

Diretrizes para a Construção de um Repositório Colaborativo de Design de Curitiba

Guidelines for the Construction of a Collaborative Design Repository of Curitiba

BRUM, Ana; Mestre; UFPR – Universidade Federal do Paraná,

anabrum@ufpr.br

PETRECA, Alessandra C. Canfield; Graduação; UFPR – Universidade Federal do

Paraná, a.canfield.p@gmail.com

KISTMANN, Virgínia Souza de Carvalho Borges; Doutora; UFPR – Universidade

Federal do Paraná, vkistmann@ufpr.br

HEEMANN, Adriano; Doutor; UFPR – Universidade Federal do Paraná,

adriano.heemann@ufpr.br

Curitiba, Cidade Criativa do Design pela UNESCO demonstra a necessidade de um repositório de informações, para que design, empresas, governo e cidadãos sejam beneficiados. Este artigo apresenta um estudo sobre políticas públicas de Design, Cidades Criativas da UNESCO e repositórios, e sugere diretrizes para a construção de um banco de dados de Design da cidade, uma vez que ainda não existe um repositório aberto a respeito da sua produção em Design. O método utilizado é revisão bibliográfica e redação analítica. A discussão enfoca a relevância e necessidade da disponibilização de informações estruturadas sobre o Design no território. A conclusão destaca os impactos positivos e os resultados sugerem diretrizes que poderão nortear a criação do repositório. Destaca-se a importância da colaboração e compartilhamento de informações na formação do repositório. Os impactos podem incentivar atores envolvidos com Design na cidade a promover mais ações e fortalecer o cenário local do Design.

Palavras-chave: Cidades Criativas UNESCO; Colaboração; Repositório.

Curitiba, Creative City of Design by UNESCO demonstrates the need for a repository information, so that design, companies, government and citizens can benefit. This article presents a study on public policies for Design, UNESCO Creative Cities and repositories, and suggests guidelines for the construction of a City Design database, since there is still no open repository regarding its production in Design. The method used is a literature review and analytical writing. The discussion focuses on the relevance and need to provide structured information about Design in the territory. The conclusion highlights the positive impacts and the results suggest guidelines that could guide the creation of the repository. The importance of collaboration and information sharing in the formation of the repository is highlighted. The impacts can encourage actors

involved with Design in the city to promote more actions and can also strengthen the local design scenario.

Keywords: *UNESCO Creative Cities; Collaboration; Repository.*

1 Introdução

Políticas públicas de Design são estratégias estabelecidas pelo governo quando este se utiliza do Design como ferramenta de desenvolvimento social, econômico, industrial e regional (PATROCÍNIO, 2013). Também são planejamentos governamentais para o desenvolvimento de recursos nacionais de Design, buscando criar um ambiente no qual a área possa prosperar e se apropriando do conhecimento de Design e melhorando seus próprios processos (RAULIK-MURPHY et al., 2010). A cidade de Curitiba, quando se candidatou para o título de Cidade Criativa do Design pela UNESCO, aplicou políticas públicas de Design com ênfase no território para a promoção da regionalidade. Certamente a cidade já possuía um arcabouço de iniciativas em Design que puderam ser enaltecidas, mas a reunião de informações e a articulação local foram decisivas.

Este artigo apresenta um estudo exploratório que visa a criação de um banco de dados para auxiliar atores envolvidos nas questões relativas à Curitiba como Cidade Criativa do Design, título cancelado pela UNESCO.

O título de Cidade Criativa é uma conquista baseada na sua vocação, articulação e ações de política pública para enaltecer uma das sete áreas da criatividade, a saber: o artesanato e arte folclórica, o Design, o cinema, a gastronomia, a literatura, a mídia e a música. Em vista disso, uma Cidade Criativa pela UNESCO (UNESCO, 2021) demanda subsídios para a manutenção desta conquista. O título requer o relato constante de suas ações em rede para que essas se multipliquem e o uso do selo conquistado seja cada vez mais recorrente.

Atualmente, a UNESCO demanda um conjunto de informações a serem fornecidas para a candidatura (UNESCO, 2021). Além disso, pós titulação, é exigida a emissão de relatório quadrienal, em que todas as atividades relativas à titulação recebida sejam atualizadas (UNESCO, 2021). Hoje, porém, não se dispõe nacional ou internacionalmente de um protocolo que elenque as informações que precisam ser guardadas de modo que a memória possa ser construída, permitindo fácil acesso pelos atores envolvidos, especialmente visando a elaboração do relatório quadrienal (*report*) requisitado.

A cidade de Curitiba conquistou o título em 2014. Em 2018, o primeiro relatório quadrienal foi elaborado e enviado à UNESCO (2018), com os dados das atividades realizadas no período. O trabalho foi realizado pelo ponto focal da cidade com a UNESCO em parceria com as instituições que compõe o Comitê Gestor do Selo. Todavia, a obtenção dos dados relativos à inserção de Design na cidade ainda acontece de forma assistemática, contando com os atores e seus registros pessoais e institucionais, sem uma abordagem formal ou ainda coletadas de forma gradual.

As Cidades Criativas da UNESCO participam da rede denominada UNESCO *Creative Cities Network* (UCCN), o que proporciona a reunião de todas as cidades criativas no mundo sem distinção ou categorização (UNESCO, 2021). Todas as cidades devem fazer relatórios quadrienais para a renovação do título. As cidades envolvidas com Design são, ainda, membros de uma rede especial chamada de *Cities of Design Network* ou Rede de Cidades do Design em tradução livre (DESIGN CITIES, 2021). Essa, por sua vez, permite centralizar eventos da UCCN

voltados para Design. Além disso, o edital 1661/2020 lançado pelo Ministério do Turismo em colaboração com a UNESCO, com previsão para conclusão em 2021, prevê o projeto de desenvolvimento conceitual da Rede Brasileira de Cidades Criativas - RBCC (UNESCO, 2020). Essa iniciativa do Governo Federal é um indicador de que a concentração de informações fortalece tanto as cidades quanto a rede. O objetivo é estimular as cidades a usarem seu potencial criativo na promoção do desenvolvimento econômico, mediante ações locais e territoriais que reúnam governos, empreendimentos e criativos, desenvolvendo oportunidades de negócios, trabalho e exercício da cidadania (UNESCO, 2020). Vale também ressaltar que as cidades possuem suas vocações criativas e a identificação desta vem de uma articulação local.

