

Experiências em design participativo on-line: Reflexões de um grupo de estudos.

On-line experiences in participatory design: reflections of a study group.

RICARTE DE SOUZA, Rafael; Mestre em design; Estácio São Luís
rafael_ricart@me.com.

ABDALLA, Silvia Nagibi; graduanda em pedagogia, UFMA
sissi_nagi@hotmail.com.

SANTOS, Paula Gabriele Miranda; graduanda em design; Estácio São Luís
paulagabrieleasantos@gmail.com

PEREIRA, Lydia Rebeka Sousa; graduanda em design; Estácio São Luís
lydia.rebeka@gmail.com.

Este artigo apresenta as reflexões de grupo de estudos sobre design participativo no ambiente on-line, imensamente evidenciado durante a pandemia. Questiona e discute as origens do design participativo enquanto uma atividade democrática. Reflete também sobre este ambiente como uma alternativa de espaço para discutir e desdobrar práticas projetuais em um projeto participado. Investiga métodos para participar no ambiente virtual/remoto e utiliza como exemplo uma proposta de projeto de identidade visual. É uma pesquisa descritiva com revisão bibliográfica sistemática e assistemática. Como resultados apresenta um ensaio/prototipação de um projeto de identidade visual com alunos e alunas da graduação de design e uma reflexão sobre o processo bem como sobre a prática do designer.

Palavras-chave: Design participativo; on-line; métodos.

This article presents the reflections of a study group on participatory design in the online environment, immensely evidenced during the pandemic. inquires and discusses the origins of participatory design as a democratic activity. It also reflects on this virtual environment as an alternative space to discuss and unfold design practices in a participatory project. Investigates methods to participate in the virtual/remote environment and uses as an example a proposal for a visual identity project. It's a descriptive research with systematic and unsystematic literature review. As a result, it presents an essay/prototyping of a visual identity project with undergraduate design students and a reflection about the process and the designer practice.

Keywords: Participatory design; on-line; methods.

1 Contextualização

Nosso grupo surgiu a partir de um projeto de iniciação científica que tinha por objetivo identificar, reunir e sistematizar métodos, ferramentas e técnicas, que entendemos e classificamos como participativas, em um processo em design no ambiente virtual. Após esse momento, nosso próximo objetivo era o de estabelecer um arranjo de métodos para participar no ambiente remoto, ou seja, aplicar o que encontramos num processo de design, e assim trouxemos o exemplo de um projeto de marca. Apesar de parecer superado discutir métodos em design, agora nos deparamos com novas inquietações: como participar no remoto, seriam os métodos um viés para promover a participação?

Nossa discussão aqui não se ausenta da responsabilidade de afirmar esses métodos como possibilidades de participar, afinal, sem negar suas origens o design ainda é esse arranjo metodológico em suas mais diversas e variadas nuances, apesar das críticas sobre o formato designer *toolkit*, como observamos em diversos autores. Igualmente, trazemos o olhar para questionar o design enquanto esse arranjo fixo e rígido de métodos

As reuniões do grupo aconteciam em uma periodicidade quinzenal, discutíamos bases do design desde seu contexto inicial, partindo da revolução industrial e nesse momento pareceu adequado trazer Bernd Lobach (2001) sobre o design industrial e os impactos do design na sociedade, passeando por Rafael Cardoso em design para um mundo complexo para situarmos o diálogo nos tempos atuais (2017) e algumas pitadas de *Design for the real world* de Victor Papanek (2019) sobre novos olhares para o design e como as práticas do design precisavam, e ainda precisam, de novos modelos. As leituras foram de extrema importância para e por se tratar de um grupo de estudos com discentes da graduação em design.

Precisamente, nossas reuniões sucederam de forma remota via *teams/Google meet*. Tencionávamos nesses autores os modos de fazer design desde o século XX (e sempre argumentávamos o quanto próximos ainda estamos desse mesmo modo de produção), um olhar para as décadas que o design cambaleava, e finalizamos com um olhar para o design participativo, situado na década de 70 (EHN, 2017), mais adiante, um pouco mais sistemático, o ergodesign participativo de Moraes; Santa Rosa (2012).

