

# Design para territórios e transdisciplinaridade: discussão teórica acerca de uma nova metodologia estratégica para o desenvolvimento local e a sustentabilidade

*Design for territories and transdisciplinarity: a theoretical discussion on a new strategic methodology for local development and sustainability*

FERREIRA CRISPIM, Samara; Designer, MSc, estudante de PhD em Planejamento Urbano Sustentável; Università di Camerino.

[samara.ferreira@unicam.it](mailto:samara.ferreira@unicam.it)

CETARA, Luca; Pesquisador Sênior em Política e Economia Ambiental; EURAC Research.

[luca.cetara@eurac.edu](mailto:luca.cetara@eurac.edu)

O desenvolvimento de metodologias em design estratégico é essencial para o alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Considerando este cenário, este estudo apresenta um debate emergente no campo do design estratégico aplicado aos sistemas territoriais. Assim, embasados por uma revisão sistemática da literatura, apresentamos o quadro teórico que fundamenta o desenvolvimento de uma metodologia transdisciplinar para a recente disciplina “design para territórios”. Tal abordagem estratégica interliga conceitos e ferramentas de design thinking, ciência comportamental (teoria dos nudges) e economia verde na busca pela identificação de potenciais sinergias em prol do desenvolvimento sustentável e da promoção territorial. Os resultados evidenciam as potencialidades da metodologia em desenvolvimento para a concepção de estratégias e políticas territoriais *soft*, especialmente relacionadas à economia verde. Em conclusão, reforçamos a disciplina “design para territórios” como catalisadora da inovação orientada ao desenvolvimento local e à sustentabilidade.

**Palavras-chave:** Design para territórios; design thinking; teoria de nudge; economia verde; transdisciplinaridade.

*Developing strategic design methodologies is critical to achieving the Sustainable Development Goals (SDGs). Considering this scenario, this study presents an emerging debate in the field of strategic design applied to territorial systems. Based on a systematic literature review, we present the theoretical framework underlying the development of a transdisciplinary methodology for the recent discipline of 'design for territories'. Such a strategic approach combines concepts and tools of design thinking, behavioral science (nudge theory) and green economy in search of potential synergies in favor of sustainable territorial promotion and development. The results show how soft territorial strategies and policies can be designed, especially in the context of the green economy. Finally, we emphasize the potential of the discipline of 'design for territories' as a catalyst for innovations aimed at local development and sustainability.*

**Keywords:** Design for territories; design thinking; nudge theory; green economy; transdisciplinarity.

## 1 Introdução

Transdisciplinaridade e inovação são características centrais das disciplinas de design, particularmente essenciais para traçar estratégias eficazes visando impulsionar o progresso rumo ao alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Independente da especificidade da disciplina em questão, de acordo com a *World Design Organization* (WDO, 2021), o design pode ser entendido como um processo estratégico de resolução de problemas que impulsiona a inovação.

Desde seu início na primeira revolução industrial (Manzini, 2004), o campo do design passou por diversas mudanças que resultaram em sua expansão, flexibilidade e disseminação por meio de temas variados, que frequentemente exigem conhecimentos transdisciplinares. Estas mudanças forjaram, ao longo dos anos, o aperfeiçoamento de uma abordagem única centrada no ser humano, fazendo com que a disciplina fosse também promotora de mudanças comportamentais.

Posicionado na interseção entre valores humanos, sustentabilidade, tecnologia e crescimento econômico, o design têm se revelado um grande aliado no combate aos desafios da sustentabilidade, contribuindo ainda para o sucesso da implementação de táticas de economia verde voltadas ao desenvolvimento local e à melhoria da qualidade de vida das pessoas e das comunidades através do planejamento estratégico de produtos, serviços, sistemas e experiências. Isso significa que o design como campo de conhecimento vai além da estética dos produtos ao identificar e projetar múltiplas qualidades em processos, serviços e seus sistemas, promovendo ainda o bem-estar social, a sustentabilidade e o crescimento econômico por meio da inovação.

A partir deste cenário, o design thinking ganha foco. Em suma, o design thinking pode ser considerado como um método para estruturar pensamentos por meio de um conjunto de princípios e fases que podem ser aplicados em uma variedade de cenários onde novas ideias são sintetizadas a partir de fragmentos aparentemente discretos, transformando desafios em oportunidades (Brown, 2008). A capacidade do design thinking em avaliar os aspectos socioeconômicos de um determinado território e ativar mecanismos estratégicos de inovação em prol do desenvolvimento local pode então contribuir para ampliar o escopo do design de sistema produto-serviço baseado nos sistemas territoriais. A partir desta perspectiva, vislumbramos uma abordagem promissora para o “design para territórios”, disciplina em desenvolvimento que nasceu a partir de debates acerca do papel socioeconômico e produtivo do design no enfrentamento dos desafios territoriais (Parente & Sedini, 2017).