Assim, para que subsídios como esses providos do edital 1661/2020 possam ser utilizados, seja para candidaturas de novas cidades ou para a manutenção do título, se faz necessário um banco de dados atual e relevante que reúna informações sobre os *stakeholders* e suas ações que fazem parte do ecossistema do setor na cidade. Com isso, atores que fazem a interlocução entre a cidade e a UNESCO estarão amparados de informações e poderão acionar os *stakeholders* de sua rede local de forma facilitada, quando houver demanda, como divulgação de eventos, entre outros. Também poderá auxiliar, de modo geral, na oferta de informações atuais e de credibilidade a serem reportados à UCCN.

No caso particular para Curitiba, foco do presente estudo, percebe-se a demanda de desenvolvimento de um repositório de Design a partir das políticas públicas voltadas ao fomento do Design da cidade e a realização contínua de relatórios para assim manter e usufruir do título de Cidade Criativa pela UNESCO. Um repositório desse tipo também visa envolver de modo colaborativo os *stakeholders* criativos, empresas, governo e cidadãos, e ter bases para entender o alcance e influência do setor em base regional, estadual, federal e internacional.

Com base nesses antecedentes, apresenta-se o questionamento central que constitui o problema do estudo: quais são as diretrizes para um repositório digital de dados da atividade de Design da Rede de Cidades Criativas brasileira? Portanto, esta pesquisa objetiva descrever diretrizes para um repositório digital de dados da atividade de Design em Curitiba. Para isso busca compreender a formação de um repositório, impactos e caracterizar as demandas relativas às empresas, usuário/cidadão e governo.

Para caracterizar as demandas dos *stakeholders* do primeiro e segundo setores e dos cidadãos, foram analisadas as atribuições do comitê gestor. Também foram acompanhadas as reuniões em que esses *stakeholders* se reúnem mensalmente, uma vez que uma das autoras do artigo faz parte do comitê. Outro instrumento analisado foi a demanda de informações as quais devem estar contidas no relatório da cidade (*report*) encaminhado à UNESCO a cada quatro anos. Por meio desses procedimentos foi possível desenvolver uma lista de diretrizes a qual forma a discussão deste artigo.

O presente artigo apresenta seus resultados teóricos seguidos de uma análise que orientou a proposição de fichas para catalogação (de projetos, pessoas físicas e jurídicas e turmas de formandos em cursos de design) e de diretrizes para a formação de um repositório de Design da cidade de Curitiba como Cidade Criativa de Design. Finalmente, conclui com pontos de observação e melhora para a formulação do repositório e de estudos futuros.

2 Cidades criativas da UNESCO e políticas de Design

Segundo a Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura - UNESCO (2021) a UCCN serve como um repositório internacional de intercâmbio e colaboração entre as cidades com o intuito de promover a implementação dos 17 ODS - Objetivos de Desenvolvimento Sustentável para a Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas - ONU. Enquanto rede internacional, a iniciativa da UNESCO consegue agregar, em seu site, notícias e documentos, e com isso torna-se um repositório institucional com algumas informações sobre as cidades e suas proposições (UNESCO, 2021). A rede é composta por 246 cidades espalhadas em mais de 80 países (Figura 1). As informações contidas na plataforma da UNESCO - permite uma visualização macro da iniciativa e com isso apresenta todas as cidades de forma padronizada, independentemente da sua categorização (UNESCO, 2021).

O edital 1661/2020 lançado pelo Ministério do Turismo prevê o projeto de desenvolvimento conceitual da Rede Brasileira de Cidades Criativas - RBCC e tem previsão de conclusão para o ano de 2021 integrará as cidades criativas brasileiras.

Esta iniciativa do Governo Federal é um indicador que a concentração de informações fortalece tanto as cidades quanto a rede, pois o objetivo é estimular as cidades a usarem seu potencial criativo na promoção do desenvolvimento econômico. A ideia da Rede Brasileira de Cidades Criativas é estimular cidades a usarem o seu capital criativo e inovador para promoção do desenvolvimento, com incentivo à adoção de ações locais e territoriais que reúnam, primordialmente, os governos municipais, empreendimentos e agentes criativos, gerando oportunidades de negócios, emprego, trabalho, renda e o pleno exercício da cidadania. (BRASIL, 2020).

Vale ressaltar que as cidades possuem suas vocações criativas e a identificação desta vocação vem de uma articulação local. No entanto, existe um estímulo para que outras cidades tornem-se criativas pela chancela da UNESCO.

Recentemente, de 18 a 22 de julho de 2022, aconteceu pela primeira vez no Brasil a Conferência Anual das Cidades Criativas da UNESCO. O 14º encontro mundial foi realizado na cidade de Santos (SP) e contou com a participação de 90 países, com cerca de 300 representantes de 106 cidades criativas. O encontro marcou o compromisso pelo combate à desigualdade social por meio da economia criativa.

Atualmente existem 10 cidades no Brasil com o título da UNESCO, participantes da Rede Internacional das Cidades Criativas: Belém (PA), Florianópolis (SC), Paraty (RJ) e Belo Horizonte (MG), no campo da gastronomia; Brasília (DF), Curitiba (PR) e Fortaleza (CE), em Design; João Pessoa (PB), em artesanato e artes populares; Salvador (BA), na música; e Santos (SP), no cinema. Este reconhecimento mundial reafirma a vocação criativa de cada cidade, incentivando o desenvolvimento de estratégias e a reunião de esforços para proporcionar aspectos turísticos e culturais no planejamento e desenvolvimento urbano.

Das três cidades brasileiras de Design, Brasília (DF), Curitiba (PR) e Fortaleza (CE), a capital paranaense foi a pioneira sendo contemplada com o título em 2014. Brasília em 2017 e Fortaleza, em julho de 2019. Em seu site a cidade de Fortaleza mostra iniciativas para também compor um repositório local de Design (FORTALEZA CRIATIVA, 2021). Importante destacar que as três cidades brasileiras chanceladas com o título de Design possuem características muito particulares e distintas, uma vez que o tema Design é abrangente, o território nacional é multicultural e cada local tem seu desenvolvimento e envolvimento único com o tema. Enquanto Brasília é conhecida por ter maior ênfase no Design gráfico e informacional. Fortaleza já parece mais contemplar aspectos da pesquisa do Design e sua relação com aspectos etnográficos e culturais. Curitiba, por ser a primeira cidade a receber o título e a

instituir um Comitê Gestor do Selo, demanda a organização e sistematização de informações e memória das ações executadas.