Ainda que o objetivo fosse encontrar espaço e pensar alternativas para imprimir uma parcela da presencialidade, indispensável para que haja interação, trocas e engajamento das pessoas em um processo de design, seja ele qual for, em um ambiente on-line, as leituras sempre renderam discussões sobre o projetar de hoje e talvez esse olhar seja a peça faltante e necessária para revitalizar o passado e identificar o que é preciso fazer (tomar consciência) para as novas formas de fazer design.

Dessa forma, nosso objetivo com este artigo é descrever o processo de investigação, ensaiando o uso dos métodos no ambiente on-line, tomando como espaço a plataforma *teams* da Microsoft, estabelecendo contato e participar simulando uma prática projetual de design para desenvolvimento de projeto de identidade visual para rede social do curso de arquitetura do centro universitário Estácio São Luís. Para tanto, utilizamos como exemplo um projeto marca e apresentamos os seus desdobramentos a partir de uma reunião *on-line* com todos os participantes. Essa pesquisa é descritiva com revisão bibliográfica sistemática e assistemática.

2 Refletindo sobre as práticas do design participativo.

Alguns autores divergem sobre as noções do que é considerado design participativo (DP) e estas flutuam de maneira sutil por vezes estando atrelado ao método ou a forma de participar, embora tudo isso esteja de acordo com a percepção de cada autor enquanto se debruça sobre sua pesquisa. De um modo geral, participar implica na tomada de decisões de forma conjunta, no entanto, usuários e designers, ou designers especialistas e não designers, participam de acordo com os interesses. Múltiplas são as percepções sobre o DP e grande maioria dos escritos sobre este tema buscam referência em Pelle Ehn que introduz o tema sobre um modo de participação para decisões democráticas baseadas nas relações de trabalho.

Para Pelle Ehn o início do design participativo acontece no começo da década de 70, precisamente enquanto discutiam (designers, pesquisadores e sindicato de metalúrgicos) a introdução de computadores no ambiente de trabalho Ehn (2017) faz um comparativo entre o que ele chamou inicialmente de abordagem de recursos coletivos (que objetivava a descentralização organizacional) e o que Paulo Freire fez em *A Pedagogia do Oprimido*. Após esse primeiro contato com um DP (que dialogava diretamente com o sindicato), esse modelo passa a ser utilizado como uma rede de design participativo para sindicatos na Suécia. Nomeado Demos Project, tinha como premissa o uso de métodos como parte do processo participativo:

“Além das atividades dos trabalhadores, conhecimentos, experiências e força de sindicatos, a pesquisa pode dar contribuições importantes nos esforços para uma vida laboral mais democrática. Os objetivos do projeto DEMOS contribuem para: o desenvolvimento teórico de uma totalidade alternativa de teorias, métodos e procedimentos de planejamento, controle e informatização: o desenvolvimento de métodos e procedimentos de pesquisa interdisciplinar com sindicatos: a produção e a geração de conhecimento relacionado ao planejamento, controle e aplicativo de computador conforme exigido pelos trabalhadores e seus sindicatos: o desenvolvimento de procedimentos para atividades de planejamento e investigação que pode ser usado dentro dos sindicatos” (DEMOS, 1978, p. 273).

Ainda que houvesse boas intenções, não podemos deixar passar as diferenças entre a pedagogia do oprimido e o DEMOS Project, do qual Ehn fez parte e cita como inspiração para pensar “democracia” no ambiente laboral, uma vez que, pontuamos aqui o distanciamento de uma educação para a libertação que está situada em um contexto e o projeto de troca de conhecimentos (que originou o design participativo) que acabara por reforçar as relações de poder entre funcionário/empregador/empresa. O segundo ponto é que Freire (2013) dialoga diretamente com camponeses sem a necessidade de um porta-voz sindicalista, criando um distanciamento entre os participantes.