Assim, neste artigo exploraremos os conceitos pré-existentes ligados ao campo do “design para territórios” (Parente & Sedini, 2017), desenvolvendo uma nova abordagem transdisciplinar que conecta conceitos e métodos provenientes do design thinking (Brown, 2008), da teoria de nudge (também conhecida como “arquitetura das escolhas” ou “teoria dos incentivos”) (Thaler & Sunstein, 2008) e da economia verde, a partir de uma discussão teórica embasada por uma revisão de literatura acerca dos campos disciplinares previamente citados. Sendo assim, propomos uma justaposição inédita entre abordagens distintas com o objetivo de explorar possibilidades estratégicas a favor do desenvolvimento local e da sustentabilidade.

Por fim, apresentaremos um diagrama sintético denominado <novo framework para o “design para territórios”>, que ilustra uma metodologia transdisciplinar em desenvolvimento,

embasada pelos campos de pesquisa aplicada ligados ao design thinking e à teoria de nudge, e direcionada à economia verde e aos sistemas territoriais. Concluímos este artigo ressaltando a importância de se desenvolver pesquisas em design baseadas na inovação e na transdisciplinaridade em benefício dos territórios, da sustentabilidade e do desenvolvimento local.

## 2 Transdisciplinaridade e design thinking

Vivemos em um mundo VUCA, caracterizado pela volatilidade, incerteza, complexidade e ambiguidade. Essas características formam os pilares que descrevem o cenário instável de constantes e complexas mudanças em que vivemos atualmente. O conceito por trás do acrônimo “VUCA” foi popularizado no início da década de 1990 descrevendo as condições de um mundo cada vez mais difícil de se prever e confiar (Shambach, 2004), e adotado como premissa para a tomada de decisões estratégicas e de gestão de riscos na resolução de problemas situacionais (Chermack, 2011). Tal abordagem evidencia a importância em se desenvolver pensamentos estratégicos e transdisciplinares no enfrentamento dos desafios globais.

A transdisciplinaridade é o conceito mais avançado quando se trata de categorizar a abordagem disciplinar. Como sugere o prefixo “trans”, a transdisciplinaridade se refere ao que está simultaneamente entre, acima e além de cada disciplina, e se focaliza na combinação de conhecimentos disciplinares para que se possa desenvolver abordagens híbridas e unificadas. Em outras palavras, a transdisciplinaridade não pressupõe apenas um sincretismo de saberes, mas é um convite a pensar de modo inédito e criativo, não confinando o próprio conhecimento a perspectivas limitadas.

De acordo com Sommerman (2006), entre a década de 1950 e o final do século XX, novas formas de colaboração entre disciplinas e saberes foram propostas (especialmente no âmbito da pesquisa acadêmica) com a finalidade de solucionar problemas decorrentes da falta de diálogo entre os saberes e o desenvolvimento tecnológico desenfreado. O autor (2006) argumenta que as inúmeras tentativas em conceituar propostas de colaboração entre múltiplas disciplinas, categorizando-as em multidisciplinar, pluridisciplinar, interdisciplinar e transdisciplinar, acabou causando confusão acerca das terminologias e abordagens ao longo dos anos.

No entanto, como nosso foco é a transdisciplinaridade, não nos dedicaremos à análise de todas as categorias disciplinares citadas anteriormente. Em suma, uma disciplina pode ser entendida como um agrupamento de conhecimentos, ou ainda o aprendizado ou ensino de saberes que seguem as regras e métodos da ciência as quais correspondem. Apesar do vasto surgimento de disciplinas com limites ou barreiras bem estabelecidas nos últimos séculos, Sommerman (2006) atesta que a humanidade, de certa forma, sempre esteve em busca de uma unidade e integração entre elas. Contudo, à medida que os métodos da ciência moderna se aprofundaram, acabaram surgindo ainda mais disciplinas especializadas como ilhas epistemológicas na tentativa de identificar e explicar fenômenos inter-relacionados de maneiras cada vez mais coerentes.

Dessa forma, a necessidade de reformular o pensamento humano tem sido reconhecida e estimulada por novos referenciais teóricos e metodológicos. A partir do trabalho de Nicolescu (1999), baseado nas precedentes ideias de Edgar Morin e Jean Piaget sobre a possibilidade de

superação dos limites impostos pelas disciplinas acadêmicas, podemos observar uma forte crítica ao modelo tecnocrático que prevalece em nossa sociedade. O autor (1999) cita duas importantes revoluções do século XX: a revolução quântica, que se limitou a uma elite acadêmica, e a revolução da informática, que deveria ter levado à liberação do tempo e à troca de conhecimentos, mas que acabou se tornando um ícone do mundo mercantil; Nicolescu (1999) ainda critica os postulados da ciência moderna por se basearem na busca da separação do indivíduo (fatores humanos) à realidade observada (aspectos tecnológicos). É neste ponto que a potencial contribuição do campo do design para o pensamento transdisciplinar inicialmente se torna mais aparente. Sabemos que a preocupação das disciplinas com os fatores humanos vão muito além das práticas de design, mas a integração do design (que, neste caso, independe da especificidade da disciplina em questão) com aspectos tecnológicos aponta para tendências transversais e transdisciplinares.