A candidatura para receber a chancela de Cidade Criativa da UNESCO acontece por meio da apresentação de documentos que reúnam as atividades em Design na cidade como: festivais, eventos, programas, parcerias, exposições, estudos, relatórios, políticas etc. Existem estímulos, como o edital 1661/2020 citado anteriormente, para que outras cidades busquem a chancela da UNESCO. Além desta certa concorrência, após a aprovação, um relatório em constância quadrienal precisa ser apresentado com atividades desenvolvidas dentro dos quatro anos, as evoluções nesses anos e as contribuições regionais, nacionais e internacionais, além das ações com a Rede de Cidades de Design da UNESCO, assim como contribuições para atingir os ODS envolvidos no programa, mostrando o compromisso com a Agenda 2030 (UNESCO,2021).

Esse relatório ao ser aprovado permite a renovação do título, o qual não é vitalício. Para que isto ocorra, é preciso que existam dados devidamente armazenados. Ademais, estes dados permitem que projetos estejam calcados em informações reais e possam ser aprovados e subsidiados pelo Triple Helix - termo utilizado para definir as interações entre academia, indústria e governo voltadas ao desenvolvimento econômico e social (ETZKOWITZ & LEYDESDORFF, 1995) - gerando assim um círculo virtuoso de novas ações e novos dados. Atualmente a cidade de Curitiba não possui uma centralização dessas informações.

Figura 1 - Mapa da Rede Internacional das Cidades Criativas na página inicial do site da UNESCO



Fonte: UNESCO, 2021

Com destaque para a cidade de Curitiba, em 2018 a prefeitura assinou o decreto nº 30/2019 (PMC, 2019), de criação do Comitê Gestor para o Selo Curitiba Cidade Criativa do Design da UNESCO para formalizar o trabalho que envolve representantes do município, do setor acadêmico e da sociedade civil.

Este Comitê vem se mostrando uma instância colaborativa pois seus integrantes possuem atividades específicas, formações distintas e representam instituições com objetivos diferentes, porém com o Design como ponto aglutinante. Algumas instituições possuem atuação local na cidade de Curitiba, outras com atuação no estado do Paraná e algumas outras com amplitude e abrangência nacional. Ainda sobre as diferenças de propósito, as instituições

e seus representantes inserem posicionamentos e objetivos distintos que fazem com que o Comitê se torne amplo e transversal para a busca do reconhecimento do Design como tema importante para o território.

Segundo o Decreto, são atribuições do Comitê:

- Propor, conduzir e subsidiar a elaboração, implementação e avaliação de Plano de Ação para efetivação e manutenção de Curitiba como Cidade Criativa da UNESCO, na linguagem do Design;
- Levantar, mapear, valorizar, reconhecer e difundir ações que possuam consonância com os objetivos do Selo;
- Estimular a presença do Design como linguagem cultural, de inovação e de transformação social nos mais diversos ambientes públicos e privados da cidade de Curitiba, de forma a garantir a difusão dos saberes, conhecimentos e expressões do Design e os direitos de seus detentores;
- Fomentar a economia criativa, o mercado interno, o consumo de Design e a exportação de bens e serviços de Design;
- Elaborar as diretrizes, regulamentação, monitoramento e acompanhamento da utilização do Selo Curitiba Cidade do Design;
- Elaborar seu regimento interno;
- Desenvolver, organizar e divulgar relatório anual de atividades.

A partir dessas atribuições, é possível perceber a responsabilidade do grupo na condução das atividades para preservar o título conquistado e, também, a necessidade de se desenvolver um trabalho colaborativo para se atingir as metas estabelecidas em conjunto com os stakeholders: Governo, Criativos, Cidadãos e Instituições relacionadas a Design e Curitiba.

Repositórios tem como objetivo a formação de uma memória. Ao catalogar, armazenar dados quantitativos e qualitativos e disponibilizá-los de modo virtual, permite-se a disseminação das informações ali coletadas de modo altamente acessível (SENA et al., 2015). Por consequência estimulam a colaboração, a integração de comunidades assim como o compartilhamento de ideias (WEITZEL, 2006). Contribui também para isso o fato de que, segundo o Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), os repositórios digitais funcionam como bases de dados online que reúnem de maneira organizada a produção de uma instituição ou área temática que armazenam arquivos de diversos formatos. Seus benefícios para pesquisadores, instituições e sociedades, proporcionam maior visibilidade aos resultados de pesquisas e possibilitam a preservação da memória (IBICT, 2021).

Compreende-se, portanto, que essa rede interna pode ser consolidada por meio de um repositório. Um repositório de informações pode também auxiliar outras esferas da Triple Helix obterem dados para tomadas de decisão, oferta de cursos, vagas de trabalho, candidaturas para eventos internacionais entre outras ações ativadas pela Prefeitura, Secretarias, Empresas, Instituições de Ensino, Pesquisadores, Instituições do Terceiro Setor e, também, os cidadãos. Contribuindo para que políticas de Design possam ser fomentadas. Corroboram ainda com esta problemática a necessidade dos órgãos de fomento e incentivo financeiro ofertarem possibilidades, mediante as informações estarem disponíveis e serem atualizadas.

Esse repositório teria como objetivo fortalecer a atividade de Design enquanto um processo estratégico de solução de problemas, que impulsiona a inovação, uma profissão

transdisciplinar que utiliza a criatividade para resolver problemas e cocriar soluções com o intuito de aprimorar um produto, sistema, serviço, experiência ou negócio (WDO, 2021). Afinal, “Design é sobre fazer coisas” (DESIGN COUNCIL, 2021, p.51), portanto, a intenção de observar repositórios ligados a projetos de Design vem da afirmação de que a ação de Design gera projetos, logo, para catalogar ações de Design é preciso principalmente levantar projetos realizados.

Uma pesquisa da Comissão Europeia sobre Design e inovação salienta que um dos obstáculos para uma melhor utilização do Design é a falta de entendimento Design e seu potencial entre os decisores políticos, além da escassez de dados (EUROPEAN COMMISSION, 2009). Por essa ótica, acredita-se que a falta de conscientização identificada pode ser transposta quando a sociedade percebe o importante papel do Design no desenvolvimento econômico e social de uma região e, consequentemente, os decisores políticos tornam-se mais atentos à temática e permitem a possibilidade de discussões sobre a inserção do Design.

Posto isso, a estratégia de concentrar informações sobre o campo auxilia a sociedade e as empresas a conhecerem e posteriormente reconhecerem o Design em seus entornos e, com isso, sua aplicação pode se tornar mais natural e gradativamente mais exercitada no mercado. Considera-se também uma ação de política pública nas cidades a busca pelo reconhecimento e enaltecimento da vocação da região. Consequentemente é de interesse municipal a manutenção do título de Cidade Criativa por meio da submissão de informações para a UNESCO. A possibilidade de ganhar este título é uma ação de promoção da cooperação internacional entre cidades que investem na criatividade e na cultura como propulsoras do desenvolvimento urbano sustentável.

