positioning of the research within an everyday discourse in the topical area over the more conventional references to debates among other design researchers to a linking of the research to discussions within a larger academic community. (BRANDT e BINDER, 2007).

Uma das forças vitais seria a vontade dos alunos universitários por vivenciar uma dinâmica entre arte e design através de projetos de extensão. Simulações de experiências profissionais que os fizessem pensar design além das fronteiras físicas da Instituição de Ensino por linguagens sensíveis. A outra seria o desejo da própria orientadora deste projeto por desenvolver uma colaboração efetiva para a Universidade e Cidade que a formou, como designer e ser social, agora como docente e não mais como discente.

Deste modo, introduz-se o Projeto de Extensão Meninos de Rio: arte e design social na escola. Um Projeto que nasce no mês maio de 2015 e finda-se quase um ano depois, nos primeiros meses de 2016. Compondo a rede de autores que formaram essa iniciativa estavam sete alunos de graduação e dois professores do Bacharelado em Design pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB, aproximadamente trezentos e cinquenta e cinco alunos de quinze turmas entre o 1º e o 5º ano do Centro Integrado

de Educação Herman Lundgren - CIEHL e vinte docentes do mesmo Centro Educacional. Mas por que o Curso de Design desenvolveu um projeto junto a uma escola e como arte de design social se encontram?

O Curso de Design da UFPB, fundado em 2006, fez parte de um projeto do Governo Federal Brasileiro de expansão das Universidades Públicas pelo interior do país. Por este motivo está locado em uma pequena cidade do Litoral Norte do Estado da Paraíba, Rio Tinto, que dista 67km da capital, João Pessoa. Muitas críticas foram dadas a implantação deste curso nesta região de pouco acesso técnico, científico e estrutural, por ser um curso que tem por premissas históricas o desenvolvimento industrial e tecnológico. De fato, algumas críticas se fazem pertinentes e infelizmente a falta de acesso a alguns serviços de mostra como fator dificultante para alguns alunos. Porém, o curso vem cumprindo uma função social distintível, como possibilitar o acesso ao ensino superior à cidadãos que dificilmente teriam acesso ao ensino superior federal se o curso não estivesse locado exatamente onde está. A locação do curso no Município agrega fatores de desenvolvimento econômico local e possibilita campo para vários projetos de extensão da IES mencionada ligados a diferentes campos do saber como educação, ecologia e antropologia. Com isso reforça-se ideais sociais da existência do curso de design nesse município de apenas 22.976 habitantes (IBGE, 2010) aos ideais também sociais do próprio projeto de extensão.

Falar sobre os ideais do projeto de extensão é averiguar que estes se mesclam inevitavelmente aos problemas sociais vivenciados pela comunidade escolar de Rio Tinto. O Projeto Meninos de Rio teve como ideal mostrar o design à comunidade escolar do Município. Uma das linguagens, mais acessíveis e libertadoras, para desempenhar essa tarefa delicada é a da arte: campo este que desperta vivo interesse em todos os extensionistas envolvidos e que permite alargar canais de diálogo, ludicamente, com as crianças. De modo convergente a esse ideal encontra-se uma desastrosa situação na educação pública do município, onde o desconhecimento do que é design se torna irrelevante.

Explicita-se aqui características mais gerais dessa educação municipal do desastre: ausência de professores de arte; professores polivalentes e não especializados; professores sem cursos de atualização pedagógica; ausência de psicopedagogos; sala lotadas; infraestrutura frágil (projetos sem estudo de ventilação e iluminação, salas com carteiras desconfortáveis, falta de água e merenda escolar, ausência de material escolar tradicional para ensino de arte); alto índice de crianças com algum tipo de deficiência física ou mental por sala de aula; baixa quantidade de auxiliares de sala; e professores e auxiliares sem preparo sobre inclusão social. É de crença comum, portanto, que fazer esse projeto tenha sido uma forma de fazer design social e por design social elenca-se o conceito relatado pela Design21, rede de design social filiada a Unesco:

Design Social é aquele design que engrandece o bem, onde o bom design é usado para um grande propósito. A rede crê que a real beleza do design implica no seu potencial de melhorar a vida. Este potencial primeiramente manifesta-se com uma série de decisões as quais resultam em uma série de consequências. A prática do Design Social considera estas decisões de grande valor, entendendo que cada passo no processo de design é uma escolha que perpetua em nossa comunidade, mundo ou vida. Estas escolhas são os resultados de ideias construídas, largas discussões e, mais importante, o desejo de se fazer o bem. Design Social é design para todos

nós. O foco principal de todo o processo é a pessoa, o cidadão. Para que tal foco seja atingido, o processo deve ser de todo participativo. (DESIGN21 *apud* INSTITUTO DE DESIGN SOCIAL, 2010)

O qual se complementa pelo pensamento de Pazmino (2007) quando declara que o design social implica em atuar em áreas onde não há atuação do designer, e nem interesse da indústria com soluções que resultem em melhoria da qualidade de vida, renda e inclusão social. Conduzir para uma produção solidária e uma responsabilidade moral do design.

Apresentada a definição de design social, assim como o conjunto de genealogia, problemas/argumentos e ideais que contornaram o programa deste projeto de extensão universitária, o qual, está longe de querer desemaranhar uma situação tão complexa. Fica mais fácil entender porque buscou-se modos de intervenção, através da ludicidade da arte e com ações colaborativas para que as crianças daquele meio tivessem acesso a ações culturais e práticas artísticas que os possibilitasse modos de expressão criativa.

Os alunos e professores de design se colocaram, nesse momento, como articuladores culturais, facilitadores de conhecimento e agentes sociais, uma postura muito própria de quem faz co design. O programa primou por uma dinâmica entre teoria e prática onde todos os extensionistas desenvolviam leituras de fontes diversas (exemplo do design social, pedagogia, artes, experiências metodológicas de ensino-aprendizagem e outros campos de interesse) e compartilhavam suas interpretações e conexões com o projeto entre o grupo universitário. Apenas após esse compartilhamento de informações eram traçados métodos de aproximação com o público-alvo (crianças) e modelos de intervenção. Seguem as Figuras 1 e 2 que registram duas intervenções diferentes.



Figura 01: Registro de intervenção 1.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada



Figura 02: Registro de intervenção 2.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Importante lembrar que nenhum modelo de intervenção foi fechado e hermético, mas era passível de adequação no momento da vivência. Deste modo, alunos e professores universitários tinham valores de atuação muito aproximados na construção e desenvolvimento do projeto. Pois ambos elaboravam e ambos executavam, assim como ambos se sensibilizavam com questões não programadas para readequar as ações seguintes. Primando por debates horizontais e inclusivos e ao mesmo tempo reconhecendo o pensamento individual. Há também, nesta dinâmica, uma palavra que auxilia a entender um dos guias do projeto, ela se chama autonomia. Foi almejado, por parte da orientadora, proporcionar autonomia para que os alunos extensionistas tivessem liberdade em suas formas de pensar o design e a arte, interpretar o ambiente social e agir de modo coerente dentro do projeto, tanto na esfera individual como do coletivo do grupo. Deste modo acreditou-se que haveria emancipação profissional dos alunos. O sentido de coletivismo, igualdade de vozes, busca por autonomia e por um lugar comum são princípios que estruturam a noção de co-design.

Após explicitadas as principais partes que formularam o projeto e como se davam as relações dialéticas entre elas, pode-se por fim apresentar como foi gerada a identidade visual do Meninos de Rio: arte e design social na escola.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Processo Criativo como prática de co-design

No início do projeto havia muito bem esclarecido quais eram seus ideais e modos previstos de operar, havia integração entre os membros da equipe, contudo, a dinâmica entre teoria e prática não havia se estabelecido. Os alunos extensionistas do projeto e a própria orientadora, aqueles que faziam o projeto mover-se, ainda não estavam íntimos das metodologias de ensino e experimentação de arte para crianças, ou mesmo da linguagem característica que o público-alvo se expressava. Essa é também uma questão chave do co-design, ir ao campo para trazer um referencial mais pautado em verdade e transformá-lo em um design que se ligue a quem se destina. A noção deste modo de fazer design, como um processo intencionalmente co-participativo, seu crescimento e aceitação, bem como o papel do designer, Blinder (2011) faz a seguinte descrição.