Considerando este cenário, Neumeier (2010, p. 50) faz uma consideração significativa ao afirmar que “os designers não resolvem problemas, eles trabalham através deles”. Neumeier (2010) explica ainda que o designer trabalha a partir de processos dinâmicos baseados na abordagem centrada no ser humano, por meio de um repertório de ações e reações que combinam o pensar e o fazer, aprendendo o que é feito durante o processo. O autor (2010) acredita que ao trabalhar com “o que poderia ser” em vez de “o que é”, o designer se baseia no pensamento intuitivo e parte de uma abordagem puramente linear e em ordem consecutiva: ação 1, depois ações 2-3-4. Enquanto a mente intuitiva reorganiza e insere outros elementos como 3-1-4B-2 e adiciona 9-7P-Z para complementar. Mas assim como na lógica da metodologia transdisciplinar, o designer que adere apenas ao pensamento intuitivo não consegue construir nada tangível, devendo então associá-lo ao pensamento lógico para trazer sua visão de “o que poderia ser” para a realidade tangível de “o que é”.

Sendo assim, as diferenças entre o design thinking e outras disciplinas não residem apenas nos resultados que produzem, mas também nos processos mentais e físicos que produzem esses resultados. De acordo com Brown (2008), o método de design thinking pode ser dividido em três fases principais: inspiração, idealização e implementação. Estas fases devem ser inseridas em um contexto no qual os participantes incluídos no processo metodológico, com pontos de vista diversos, trabalhem juntos. Na fase de inspiração, a coleta de *insights* começa com a empatia que advém das observações dos participantes, e é importante ressaltar que para que se possa obter resultados mais significativos, estes devem incluir perspectivas diversas e perfis multidisciplinares, incluindo usuários e especialistas nas questões abordadas, como por exemplo: designers, gestores, urbanistas, comunidade em geral e partes interessadas (representantes de empresas privadas e/ou do governo), entre outros. Segundo Brown (2008), esta fase de imersão consiste em compreender como as pessoas vivenciam o mundo física, cognitiva e emocionalmente, e tem como objetivo principal definir o escopo do projeto e seus limites, além de fornecer insumos que serão explorados nas fases subsequentes.

Na fase de ideação, os *insights* são analisados com a finalidade de sintetizar e filtrar informações para que se possa gerar ideias acerca da questão ou problema em discussão. *Storytelling* e *brainstorming* são algumas das técnicas utilizadas nesta fase para comunicar e gerar uma grande quantidade de ideias em um curto período de tempo. Então, o objetivo desta fase é selecionar e classificar as melhores ideias tornando-as tangíveis para serem posteriormente implementadas, prototipadas e testadas na última fase do processo (Brown, 2008). Assim, a última fase do processo, denominada “implementação”, deve ser consistente com todo o conhecimento adquirido nas fases anteriores. Brown (2008) afirma ainda que

nesta etapa, os protótipos devem ser desenvolvidos para melhorar soluções altamente inovadoras, validando as ideias projetadas e testando-as. Após a prototipagem e os testes, esta última fase também inclui a coleta de dados acerca do desempenho da solução aplicada e o ajuste da implementação, repetindo as fases anteriores conforme necessário.

Com base nesse cenário, e com o objetivo de tornar ainda mais eficazes as fases do processo de design thinking, identificamos uma potencial abordagem que poderia ser utilizada com a finalidade de promover o desenvolvimento local por meio da hibridização entre conceitos e ferramentas provenientes do design thinking, da teoria de nudge e da economia verde. Essa identificação se deu por dois motivos principais: o primeiro é baseado no reconhecimento de que a habitual comunicação dos resultados e das estratégias desenvolvidas no processo de design thinking muitas vezes não é suficiente para garantir uma ampla aceitação, principalmente por parte dos cidadãos e consumidores, levando à necessidade de repensar continuamente as estratégias adotadas como solução no final do processo de design thinking, repetindo-o inúmeras vezes; enquanto o segundo parte da ideia de que o desenvolvimento local parece estar entrelaçado aos conceitos e premissas da economia verde, sugerindo que instrumentos e políticas de economia verde poderiam (e deveriam) ser incluídos nas estratégias de desenvolvimento local.