Constata-se que políticas de Design precisam ser incentivadas, porém, algumas premissas são elementos fundamentais para que esta ação ocorra, sendo uma delas o acesso à informação de qualidade e credibilidade. A forma mais atual de reunir grandes volumes de dados que permitam serem manipulados parece ser a utilização de banco de dados com plataformas convergentes virtuais, facilitando a utilização e democratizando o acesso às informações.

Buscando elementos que pudessem orientar a proposição de uma base para a formação de um repositório que auxiliasse o processo de gerenciamento do design a nível municipal, buscou-se então entidades que se utilizam de repositórios relacionados ao design conforme apresentado a seguir.

3 Repositórios voltados ao Design

Para o levantamento de repositórios existentes como base de estudo, foi inicialmente realizada uma Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS). Contudo, não foram encontrados documentos relacionados, o que sugeriu a novidade do tema nessas bases. A pesquisa sobre repositórios foi feita, então, de forma assistemática junto a sites de museus e instituições que disponibilizam dados online sobre Design. Foram levantados trinta e um sites de repositórios envolvidos com Design e quatro relatórios (*reports*) de Cidades Criativas de Design da UNESCO referentes ao ano de 2020.

Os sites apresentam informações sobre museus, galerias e coleções ligadas à produção de Design. Em sua maioria, por terem sedes físicas, possuem uma conexão ao local a que pertencem como o Museu do Design e da Moda - Coleção Francisco Capelo (MUDE, 2021) de Portugal com anúncios de eventos voltados para a cultura regional. Por outro lado, os sites possuem um repertório internacional com peças e registros de artefatos e projetos do mundo

todo, ora representados por anúncios de coleções disponíveis para visitação, ora por pequenos catálogos virtuais. Alguns apresentam até mesmo concursos próprios, como o Museu da Casa Brasileira (MCB, 2021), e parte destes repositórios são conectados à outras instituições, como a Modateca do curso de moda da UDESC (2021) e o Vitra Design Museum (2021) a marca Vitra. Porém, dentre os sites de catálogos, galerias, acervos e museus de Design encontrados, destaca-se o museu Victoria and Albert (V&A, 2021) de Londres por disponibilizar seu conteúdo e informações sobre itens de forma virtual e com informações mais completas, com maior quantidade e variedade de itens, podendo o museu ser visitado de forma remota.

Já, com respeito aos relatórios, o presente estudo analisou os das cidades de Buenos Aires - AR (UNESCO, 2020c), Montreal - CA (UNESCO, 2020a), Kobe - JP (UNESCO, 2020d) e Shenzhen - CN (UNESCO, 2020e), apresentados em 2020 no site da UNESCO (2021), e o documento que apresenta as regras para a estruturação e formulação dos relatórios, *Guidelines for the Membership Monitoring Report* (UNESCO, 2021). Os relatórios mostram os últimos quatro anos de desenvolvimento do Design em suas regiões obedecendo os requisitos da UNESCO (2021) para a formulação do report.

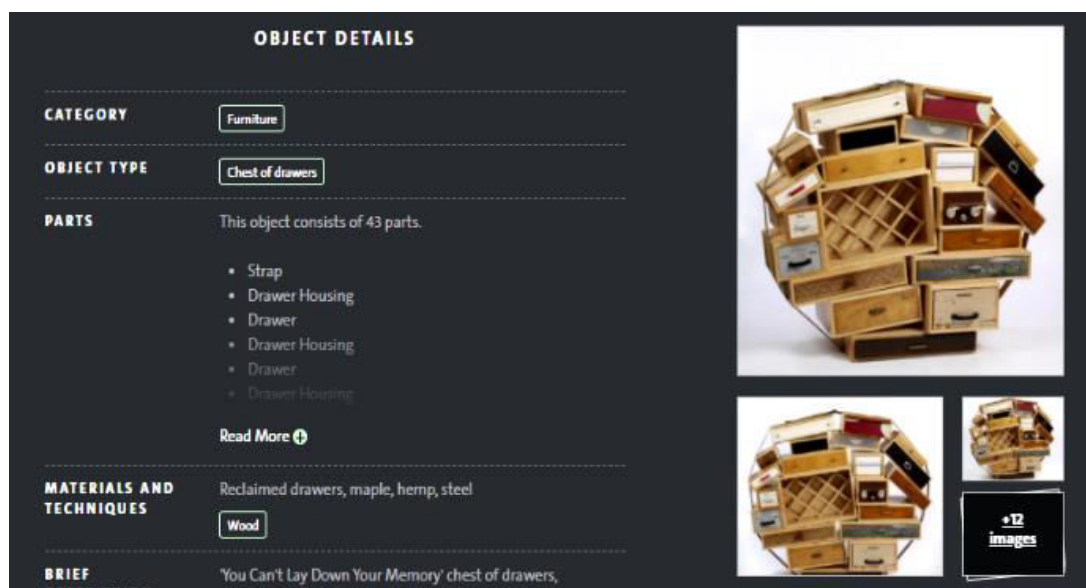
A seguir são apresentadas as principais informações encontradas no repositório do museu V&A e nos relatórios das cidades criativas.

3.1 O repositório do Museu V&A

O Museu Victoria and Albert (2021) de Londres apresenta um catálogo virtual com 1.2 milhões de objetos fichados de forma detalhada. Na área do Design possui 250 mil objetos que objetivam contar a história do setor desde 1900 até os dias atuais (V&A, 2021).

Os objetos são registrados contendo informações iniciais e duas seções (detalhes do objeto e sobre esse registro) podendo os campos de cada seção reduzirem conforme a necessidade e existência da informação. Alguns campos são padronizados e com uma configuração que permite a pesquisa a partir deles quando são clicados, são as frases e palavras com contorno verde, que podem ser visualizadas na Figura 2.

Figura 2 - Parte da ficha de catalogação “You Can't Lay Down Your Memory”



Fonte: V&A, 2021.

Foram observados 10 registros de diferentes tipos de produto (digital, industrial, móveis, moda). O fichamento que apresentou mais informações foram os de mobiliário e moda. De modo mais abrangente, a primeira parte do fichamento contém: fotos, nome, função, ano de Design, ano de produção, nome do autor, nome do fabricante, lugar de origem, lugar de produção. Já a seção “detalhes do objeto” – *Object Details* (Figura 2) - contém: categoria do objeto, tipo, partes, materiais e técnicas, descrição breve, descrição física, dimensões, tipo de produção, número de cópia da peça do acervo, produção (número da série), sumário, referências bibliográficas, coleção a que pertence e número de entrada.