Over the past two years, some researchers in Northern Europe have started to talk about their craft as co-design or co-creation. What is new here is that the design process is increasingly opened to people, whether stakeholders or users. When designers work as facilitators rather than detached observers, the last remnants of the idea that researchers ought to be detached, impartial observers — “ies on the wall” — disappear. What comes about is the idea that design is supposed to be an exploration people do together, and the design process should reflect that. Many designers doing fieldwork have taken this model to heart, sometimes making it increasingly difficult to draw a line between designers and non-designers.(BINDER, et al, 2011, p.82-83)

Este significativo fator, impedia que se tivesse posse sobre o projeto para criar sua identidade visual. Precisou de certo tempo para que o projeto amadurecesse e fossem criados certos canais de comunicação entre os autores principais do trabalho, as crianças e os extensionistas. Por isso a prática da pesquisa foi, simultaneamente, um trabalho de campo para o desencadeamento dos processos criativos da identidade visual. Neste campo de modo não formalizado foram percebidas características como a caligrafia infantil, a necessidade de uso de cores por parte das crianças em seus trabalhos, os traços não contínuos, a replicação de modelos tradicionais de percepção das formas (ex: arvores sempre verdes, corações sempre vermelhos), onde ficava clara a falta de estímulo as características individuais e as formas de percepção do mundo mais particulares. Ver figuras 03 e 04.



Figura 03: Desenho tradicional de um peixe.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

X



Figura 04: Desenho tradicional de um cacto.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Estas foram apreensões que retroalimentaram todas as intervenções, e que passaram a ser uma das premissas do programa de atuação. Resultando na promoção do estímulo às individualidades das crianças e acreditando constantemente que isso faz adultos libertos e conscientes de si, ponto de partida para uma sociedade também liberta.

Detinha-se na equipe duas extensionistas com características peculiares que se complementaram. Uma graduanda, Hêvilla Costa, auto intitulada artista e designer, com trajetória nas artes urbanas e outras formas de expressão de linguagem e processos criativos livres que se construiu paralelamente a graduação em design e uma outra graduanda, Heloisa Macedo, com grande potencial de sensibilização para o universo infantil que detinha capacidade distintiva de traduzir, organizar e facilitar a leitura de signos e símbolos. Partiu da interação destas, a iniciativa para trabalhar a versão final da identidade visual do projeto. A qual, ao longo do processo de criação, teve colaboração de todos os extensionistas e professores coordenadores envolvidos diretamente e, indiretamente, das crianças participantes do projeto.

2.2 Sequência do processo criativo

Todo o processo criativo desta Identidade fez uso de diferentes metodologias. Após vivência de campo, aproximadamente de um mês, o grupo se reuniu nos laboratórios de computação da UFPB para realizar oficinas de criação. Nestas oficinas foram utilizadas como fonte bibliográfica as ferramentas catalogadas pelo autor Mike Baxter (2000). A seguir, mostramos sequencialmente registros (Figura 05) o desenvolvimento da ferramenta:

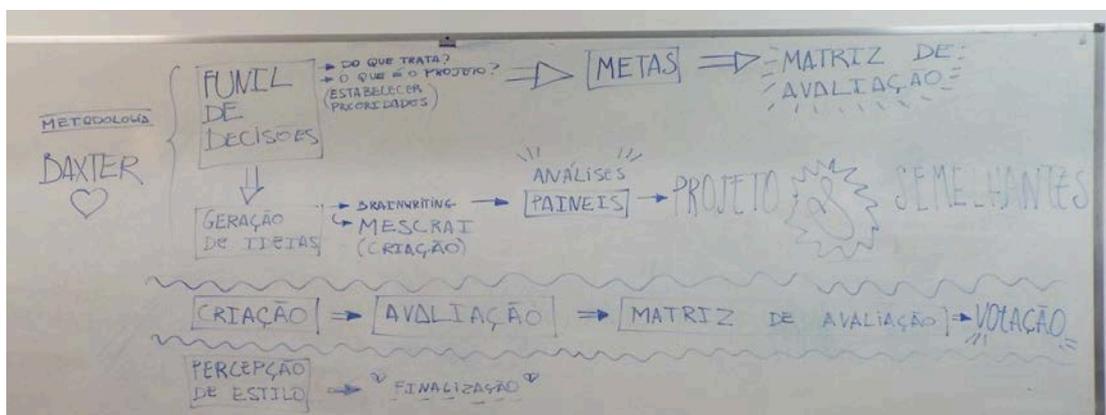


Figura 05: Metodologia utilizada no desenvolvimento da Identidade Visual.
Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Esse processo metodológico de criação foi adaptado no que se refere a sequência de sua atividade, mantendo em sua ordem noções e fundamentos do autor referido. Representando a seguinte exposição de ideias ordinariamente: Funil de decisões, estabelecendo prioridades do projeto; Geração de ideias, utilizando técnicas de criatividade como o *Brainwriting* e MESCRAT; Fase de análises, reunindo painéis de avaliação segundo observação de projetos semelhantes e o resultado da fase de criatividade; Fase de criação, resultado do processo apresentado e selecionado em grupo a partir de uma matriz de avaliação para cada alternativa gerada.