### 3 A teoria de nudge e o nudge verde

A teoria de nudge de Thaler e Sunstein (2008) provém da economia comportamental e baseia-se em táticas destinadas a influenciar suavemente uma determinada decisão ou atitude sem coerção, de forma previsível através da economia comportamental. Para contextualizar, a economia comportamental é uma ciência que interliga a psicologia à economia e visa principalmente explorar temas de interesse de economistas, alavancando o conhecimento produzido por psicólogos.

De acordo com Thaler e Sunstein (2008), frente às incertezas do mundo em que vivemos, a implementação correta de nudges representa uma grande oportunidade em prol da promoção da mudança no comportamento das pessoas e das comunidades com o objetivo de beneficiar os indivíduos e a sociedade simultaneamente. Os autores (2008) argumentam que as táticas provenientes desta abordagem estão condicionadas à compatibilidade de estímulo-resposta do ser humano, ou seja, ao comportamento do indivíduo diante de um estímulo que desencadeia ações pretendidas. Nesse sentido, as ações e respostas automáticas do ser humano se manifestam influenciando sutilmente seus modos de agir. Para ilustrar tal afirmação, podemos citar o conhecido efeito *stroop*, que resumidamente interfere no tempo de reação de uma tarefa, ou seja, o tempo que se leva pelo estímulo-resposta diminui devido à leitura automática da palavra ser mais lenta do que o sistema que lê a cor do texto, fazendo com que, por exemplo, as pessoas leiam as palavras 'verde' (escrita em vermelho) ou 'vermelho' (escrita em verde) com tempos de reação mais lentos, provocando um aumento de "erros" durante a leitura das mesmas. (Thaler & Sunstein, 2008).

A teoria de nudge é, portanto, uma ferramenta que podemos usar para alcançar resultados comportamentais, prevendo como o cérebro humano percebe seu ambiente e toma decisões. Nesse sentido, normas e padrões exercem forte influência na mudança comportamental na direção desejada, quando eliciados por sugestões implícitas ou explícitas. Quando os arquitetos de escolha "tiram vantagem" das restrições cognitivas e motivacionais das pessoas,

eles podem estimular a mudança de comportamento e direcioná-la para seus interesses: por exemplo, quando desenvolvemos e aplicamos táticas *standards* provenientes da teoria de nudge, as ações *standards* acontecerão automaticamente quando uma pessoa não fizer nada (estiver em “inércia”), então “nada é o que muita gente vai fazer” (Sunstein, 2014, p. 9, *tradução nossa*<sup>1</sup>).

Para implementar um nudge, é necessário atender a todas as necessidades e dúvidas do indivíduo durante o processo: existem vários projetos que aplicam nudges para provocar mudanças comportamentais, com resultados muito eficazes na implementação. Podemos citar algumas táticas, como por exemplo alterar a maneira como as opções são exibidas em prateleiras no supermercado, ou em restaurantes de escolas e universidades, fazendo com que saladas e frutas se tornem uma escolha mais proeminente, promovendo hábitos de alimentação saudável (Thaler & Sunstein, 2008).

Quando táticas semelhantes à mencionada acima são utilizadas para incentivar comportamentos ecologicamente corretos e ecologicamente sustentáveis, nos referimos a elas como nudges verdes. De acordo com a UNEP (2020), o nudge verde se concentra nos aspectos do comportamento humano que são mais adequados para a persuasão positiva com a finalidade de promover o comportamento sustentável. Portanto, a consciência criada pelos estímulos verdes pode ser considerada como propulsora de táticas capazes de alterar o rumo de políticas, por meio de abordagens *soft* e não-comandantes, em direção à sustentabilidade. Assim, consideramos os nudges verdes essenciais na construção desta pesquisa, porque são capazes de incentivar comportamentos e escolhas sustentáveis, desempenhando inclusive um papel promissor nas transições para uma economia verde, para a promoção do desenvolvimento local e, finalmente, para o alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

Tal perspectiva nos levou a reiterar o significativo potencial em se desenvolver uma abordagem transdisciplinar do “design de territórios” incluindo métodos e conceitos da teoria de nudge. Assim, quando olhamos para a economia comportamental a partir das perspectivas socioeconômicas e de sustentabilidade dos nudges verdes, que se concentram em descobrir como e onde os indivíduos tomam suas decisões, quais informações eles usam para fazê-lo e quais fatores sociais, ambientais, culturais e econômicos desempenham na consecução de seus objetivos, observamos outro vínculo com a transdisciplinaridade, que pode ser sustentado por uma abordagem hibridizada entre as disciplinas que são foco desta pesquisa. Em suma, estas descobertas acerca da teoria de nudges e dos nudges verdes nos levaram a identificar uma possível grande aliada, ainda que sem precedentes, para a construção desta pesquisa transdisciplinar em prol do desenvolvimento local.