Na sequência, a seção “sobre esse registro” – *About This Register* - contém um espaço para sugestão de feedback, data do registro e URL, permitindo a colaboração e comunicação com o público, para que esse também possa sugerir correções e fazer observações do conteúdo, ajudando a tornar o site mais confiável.

Ademais, na página de abertura do catálogo da coleção, as fichas podem ser pesquisadas a partir de qualquer um dos campos como objeto, autor etc. Como se observa na Figura 3, destacado em vermelho, o site possui diversos filtros como: com imagem, em exibição no museu físico, separação por recortes de datas, categoria etc. Também é possível mudar o modo de visualização dos resultados (destaque azul) permitindo a exibição em imagem grandes com legenda ou em listagem com informações mais detalhadas como na Figura 3.

Figura 3 - Pesquisa e Listagem

CATEGORY	+	Title	Artist/Maker	Date	Object location
PERSON	+	Drawers	Unknown	1890-1910	Not currently on display
ORGANISATION	+	Chest of drawers	Loos, Adolf	ca. 1900	Not currently on display

Fonte: V&A, 2021.

Considera-se pertinente a observação do exemplo de informações do Victoria and Albert (2021) pois trata-se de dados relacionados a Design, abordando as particularidades do tema na catalogação de peças de diferentes categorias, como design industrial, gráfico, digital, de moda, de joias etc. O V&A (2021) também possui um catálogo bastante extenso, o que evidencia que seu modo de fichamento consegue abranger uma variedade de itens.

3.2 Relatórios das Cidades Criativas

Para a compreensão e comparação de dados apresentados pelas Cidades Criativas, foram analisados quatro relatórios disponíveis, apresentados para a UNESCO em 2020 e também o documento da UNESCO: *“Guidelines for the Membership Monitoring Report”*, atualizado em 2021.

Os relatórios apresentam informações dos últimos quatro anos e são divididos, conforme as *Guidelines* (UNESCO,2021), em sete partes de monitoramento definidas a seguir. O Sumário Executivo (I) traz um panorama do conteúdo (UNESCO,2021). As Informações Gerais (II) trazem uma ficha contendo: nome da cidade, país, campo de criatividade, data de Designação, data de submissão do relatório atual, responsável pelo relatório, data de submissão do relatório anterior, ponto focal de contato (UNESCO,2021). Em Contribuições para a Gestão Global do Programa (III), são apresentadas as presenças, participações como organizador, coordenador e avaliador e hospedagem de eventos da rede, assim como suportes financeiros (UNESCO,2021). Nas seções Principais Iniciativas Implementadas em Nível Local e Municipal para Alcançar os Objetivos da UCCN (IV) e Principais Iniciativas Implementadas por Meio da Cooperação Intermunicipal e Internacional para Alcançar os Objetivos da UCCN (V), são apresentadas iniciativas públicas e privadas, voltadas para fomentar o Design, atingir os objetivos da UCCN e implementar a Agenda 2030, respectivamente em nível interno e externo (UNESCO,2021). A penúltima seção apresenta o Plano de Ação Proposto para o Próximo Período Intermediário de Quatro Anos (VI). E por fim, apresenta-se a seção opcional, Iniciativas realizadas em resposta e para a recuperação da Covid-19(VII).

Em suma, os relatórios apresentam informações gerais sobre a cidade e a correlação com a área criativa, as contribuições, compromisso e iniciativa da cidade com a UCCN, implementação da Agenda 2030 e ações contra a Covid-19. Os reports analisados possuem uma identidade visual local bem-marcada, somente o da cidade de Buenos Aires não apresentou um logo próprio para o Selo de Cidade Criativa, apenas o logo oficial (ver Figura 4), porém foi a que mais conectou suas ações com as ODS da UNESCO.

Figura 4 - Logos



Fonte: UNESCO, 2020e, 2020a, 2020d, 2020c.

Todos os relatórios passaram o número de páginas estipulado (máximo de 18), sendo o de Montreal o mais longo, atingindo sessenta e uma páginas com grandes imagens e anexos (UNESCO,2020a). Em seu relatório a cidade apresentou como anexos uma linha do tempo, dois mapas de cooperação e conexões com outros lugares do mundo, previsões de gastos para os próximos 4 anos, impacto da Covid-19 no setor criativo e referências das fotos apresentadas.

Concluindo este tópico, ao observar os repositórios online de Design, percebe-se que de modo geral que as compilações são realizadas de maneira mais global e universal, abrindo a

perspectiva do Design. Porém, acervos menores, assim como os relatórios enviados para a UNESCO, possuem uma identidade visual voltada para a cultura local. Ou seja, compreende a importância de pensar na disciplina do Design de modo global, mas demonstra as particularidades locais, posicionando a região como colaborador mundial. Um repositório com informações de qualidade poderá contribuir com as atribuições do Comitê Gestor do Selo e com isso a rede de Design da cidade poderá ser fortalecida, alimentada e retroalimentada, permitindo assim o desenvolvimento da disciplina dentro da cidade e a contribuição dessa de modo global.

4 Proposições com base nos dados obtidos

Uma vez estruturada a ação de reunir informações e suas peculiaridades a respeito do Design, as diretrizes contribuem com a democratização do acesso aos envolvidos neste ecossistema, seja local, nacional ou internacional. A partir de informações confiáveis, atualizadas e com credibilidade, a construção de um repositório de Design para as Cidades Criativas nacionais se faz emergente uma vez que se propõe a:

- Facilitar a comunicação entre os atores envolvidos;
- Possibilitar a democratização do acesso às informações;
- Prover informações para beneficiar a própria cidade e o ecossistema envolvido - Banco de dados atual e relevante;
- Auxiliar no fomento da pesquisa em Design, onde os dados podem ser utilizados e trabalhados por pesquisadores;
- Abastecer com informações de credibilidade e confiáveis as instituições da Triple Helix.
- Incentivar ações de políticas públicas;
- Auxiliar na promoção de Curitiba como Cidade do Design de modo regional, nacional e internacional, de modo a demonstrar a disciplina como identidade cultural local.
- Auxiliar na promoção do Design na cidade, bem como os Designers e as suas produções no âmbito do território, contribuindo com a valorização e estímulos de novos agentes integradores a este movimento, de modo qualitativo;
- Auxiliar no fomento do Design por meio de base de dados, informações, acessos e comunicação, de modo quantitativo.
- Respalda órgãos a fomentar e financiar ações de Design.