A cada etapa desse procedimento, iniciando pela fase de funil de ideias, após conversa sobre o que é o projeto, já bem explicitado na introdução desse artigo, definiu-se as prioridades deste (ver Figura 06) para o desenvolvimento da identidade. Tais prioridades se referiam as percepções individuais de cada aluno que contribuiu na atividade de co construção da marca, segundo as premissas do projeto de extensão.

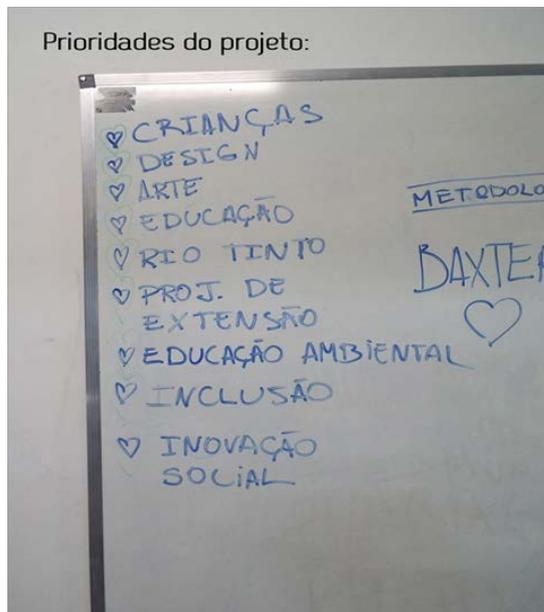


Figura 06: Prioridades do projeto.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Com base nas prioridades definidas iniciou-se a geração de ideias, que se utilizou das técnicas de criatividade como a de *brainwriting* que, segundo Baxter (2000), consiste em “Todos escrevem as suas ideias, sem mostrar para os outros, para não influenciá-los. Isso continua por algum tempo, até que as ideias começam a esgotar-se. Então, quando alguém precisa de algum estímulo adicional, pode olhar para as anotações de um outro participante.” Bem como a técnica de *MESCRAI* (Modifique, Elimine, Substitua, Combine, Rearranje, Adapte, Inverta), que segundo o autor, esse método aplicado ao produto, estimula mudanças no objetivo final do mesmo, servindo nesse caso, em combinações de palavras que auxiliaram nas exigências da identidade visual. Após aplicação das seguintes técnicas fez-se um apanhado de todas as palavras-guias reveladas e deu-se ênfase as que mais se repetiram, dado explicitado na Figura 07 a seguir.



Figura 07: Brainwriting

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada

Com o aparecimento das palavras-guias para o desenvolvimento da Identidade, criou-se a matriz de avaliação para as futuras alternativas. Tal Matriz consiste, segundo Baxter (2000) em montar uma tabela, onde as alternativas são quantificadas pelos critérios, para cada critério foi-se dado ainda um peso que deve ter dentro da pontuação a ser gerada. Assim, os critérios da matriz e seus pesos são:

- Representatividade com os Princípios do Projeto - peso 10;
- Criatividade e Inovação - peso 10;
- Formas Orgânicas - peso 08;
- Caráter Lúdico - peso 08;
- Elementos Educativos - peso 06;
- Aplicações Possíveis - peso 06;
- Referência para com a Comunidade - peso 06.

Com base nestas informações geradas, cada componente da equipe desenvolveu processos criativos particulares, buscando suas próprias linguagens e experimentando técnicas diversas sem qualquer restrição material, mas tendo em mente as palavras reveladas e os princípios metodológicos. Suas produções, total de oito alternativas (ver Figura 08), foram apresentadas e defendidas perante o grupo sob mediação dos dois professores-orientadores.