#### 4 Desenvolvimento local, sustentabilidade e economia verde

Existem múltiplas perspectivas e conceitos acerca do desenvolvimento local. Moura et al. (2002) distingue duas abordagens, denominadas “social” e “competitiva”, que dependem do foco dos discursos e práticas acerca do tema. No primeiro caso, o combate à exclusão social aparece como princípio norteador, e as políticas tendem a se concentrar nas pequenas empresas e segmentos que estão à margem do mercado. No segundo caso, o foco está na inserção competitiva da cidade/região no mercado, em que as ações normalmente estão

<sup>1</sup> “nothing is what many people will do” (Sunstein, 2014, p. 9).

direcionadas às grandes e médias empresas. Então, certamente há sentido dizer que a exclusão social é um critério diferenciador na medição de benefícios entre os territórios. No entanto, a qualidade da intervenção muda à medida que a promoção da economia para os aspectos sociais assume um caráter estratégico ou expressa uma nova faceta da política de combate à pobreza. Independentemente da abordagem escolhida, a sustentabilidade é um dos meios essenciais para auxiliar na elaboração de estratégias bem definidas de desenvolvimento local.

O desenvolvimento local surge então como um conceito integrador no qual podem ser sistematizadas muitas questões inter-relacionadas. É um processo variável de mudança capaz de utilizar as premissas provenientes da economia verde como trampolim para alcançar (ao menos em parte), alguns dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Com base nesse cenário, Elkington (2012) apresenta a teoria do *Triple Bottom Line*, também conhecido como o “tripé da sustentabilidade”, atestando que o desenvolvimento sustentável só é possível se for ecologicamente correto na interação dos processos com o meio ambiente, socialmente e economicamente viáveis. Nesse contexto, a sustentabilidade pode ser entendida como o princípio que determina a efetividade de estratégias de desenvolvimento local ecologicamente limpas, inovadoras e socialmente inclusivas, garantindo o direito ao bem-estar no presente e no futuro, de forma preventiva e prudente.

Atualmente há um crescente interesse pela sustentabilidade e abordagens relacionadas à proteção e gestão ambiental, ecoeficiência, responsabilidade social, ecologia industrial, investimentos éticos, ecodesign e inúmeros outros conceitos. As abordagens dependem da área de aplicação, como por exemplo planejamento urbano, negócios e governo, e são comumente relacionadas a uma interpretação da economia verde. Assim, a economia verde pode ser definida como uma economia que leva à melhoria do “bem-estar humano e a equidade social, ao mesmo tempo em que reduz significativamente os riscos ambientais e a escassez ecológica” (UNEP, 2011, p. 01, *tradução nossa*<sup>2</sup>). Em suma, “uma economia verde pode ser pensada como aquela que é de baixo carbono, eficiente em termos de recursos e socialmente inclusiva” (UNEP, 2011, p. 01, *tradução nossa*<sup>3</sup>). As razões para a disseminação da economia verde estão relacionadas ao reconhecimento dos efeitos das falhas de mercado sobre o meio ambiente e a clara responsabilidade das empresas pela crise ecológica (Bhattacharya, 2020), e ao paradigma econômico atualmente difundido, denominado economia marrom. Isso se baseia na má alocação de capital com investimentos maciços em atividades e setores prejudiciais ao meio ambiente, que não podem ser sustentados a longo prazo. Assim, Sukhdev (2012) observa que a partir deste cenário, se torna necessário o envolvimento do setor empresarial em qualquer mudança de paradigma credível para a sociedade.

Para Young (2011), o conceito de economia verde propõe que o dinamismo da economia se dê por meio da expansão de setores com baixo impacto ambiental, promovendo ações como agricultura sustentável, gestão de resíduos, transporte ecologicamente correto, tecnologias limpas, energias renováveis, edifícios verdes e gestão florestal, entre outros. Esta proposta de transformação das atividades econômicas visa alcançar o melhor retorno do investimento em

<sup>2</sup> “*human well-being and social equity, while significantly reducing environmental risks and ecological scarcities*” (UNEP, 2011, p. 01).

<sup>3</sup> “*a green economy can be thought of as one which is low-carbon, resource-efficient, and socially inclusive*” (UNEP, 2011, p. 01).

capital natural, humano e econômico, além de reduzir o impacto ambiental. Ao desenvolver a abordagem transdisciplinar para esta pesquisa, a economia verde representa para nós simultaneamente o objetivo, o processo e o resultado.

Assim, acreditamos que para alcançar a transição em direção à economia verde e cumprir os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), seja necessário direcionar os investimentos públicos e privados para abordagens consideradas estratégicas em prol do desenvolvimento local. Consideramos ainda que tais investimentos podem ser capazes de conduzir a sociedade ao aumento dos níveis de produção econômica, à criação de emprego e, consequentemente, à redução da pobreza, sem colocar em risco os recursos e bens territoriais.