Conforme o desenvolvimento deste artigo foi percebida a oportunidade de gerar uma proposta de fichas para catalogação, ademais, constatou-se que é fundamental a colaboração e compartilhamento de informações para a formação de um repositório. Por meio destas informações foram geradas as diretrizes para a formação de um repositório que possa auxiliar a comunidade da cidade de Curitiba como Cidade Criativa do Design, fomentando assim as práticas e atuações da área.

4.1 Proposta de fichas para catalogação

Os repositórios e relatórios pesquisados permitiram entender campos a serem considerados. A partir destes foram então adaptados para a necessidade da cidade, sendo formulado um fichamento principal para projetos incluindo projetos de políticas públicas que envolvam Design, pensando nos mais variados campos que a área possui. E também duas fichas auxiliares contendo menos detalhes por não ser o ponto focal do repositório. A primeira seria um registro geral para perfis de pessoas físicas, jurídicas, eventos e premiações. A segunda seria uma listagem de formandos de turmas de Design, sejam cursos superiores ou técnicos, o qual serviria apenas para dados quantitativos abertos. Por meio da pesquisa foi possível, então, estabelecer os seguintes campos para fichamento de projeto:

Tabela 1 – Ficha de Projetos

Projetos		
Geral	Detalhes	Sobre o cadastro
Imagem capa	URL	Código
Mídias adicionais	Setor	Sugestões
Título	Tipo	Data do Registro
Categoria	Descrição breve	1402
Áreas do design	Materiais, técnicas	
Autores	Tamanho	
Ano de criação	Artigos e Pesquisas	
Local de origem do autor	ODS envolvidas	
Ano de lançamento	Número de patente	
Local de origem do projeto		
Descrição/ Apresentação		
Aberto/ Fechado ao público		

Fonte: Os autores.

Esse fichamento é dividido em 3 partes, a primeira contendo aspectos gerais os quais apresentam itens relevantes em todos os projetos. Ao observar os sites de repositórios, percebeu-se a presença de mídias variadas para a apresentação de exposições. Pensando em projetos que podem ser mais abstratos como Design de Experiência e Design de Serviços, o uso de mídias audiovisuais pode melhor exemplificar o Design desenvolvido. A colocação do local do autor e local do projeto busca entender as relações da cidade com outras regiões, dentro e fora do território nacional. Para casos de projetos que não podem ser abertos ao público, mas devem ser contabilizados quantitativamente para a cidade, deve ser possível deixá-los fechados ao público. A segunda parte contém detalhes, aprofundando o projeto e sua relevância. Trazendo, então, quais setores este projeto aborda, artigos relacionados, ODS e contribuições para a Agenda 2030, premiações e número de patente. Por fim, “sobre esse

cadastro” traz uma abertura para que usuários e visitantes possam opinar sobre o repositório e seus cadastros, mantendo uma relação colaborativa com a comunidade de Curitiba e de Design.

Ao desenvolver a ficha para registro de projetos, percebeu-se a necessidade de um fichamento para pessoas físicas, jurídicas, eventos e premiações, porém de modo mais simplificado conforme a tabela a seguir:

Tabela 2 – Ficha de Perfil

Perfil (eventos, premiações, pessoa física ou jurídica)
Imagem capa
Nome
Contato
Áreas do design
Ano de início
Descrição
Local de origem
Locais que atua
URL
Lista de projetos realizados

Fonte: Os autores.

Este “Perfil” seria então para formar conexões entre os projetos, com listagens de ações de cada agente. Além disso, pode servir como um cartão de apresentação e de divulgação de trabalhos realizados, contendo nome, contato e áreas de atuação. A colocação do espaço para URL permite ao autor expandir dados para fora do repositório. Novamente a colocação de local de origem e local de atuação permite entender as conexões de outras regiões com a cidade de Curitiba.

Um dado bem interessante fornecido pelas instituições educativas e utilizado pelo Comitê do Selo é a quantidade de cursos, superior e técnico, que envolvem Design e de alunos formados todos os anos em Curitiba. Para que este dado não seja esquecido, optou-se por formular uma ficha especial de formandos conforme os campos a seguir:

Tabela 3 – Ficha de Perfil

Formandos (curso superior ou técnico)
Instituição
Curso

Ano

Lista de formandos

Fonte: Os autores.

De modo geral, conteria então o nome da instituição, curso referente, ano da formação da turma e a lista dos formandos desta turma. Esses dados seriam abertos ao público somente de forma quantitativa, mantendo o sigilo dos nomes dos alunos.

4.2 Colaboração e Compartilhamento de Informações

Primeiramente, considera-se importante, a exemplo de Curitiba, a necessidade da existência de um Comitê Gestor, que acompanhe as atividades voltadas para a obtenção do título de Cidade Criativa e sua subsequente manutenção (PMC, 2019).

Percebeu-se que as cidades se tornam plataformas tamanha a quantidade de informações que precisam estar disponíveis (BRUM, 2021). Os governantes entendem que as informações não estão centralizadas, e sim distribuídas pelos olhos dos cidadãos e a isso observa-se a oportunidade de se reunir as informações vindas de diversas fontes, dos diversos olhares e também aproveitar estes mesmos braços para pensar num mecanismo de alimentação e retroalimentação. Foi compreendido então que bases de dados são instrumentos necessários e dinâmicos para que seu uso seja relevante e recorrente. Um repositório precisa ser um artefato vivo e dinâmico, com possibilidade de conexões entre os atores envolvidos.

A colaboração entre atores no processo de formação contínua de um repositório torna-se fundamental para sua a garantia e sobrevivência, principalmente porque esse precisa disponibilizar informações de qualidade, atualizadas e com credibilidade (WEITZEL, 2006). No caso do repositório de Design, seus atores são Governo, Criativos, Cidadãos e Instituições relacionadas a Design na cidade. Por isso, é importante a ação conjunta para o desenvolvimento do repositório e de contínua interação das diretrizes, uma vez que o compartilhamento do conhecimento irá auxiliar na construção das Cidades Criativas, auxiliando nas atribuições do Comitê e construindo uma memória para o setor na região.

4.3 Diretrizes

Na verificação de repositórios existentes e reflexão com a formação dos campos para fichamento foi possível então determinar sete diretrizes para a realização de um repositório de Design da Cidade Criativa Curitiba, que estão descritas abaixo:

- A) É necessário a construção de um espaço virtual que possa armazenar dados contendo as ações de Design de Curitiba. Espaços virtuais permitem maior colaboração, comunicação e alcance das informações entre os atores.
- B) Este espaço deve exibir uma identidade que represente Curitiba - Cidade Criativa de Design e que converse com os projetos que a cidade gera. Ao se obter dados quantitativos e qualitativos do Design de Curitiba, será possível entender quais áreas são predominantes e uma maior compreensão do que caracteriza Curitiba como cidade do Design.