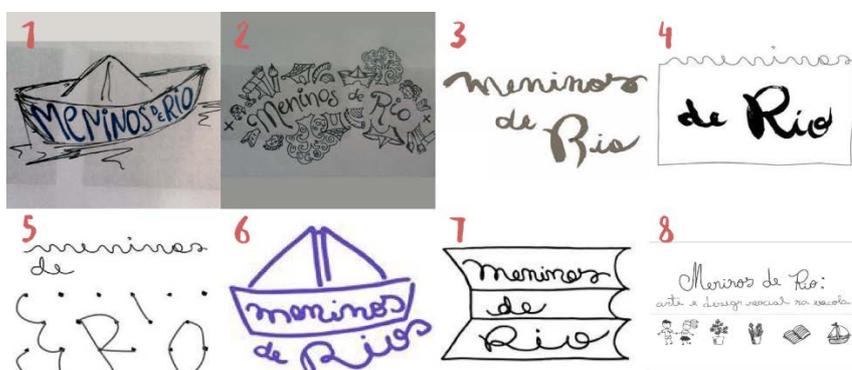


Figura 08: Alternativas.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

A Matriz de Avaliação final resultou nos dados apresentados na tabela abaixo:

Tabela 01: Matriz de Avaliação

ALTERNATIVAS CRITÉRIOS	1	2	3	4	5	6	7	8
Representatividade com o Projeto - peso 10	6	10	5	9	8	6	2	8
Criatividade e Inovação - peso 10	6	8	7	9	10	4	3	7
Formas Orgânicas - peso 08	4	6	6	6	5	4	3	4
Caráter Lúdico - peso 08	6	8	7	7	8	6	4	6
Elementos Educativos - peso 06	0	5	0	4	6	2	3	4
Aplicações Possíveis - peso 06	6	6	6	4	3	2	2	3
Referência para com a Comunidade - peso 06	3	5	0	2	3	3	2	2
SOMATÓRIO	31	48	31	41	43	27	19	34

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

As três alternativas de maior pontuação passaram então por um refinamento (Figura 09). Elas apresentavam, separadamente, diferentes elementos visuais com grande potencial de representação do Projeto de Extensão que deveriam ser aproximados. Por isso passaram por um processo co participativo de refinamento, para que esses elementos visuais pudessem ser cruzados de maneira harmônica para gerar melhor entendimento do Projeto. Explicamos melhor a seguir.



Figura 09: Refinamento das alternativas

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada

Dentre as três alternativas mais pontuadas durante a dinâmica de avaliação, foi percebido que de forma isolada e individual, nenhuma das seguintes marcas era suficientemente representativa mesmo perante sua reconstrução e seguimentação de estilo, como antes apresentadas em esboços iniciais. A marca de numeração 2, mesmo expondo maior aproximação e conformidade com os ideias de expressão, em fácil compreensão, aplicação e legibilidade em relação a sua leitura visual, não apresentava linguagem próxima do público. Já as alternativas 4 e 5, possuíam caráter lúdico e inovante para o tema de arte e educação infantil, mas não eram aplicáveis as demandas do projeto em termo de reprodução em diferentes superfícies (papelaria e

produtos brinde). Nestas ultimas, a função lúdica, tanto na construção de suas fontes tipográficas quanto na representação que referenciava a folhas de papel, proporcionou excesso que prejudicou a compreensão dos elementos a primeiro momento de visualização.

Dessa forma, entendendo que em cada criadora das assinaturas visuais do projeto existia um potencial específico de criação, foi sugerido que a marca de maior pontuação (2) pudesse passar por mais um procedimento de refinamento. Nele seria possível envolver traços da liberdade artística e inventiva com princípios e exigências de seguimento técnico já apresentadas e bem resolvidas na marca e presentes nas características pessoais de criação de cada aluna envolvida.

Essa união de expressões resultou num conceito final (Figura 10) que pôde explorar um viés artístico, no que se refere aos traços testados e conduzidos em pincel, na tipografia. A qual foi acompanhada de elementos adicionais absorvidos das variações apresentadas posteriormente da fase final.



Figura 10: Processo final de união da unidade entre as alternativas

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada

O que se resulta dessa marca (Figura 11), inspirada na caligrafia infantil sobre uma segmentação horizontal induzindo a um arco no ar, agora desconstruída combina traços que oferecem liberdade inventiva e lúdica. Oferece um valor extremamente conectado a ação artística, sem perder a ligação com a grafia de proporções orgânicas como de uma criança o que melhor representa por fim sua identificação de atividade ao qual se propõe o projeto de extensão.