## 5 Design para territórios: novo *framework* em desenvolvimento

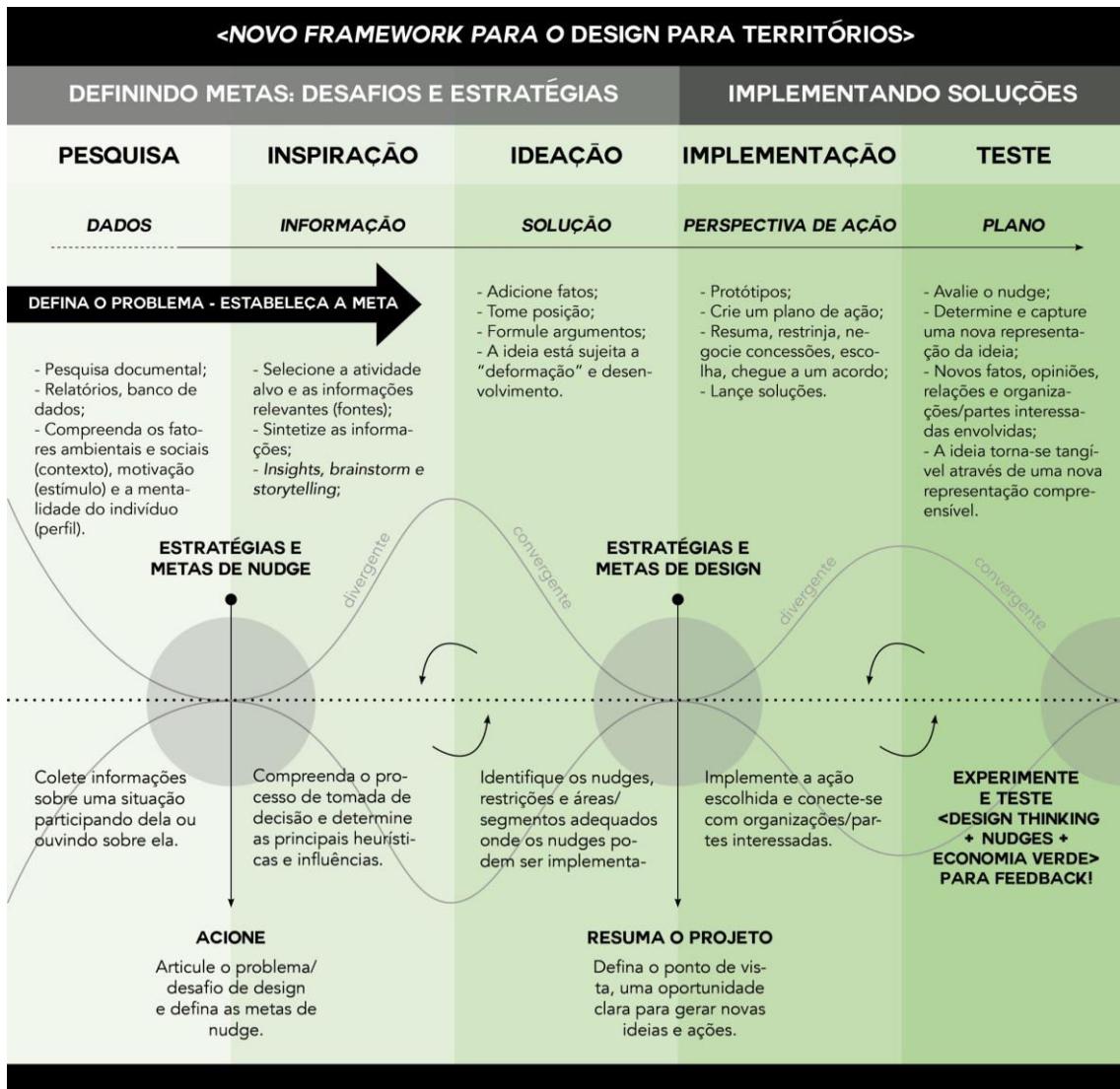
O design tem sido aplicado aos sistemas territoriais antes mesmo do “design para territórios” ser percebido e explorado como disciplina. Isso se deu através da possibilidade de identificar e avaliar sistemas territoriais, recursos históricos, sociais e culturais relacionados à identidade de grupos e de lugares específicos por meio do design de produtos (artefatos, objetos, itens) e de serviços, repletos de valores tangíveis e intangíveis associados aos mais diversos contextos territoriais em que foram concebidos. No entanto, a disciplina em questão, denominada “design para territórios”, surgiu apenas no final dos anos 1990 como um recente campo de pesquisa em design que alterou seu foco de “observar o território como contexto de design, para considerá-lo como objeto de design” (Parente & Sedini, 2017, p. s3048, *tradução nossa*<sup>4</sup>).