- C) Deve permitir o cruzamento de dados. Dados entre perfil, projetos e formandos. Se possível apresentar um *dashboard* para os dados gerais da cidade dentro dos últimos 4 anos.
- D) Deve permitir a inclusão de múltiplas fichas de projeto de modo mais avançado. Para facilitar a alimentação de volumes de informação maiores, sem que seja necessário preencher fichas de modo unitário.
- E) Deve permitir a pesquisa inteligente pelos campos dos fichamentos de projeto e do perfil, com o filtro para amostra de ano de Design (de 2016 a 2020 por exemplo). Exibir apenas projetos em primeira página (sem perfis e formandos) com suas imagens de capa e informações básicas como título. Se possível permitir a escolha de tipo de visualização por imagem ou por listagem com *thumbnail*.
- F) Deve ser possível manter a privacidade dos dados de projetos sigilosos. Para que esses também possam ser contabilizados.
- G) Deve funcionar como um espaço colaborativo. Permitindo primeiramente correções e feedbacks e depois evoluindo para um espaço de conexão entre a cidade, criativos, cidadãos e instituições, abrindo espaço também para chamadas como premiações e licitações.

Portanto, o repositório busca primeiramente reunir informações das produções de Design da cidade de modo simples, mas deve pensar em acompanhar a evolução de Curitiba como Cidade Criativa do Design e abordar suas novas necessidades à medida que cresce.

5 Considerações Finais

A partir dos títulos conquistados pelas cidades como Cidade Criativa do Design, essas assumem um compromisso importante de atuarem em rede entre si. Esta responsabilidade gera uma demanda latente de reunir e organizar informações sobre o tema. Esta reunião de informações, pressupõe a criação de um repositório de natureza inclusiva e agregadora, que fomenta ações entre instituições ligadas ao design na cidade. Segundo a UNESCO (2021), das 246 Cidades Criativas no mundo, 40 são Cidades Criativas do Design (DESIGN CITIES, 2021).

Contudo, considera-se que mesmo participando do mesmo agrupamento criativo as cidades precisam de dados mais específicos, pois possuem diferenças culturais. Do mesmo modo, quando se determinam informações acerca do tema Design suas contribuições aparecem de diversos formatos como: produtos, peças gráficas, digitais, mobiliário, serviços, eventos, entre outros. E também devido ao Comitê Gestor do Selo, interlocutor junto à UNESCO e formato de gestão que é exclusivo da cidade, envolvendo atores da *Triple Helix*. Assim, assegura-se que a cidade detenha suas particularidades perante a apresentação à UNESCO.

Compreende-se que a formação de um repositório de Design depende da caracterização dos projetos que a área se envolve e de seus atores como pessoas físicas (criativos e estudantes) e jurídicas (instituições, eventos e premiações). Além disso, as diretrizes apresentadas destacam os impactos positivos que um repositório pode trazer à cidade de Curitiba, apresentados na seção 2.

Com isso os atores envolvidos com o tema na cidade tornam-se uma rede, que precisa ser incentivada a participar, a abastecer de informações e atualizá-las. A isso deve-se a preocupação em estimular o trabalho colaborativo para que o repositório seja um artefato vivo e sempre utilizado.

As demandas relativas ao governo foram possíveis de serem identificadas por meio da presença do Comitê do Selo, porém para o levantamento das demandas de empresas e cidadãos serão necessárias mais pesquisas, como entrevistas e abertura de canais de comunicação com esses atores como evidenciado na subseção 4.2 que destaca a importância da colaboração entre esses atores para a formação do repositório de natureza agregadora, com possíveis desdobramentos de conexões entre as instituições ligadas ao design na cidade.

Acredita-se que as diretrizes para um repositório digital de Design para a cidade de Curitiba devam ser pautadas nas observações e *benchmark* levantados anteriormente, e que a alimentação e atualização das informações e dados aconteça de forma colaborativa para que os ganhos se tornem duradouros e participativos, envolvendo os *stakeholders* e a sociedade que mostra uma vocação para o Design e precisa ser estimulada a continuar percebendo o Design na cidade.

Este é um estudo inicial para a formação de um repositório de Design para a cidade de Curitiba, com isso esse artigo espera contribuir para a consolidação da memória do Design e seu desenvolvimento em Curitiba para que este seja valorizado e estimado pela população como um fator cultural intrínseco. Sugere-se que sejam realizados mais estudos com os demais atores (empresas, cidadãos, criativos) para que a criação deste repositório obtenha maior sucesso e seja duradouro visto a novidade do tema.

Não foram também detalhados aqui a forma de como as informações estariam organizadas e disponibilizadas à sociedade, não especificando detalhes de interface, escolha de banco de dados, programação etc., apresentando somente uma sugestão de fichamento para que este seja iniciado.

A seção 2 do presente artigo destaca as políticas de Design e os impactos positivos que um repositório pode trazer à cidade de Curitiba. As demandas relativas ao governo foram possíveis de serem identificadas por meio da presença do Comitê do Selo, porém para o levantamento das demandas de empresas e cidadãos serão necessárias mais pesquisas, como entrevistas e abertura de canais de comunicação com esses atores como evidenciado na subseção 4.2 que destaca a importância da colaboração entre esses atores para a formação do repositório.

A composição da *Triple Helix*, de atores com diferentes interesses, permitiu a reflexão para a lista de diretrizes preliminares apresentada na seção 4 e que poderá dar suporte à criação e construção de um repositório digital de dados da atividade do Design. Com isso os atores envolvidos com o tema na cidade poderão se estruturar em rede, que precisa ser incentivada a participar, a abastecer de informações e atualizá-las. A isso deve-se a preocupação em estimular o trabalho colaborativo para que o repositório seja um artefato vivo e sempre utilizado. Compreende-se que a formação de um repositório de Design depende da caracterização dos projetos que a área se envolve e de seus atores como pessoas físicas (criativos e estudantes) e jurídicas (instituições, eventos e premiações).

Ademais, aconselha-se aprofundar o tema por meio do viés da sustentabilidade abordando assuntos como a diversidade e inclusão dentro do Design, a transparência da informação contida no repositório, contribuindo assim para a maturidade da cidade com a Agenda 2030 e o Design.

O presente estudo não esgota as possibilidades sobre o tema, mas sugere, portanto, que o repositório digital de Design para a cidade de Curitiba pode ser realizado a partir das diretrizes e fichamentos levantados anteriormente. Do mesmo modo, o presente estudo aponta para um tipo colaborativo de cadastro e atualização das informações e dos dados, de modo que os benefícios sejam duradouros para os *stakeholders* e a sociedade. Com isso será possível

contribuir para a consolidação da memória do Design e seu desenvolvimento em Curitiba, seu reconhecimento e valorização pela população como um fator cultural intrínseco.