Figura 11: Aplicação horizontal e vertical da marca

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada

A marca e seus elementos de composição da mesma, ajudaram a compor todos os materiais necessários de identificação do projeto, em mídias impressas ou virtuais. Algumas das aplicações utilizadas (Figura 12):



Figura 12: Aplicações em camiseta, caneca, papel timbrado e poster.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada

3 CONCLUSÃO

O Projeto de Extensão Meninos de Rio: arte e design social na escola tentou, ao máximo, se aproximar de processos de co design, no tocante a igualdade de vozes entre os atores, participação ativa da comunidade onde as intervenções aconteceram, pela minimização de questões problema do contexto social inserido, pela valorização de potencialidades locais, por possuir um dinâmica e prática que se retroalimentavam, por haver co construção entre alunos e professores que valorizavam suas colaborações e individualidades e por haver interdisciplinaridade. Acreditamos que essa tenha sido uma experiência que a partir do crescimento coletivo, proporcionou crescimentos individuais, tanto entre a comunidade acadêmica, quanto entre a comunidade escolar envolvida.

O projeto teve alguns fatores dificultantes, um deles foi a ausência de financiamento que restringia os métodos de algumas intervenções por falta de materiais que permitissem diferentes formas de expressão gráfica. Mesmo com grande empenho dos extensionistas e professores em estar frequentemente resignificando materiais e procurando saídas alternativas. Um outro fator limitante foi o tempo. O projeto durou apenas um ano, por falta de docentes que pudessem dar continuidade a ele, pois sua coordenadora, Professora Moema David Oliveira, não pertence mais ao quadro de docentes da IES.

Esse fator limitou inclusive alguns desdobramentos do processo criativo da identidade visual apresentada. Como pode ser visto na marca 2, apresentada na Figura 09, existem elementos visuais que remetem ao universo das crianças da comunidade de escolar do município de Rio Tinto (os Meninos de Rio). A proposta, e nesta fase se reafirmaria o sentido de co design do projeto, era que durante algumas oficinas (intervenções), as crianças gerassem suas leituras desses elementos de maneira co participativa. Estas expressões gráficas seriam aprimorados pelos extensionistas e retornariam a composição visual do projeto. Estabeleceria-se assim, um vínculo direto e verdadeiro através da marca das crianças na identidade visual. Essas ilustrações poderiam ser aplicadas a diferentes superfícies que representassem o projeto, inclusive algumas vendáveis que se converteriam em renda para o próprio Meninos de Rio.

O projeto não prevê continuidade de existir sob a mesma forma. Porém seus frutos foram significativos e estão sendo analisados pelo vice coordenador, Professor Washington Ferreira, componente do quadro efetivo da UFPB, com a possibilidade de se desdobrar em um livro sobre experiência metodológicas do ensino de arte e design para crianças.

REFERÊNCIAS

BAXTER, Mike R. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos.**

Tradução: Itiro Ilida. São Paulo: Blucher, 2000.

BINDER, Thomas; KOSKINEN, Ilpo; REDSTRÖM, Johan; WENSVEEN, Stephan; ZIMMERMAN, John. **DESIGN RESEARCH THROUGH PRACTICE: From the Lab, Field, and Showroom.** *Morgan Kaufmann MA, USA, 2011.*

BINDER, Thomas e BRANDT, Eva. **Experimental design research: Genealogy - intervention argument.** Proceedings of International Association of Societies of Design Research. IASDR conference in I long Kong. 2007.

COSTA, Mario Bestetti. **Contribuições do design social: como o design pode atuar para o desenvolvimento econômico de comunidades produtivas de baixa renda.** II Simpósio Brasileiro de Design Sustentável. São Paulo, 2009.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo 2010.** Disponível em: <<http://www.censo2010.ibge.gov.br/apps/mapa/>>. Acesso em: 18 abr. 2016. Instituto de

Design Social. **Conceituação.** In: O Design Social. Disponível em: <<http://www.overbranddesign.com.br/antes/ids/designsocial.php>>. Acesso em: 19 abr. 2016.

PAZMINO, Ana Verónica. **Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável.** I Simpósio Brasileiro de Design Sustentável. Curitiba, 4 a 6 de set. 2007.