Assim, os resultados dos processos e/ou projetos provenientes do “design para territórios” podem incluir produtos, serviços e sistemas, mas também infra estruturas, perfis de espaços públicos, ou ainda pontos de vista, conceitos e estratégias: por exemplo, o concurso *Rebuild by Design*<sup>5</sup>, que aconteceu em 2014, e foi desenvolvido para tornar a cidade de Nova York mais resiliente a condições climáticas extremas. A competição multifásica orientou os participantes (de perfis multidisciplinares, como por exemplo designers, arquitetos, urbanistas, entre outros), embasados por um processo de design thinking associado ao contexto territorial e ao planejamento urbano, a ir além da simples reparação dos danos causados pelo furacão Sandy, e assim compreender plenamente a vulnerabilidade do litoral de Nova York para que pudessem desenvolver medidas de proteção eficazes contra as mudanças climáticas e outros desafios territoriais.

Por meio desse cenário, podemos observar uma tendência a partir do modo em que o design thinking tem sido associado ao “design para territórios” e à sustentabilidade, revelando-se como uma possível ferramenta para explorar os desafios territoriais e identificar soluções por meio de abordagens inovadoras e transdisciplinares. Assim, considerando que o desenvolvimento local deva ser sustentado por abordagens estratégicas para que possa contribuir de maneira eficaz para o crescimento econômico e sustentável alinhado ao paradigma da economia verde, e com base nas características de transdisciplinaridade discutidas na revisão de literatura apresentada ao longo deste artigo, desenvolvemos um diagrama sintético denominado <novo framework para o “design para territórios”>.

<sup>4</sup> “observing the territory as the design context to considering the territory as a design object” (Parente & Sedini, 2017, p. s3048).

<sup>5</sup> <<http://www.rebuildbydesign.org/>>



Fonte: Os autores.

O diagrama é baseado principalmente nas três fases do processo de design thinking (ideação, inspiração e implementação) apresentadas por Brown (2008). Ele também incorpora os conceitos e abordagens da teoria de nudge e da economia verde e ilustra uma metodologia simplificada em busca da hibridização de ambas disciplinas. O diagrama proposto pode ser lido da esquerda para a direita, seguindo a direção das setas, e está dividido em dois macro grupos: "definindo metas: desafios e estratégias" e "implementando soluções", que incluem outras subfases: "pesquisa" para coletar os dados disponíveis; "inspiração" para organizar as informações previamente coletadas; "ideação" para avaliar as ideias que emergiram e desenvolver soluções; "implementação", como o nome sugere, para desenvolver e colocar em prática as táticas e perspectivas de ações; e por fim, "teste" para implementar e monitorar as ações planejadas e implementadas. Cada fase é um ponto de consolidação: as transições entre duas fases são em forma de losango para ilustrar que cada uma é sempre seguida inicialmente pela busca por novas informações, caracterizadas pelas etapas "divergente" (quando novas

opções emergem) e “convergente” (quando opções são eliminadas e as decisões são tomadas). Além disso, as formas de diamante tornam-se menores à medida que o processo avança pelas etapas previamente citadas, porque o diagrama converge para uma solução ou para a identificação de uma questão mais refinada.

O diagrama favorece o agrupamento de metas de desenvolvimento econômico e sustentável desde os estágios iniciais do processo de “design para territórios”. Consistente com o objetivo clássico do design para atender às necessidades e preferências de usuários, consumidores e cidadãos, este novo *framework* considera essencial a participação das partes interessadas (incluindo governo, empresas privadas, organizações sem fins lucrativos e comunidade em geral), como sujeitos diretamente envolvidos em todas as etapas do processo, desde a coleta de informações até o estabelecimento de metas e avaliação das soluções implementadas.

A revisão da literatura não fornece um “manual” útil para aplicar ou identificar ferramentas metodológicas para implementar conceitos da teoria de nudge e da economia verde em estratégias de desenvolvimento local. Assim, tomamos partido do processo de design thinking apresentado por Brown (2008) como referência para organizar o método a partir de uma abordagem hibridizada com a finalidade de integrar conceitos acerca da teoria de nudge e da economia verde aos sistemas territoriais por meio da identificação de soluções avançadas, orientando os participantes do processo da significância de se incorporar a transdisciplinaridade no desenvolvimento de soluções estratégicas (tangíveis ou intangíveis) para o desenvolvimento local e a sustentabilidade. Nesta etapa teórica da pesquisa, ainda em andamento, os elementos relacionados às diferentes fases e categorias do diagrama ainda não foram identificados com precisão (por exemplo: quais deveriam ser os nudges e/ou as ferramentas que precisam ser implementadas em casos específicos). No entanto, a identificação desses elementos será necessária para o funcionamento do diagrama e está prevista para ser desenvolvida na fase sucessiva desta pesquisa.