6 Referências

BRUM, A. **Reunião do Comitê Gestor para o Selo Curitiba Cidade Criativa do Design da UNESCO**. Curitiba, 22 jun. 2021. Anotações.

DESIGN CITIES. **Cities of Design Network**. Disponível em: <https://www.Designcities.net/>. Acesso em: jun. 2021.

DESIGN COUNCIL. **Beyond Net Zero: A Systemic Design Approach**. London: 2021 Disponível em: <https://www.Designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/Beyond%20Net%20Zero%20-%20A%20Systemic%20Design%20Approach.pdf> Acesso em: jun. 2021.

EUROPEAN COMMISSION - Internal Market, Industry, Entrepreneurship and SMEs. **Results of the public consultation on Design as a driver**. Brussels: Design as a driver of user-centred innovation, 2009. Disponível em: https://ec.europa.eu/growth/content/Design-driver-user-centred-innovation_en Acesso em: jun. 2021.

ETZKOWITZ H. & LEYDESDORFF L. **Universities and the Global Knowledge Economy: a triple helix of university-industry-government relations**. Amsterdam: University of Amsterdam, 1995.

FORTALEZA CRIATIVA. Página Inicial. Disponível em: <https://www.fortalezacriativa.com/> Acesso em: jun. 2021

IBICT - Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia. Disponível em: <https://ibict.br/informacao-para-a-pesquisa/repositorios-digitais>. Acesso em: jun. 2021.

MODATECA UDESC. Página Inicial. Disponível em: <https://www.modateca-sc.com/> Acesso em: jun. 2021.

MUSEU DO DESIGN E DA MODA COLEÇÃO FRANCISCO CAPELO (MUDE). Página Inicial. Disponível em: <https://www.mude.pt/> Acesso em: jun. 2021.

MUSEU DA CASA BRASILEIRA (MCB). **Prêmio Design MCB: Notícias**. Disponível em: https://mcb.org.br/pt/design_mcb/noticias/ Acesso em: jun. 2021.

PATROCÍNIO, G. **The Impact of European Design Policies and their Implications on the Development of a Framework to Support Future Brazilian Design Policies**. Tese (doutorado). Bedfordshire: Cranfield University, 2013.

PATROCÍNIO G. **Políticas de Design e a propriedade intelectual: demandas para uma nova era**/ Gabriel Patrocínio. Brasília: Sebrae, 2018.

PMC - Prefeitura Municipal de Curitiba. **Decreto nº30, de 14 de janeiro de 2019**. Nomeia membros para compor o Comitê Gestor do Selo Curitiba Cidade do Design. LEX: Ofício nº 3/2019-GAPERI e com base no Protocolo nº 04-000551/2019. Curitiba, 2019.

RAULIK-MURPHY G. **Panorama Internacional das Políticas de Promoção e Incentivo ao Design no Brasil**. MDIC, 2006. Disponível em:

<http://www.Designbrasil.org.br/portal/acoes/PanoramaInternacional_PPID.pdf> Acesso em: jun. 2021.

RAULIK-MURPHY G, CAWOOD G & LEWIS A. **Design Policy: An Introduction to What Matters.** Design Management Review. v. 21, n. 4, 2010. p. 52-59.

SENA V. & CARDOSO F. **Modateca PUCPR: criação e organização do acervo de moda na Pontifícia Universidade Católica do Paraná.** Anais... 2º Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda: 2015. Disponível em: <<http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202015/POSTER/PO-EIXO2-ENSINO-E-EDUCACAO/PO-2-MODATECA-PUCPR.pdf>> Acesso em: jun. 2021.

UNESCO - Creative Cities Network. 2016–2019+ **Report: Montréal UNESCO City of Design.** Montreal: 2020a. Disponível em: <https://en.UNESCO.org/creative-cities/sites/default/files/rapp_1619_mtl_UNESCO_Design_eng_lr_0.pdf> Acesso em: jun. 2021.

UNESCO - Creative Cities Network. **Buenos Aires City of Design.** Buenos Aires: 2020c. Disponível em: <https://en.unesco.org/creative-cities/sites/default/files/ba_design_eng_0.pdf> Acesso em: jul. 2021.

UNESCO - **Creative Cities Network.** Report 2017–2020 Kobe UNESCO City of Design. Kobe: 2020d. Disponível em: <https://en.unesco.org/creative-cities/sites/default/files/kobe_mmr_compressed_0.pdf> Acesso em: jun. 2021.

UNESCO - Creative Cities Network. **Shenzhen City of Design - Membership Monitoring Report 2017 -2020.** Shenzhen: 2020e. Disponível em: <https://en.unesco.org/creative-cities/sites/default/files/shenzhen_monitoring_report_2017-2020_0.pdf> Acesso em: jun. 2021

UNESCO - Creative Cities Network. **Guidelines for the Membership Monitoring Report. Paris: 2021.** Disponível em: <https://en.UNESCO.org/creative-cities/sites/default/files/membership_monitoring_reporting_guidelines_2021.pdf> Acesso em: jun. 2021.

UNESCO - Creative Cities Network. **UCCN Membership Monitoring Report 2018. Curitiba: 2018.** Disponível em: <https://en.unesco.org/creative-cities/sites/default/files/curitiba_report_0.pdf> Acesso em: jun. 2021.

UNESCO - representação no Brasil. **Edital 1661/2020:Projeto de desenvolvimento conceitual da Rede Brasileira de Cidades Criativas - RBCC.** Brasília: 2020b. Disponível em: <<https://fornecedor.brasilia.unesco.org/processes/2951>> Acesso em: jun. 2021.

VICTORIA AND ALBERT (V&A). **Collections.** Disponível em: <<https://www.vam.ac.uk/collections?type=featured>> Acesso em: jun. 2021.

VITRA DESIGN MUSEUM. Página Inicial. Disponível em: <<https://www.design-museum.de/en/>> Acesso em: jun. 2021.

WEITZEL S. **O papel dos repositórios institucionais e temáticos na estrutura da produção científica.** Em Questão, v. 12, n. 1, p. 51-71, 2006. Disponível em: <http://eprints.rclis.org/10746/1/weitzel_repositorios.pdf> Acesso em: jun. 2021.

WORLD DESIGN ORGANIZATION (WDO). **Definition of Industrial Design.** Disponível em: <<https://wdo.org/about/definition/>> Acesso em: jun. 2021.