## 6 Conclusão

A sustentabilidade tornou-se uma questão dominante e por isso o papel da disciplina de design está mudando progressivamente na sociedade. As preocupações ambientais e o caminho rumo ao desenvolvimento local representam um grande desafio, mas também uma grande oportunidade. A principal preocupação desta pesquisa reside em como desenvolver e equilibrar o crescimento territorial, a longo prazo, com o desenvolvimento econômico sólido e sustentável através de uma abordagem transdisciplinar. Para os designers, como atores sociais que assistem, interagem e, por vezes, determinam o cenário em que estão inseridos, o pensamento transdisciplinar serve como catalisador para uma ação mais criativa. Em geral, para desempenhar um papel eficaz na promoção do desenvolvimento local e na satisfação das necessidades das pessoas e das comunidades, é importante (re)definir e enquadrar os problemas regularmente e de forma científicamente sólida, delinear e mapear possíveis ideias pensando de forma holística e sistêmica para que seja possível melhor identificar as causas e as consequências dos problemas para ser mais assertivo na busca de soluções. Nesse contexto, desenvolvemos o diagrama que caminha em busca de um <novo framework para o “design para territórios”>. Este artigo contribui, a partir de um recorte teórico, ao debate acerca do desenvolvimento de estratégias para o desenvolvimento local e da transição para uma economia mais verde através da transdisciplinaridade, a partir da hibridização de conceitos de design thinking, teoria de nudge e economia verde. O próximo passo para esta pesquisa, que

ainda está em andamento, será aplicar o diagrama apresentado em contextos reais para testar sua validade.

## 7 Referências

- BHATTACHARYA, C.B. **Small Actions, Big Difference - Leveraging Corporate Sustainability to Drive Business and Societal Value.** New York: Routledge, 2020.
- BROWN, T. **Design Thinking.** Harvard Business Review, 86(6), 84, 2008.
- CHERMACK, T.J. **Scenario Planning in Organizations: How to Create, Use and Assess Scenarios.** San Francisco: Berrett-Koehler, 2011.
- ELKINGTON, J. **Sustentabilidade, canibais com garfo e faca.** São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2012.
- MAGNAGHI, A. **The ‘territorialist’ approach to local self-sustainable development.** In Plurimondi, Edizioni Dedalo, Roma, 2000.
- MANZINI, E. **Il design in un mondo fluido.** In Bertola, P., & Manzini, E. (eds). *Design multiverso. Appunti di fenomenologia del design*, Milano: Polidesign, 2004.
- MERONI, A. **Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline.** Strategic Design Research Journal, 2008.
- MOURA, M.S., CASTRO, R., MELO, V.P., LORDELO, J.A.C., & MEIRA, L. **Desenvolvimento local sustentável: o que sinalizam as práticas.** Encontro da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração, 26, 2002. Salvador: Anpad, 1-14. Disponível em <http://www.anpad.org.br/admin/pdf/enanpad2002-pop-1546.pdf>. Acesso em 02/02/2022.
- NEUMEIER, M. **A empresa orientada pelo design.** Porto Alegre: Bookman, 2010.
- NICOLESCU, B. **O manifesto da transdisciplinaridade.** São Paulo: Triom, 1999.
- PARENTE, M. & SEDINI, C. **Design for Territories as Practice and Theoretical Field of Study.** The Design Journal, 20(sup1), S3047-S3058, 2017.
- SHAMBACH, S. **Strategic Leadership Primer.** Pennsylvania: Second Edition, 2004.
- SOMMERMAN, A. **Inter ou transdisciplinaridade? Da fragmentação disciplinar ao novo diálogo entre os saberes.** São Paulo: Paulus, 2006.
- SUKHDEV, P. **Corporation 2020 - Transforming Business for Tomorrow's World.** United States: Island Press, 2012.
- SUNSTEIN, C.R. **Why Nudge? The Politics of Libertarian Paternalism.** New Haven: Yale University Press, 2014.
- THALER, R.H. & SUNSTEIN, C.R. **Nudge: Improving Decisions about Health, Wealth, and Happiness.** New Haven: Yale University Press, 2008.
- UNEP. **Towards a Green Economy: Pathways to Sustainable Development and Poverty Eradication. A Synthesis for Policy Makers,** 2011. Disponível em [https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/126GER\\_synthesis\\_en.pdf](https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/126GER_synthesis_en.pdf). Acesso em 15/03/2022.

**UNEP. The Little Book of Green Nudges: 40 Nudges to Spark Sustainable Behaviour on Campus.** Nairobi and Arendal: UN Environment Programme, GRIDArendal and Behavioural Insights Team, 2020. Disponível em <https://wedocs.unep.org/20.500.11822/33578>. Acesso em 15/03/2022.

**YOUNG, C.E.F. Potencial de crescimento da economia verde no Brasil.** Política Ambiental. Economia verde: desafios e oportunidades, 8, 88-97, 2011.