Paulo Freire, pedagogo e educador pernambucano, aplicou um método de alfabetização inovador, democrático e em consonância aos preceitos marxistas. Em Angico, cidade no interior do Rio Grande do Norte, 300 adultos obtiveram letramento em apenas 45 dias, comprovando a eficiência e eficácia do método que tem como ponto de partida o conhecimento prévio do educando. Assim, fora estabelecido que no processo de ensino-aprendizagem “quem aprende ensina e quem ensina aprende” (FREIRE, 2013, p. 76), em razão da constante inserção dos saberes populares na construção do conhecimento. Freire (2013) assevera que o homem é reflexo de seu tempo histórico e de sua condição socioeconômica, sua metodologia reside na conscientização dos sujeitos acerca de sua função em sociedade através da educação libertadora que rompe com a reprodução de técnicas de manipulação e controle da classe oprimida. É, portanto, contra toda e qualquer forma educacional que alce o

indivíduo à mera engrenagem do sistema, como as escolas técnicas e profissionalizantes, que se arvoram a preparação para o mercado de trabalho; mas, em verdade, são reproduutoras dos papéis sociais a que os trabalhadores estão destinados, gerando dificultando a mobilidade social.

De volta ao projeto DEMOS, rede de projetos de design participativo orientados para sindicados, no qual Ehn diz se apoiar na “linguagem brasileira” do método proposto por Paulo Freire (2013), como considerar a aplicabilidade de Freire (2013) ao projeto, se as vivências e realidades sociais de Angicos, Suécia, Noruega e Dinamarca são severamente distintas?

Não há que se desconsiderar que a Pedagogia do Oprimido possa ser utilizada como ferramenta de ruptura do “status quo” através de uma educação que rompa com os padrões de dominação e que isso possa ser implementado em vários momentos e em diferentes lugares. Entretanto, não vislumbramos ser esse o caso no projeto DEMOS, tendo em vista que os operários da Escandinávia estavam sendo orientados por seus sindicatos a se capacitarem com a tecnologia computacional, ou seja, para que pudessem melhor desenvolver seus trabalhos fortalecendo ainda mais ao lucro sobre a produtividade, ratificando e sustentando a lógica visceral do capitalismo: o acúmulo do capital.

Daí, nos surge um novo questionamento: onde reside a ruptura ao sistema, cerne da Pedagogia do Oprimido, no Projeto DEMOS? Diante do acima exposto, pode-se aferir que houve uma inversão dos preceitos de Freire, da defesa de uma educação libertadora das amarras do capitalismo, para uma reprodução da engessada educação aos moldes do modo de produção vigente. Desta feita, mais uma vez, tem razão Freire (2013) ao afirmar que:

“(...) os homens se tornam sujeitos da denúncia do mundo, para a sua transformação. Daí que, enquanto os oprimidos sejam mais o opressor “dentro” deles que eles mesmos, seu medo natural à liberdade pode levá-los à denúncia, não da realidade opressora, mas da liderança revolucionária” (FREIRE, 2013, não paginado).

Além de cenários e contextos diferentes, democracia em um país cujo espaço é propício para que ela se estabeleça não parece nem de longe uma tarefa árdua se pensarmos, por exemplo e aqui sim, olhando para Freire (2013), as relações de trabalho no Brasil:

“A Suécia tem um dos mais generosos sistemas de direitos trabalhistas do mundo. Para os suecos, isso é bom para os negócios: apesar da ampla rede de benefícios garantidos aos trabalhadores, a Suécia é uma das mais pujantes economias mundiais, e desonta na sexta posição do Índice Global de Competitividade” (CUT, 2017, não paginado).

Compreender as nuances e o contexto no qual “nasce” o DP é importante para entendermos a atividade do designer ainda que este se proponha a pensar de maneira descentralizada. Seria possível alcançar essa tão sonhada democracia sem inferir nos desejos alheios e por consequência reafirmar novos processos de “colonização”, partindo do pressuposto daquilo que o outro necessita e sem o intermédio de um interlocutor (mais ou menos parecido com o diálogo entre designers e sindicato)? Aqui não parece sensato inferir o que é certo ou errado, mas sim, apontar para as falhas do processo para a então nos depararmos com novas inquietações e vislumbrar novos cenários.

3 Design participativo sob (novos) outros olhares.

Existem diversas literaturas sobre design participativo e uma delas que identificamos e aqui tomamos como exemplo é a obra de Moraes; Santa Rosa (2012) *Design Participativo, técnicas*

para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces, que sistematiza um apanhado de ferramentas para aplicação em projeto de ergodesign:

“a abordagem do design participativo, na qual usuários atuam como coprojetistas, tendo papel ativo e alto envolvimento no projeto, é adotada no intuito de melhorar a qualidade do sistema, evitar a implementação de funções sem utilidade apresentando relação custo/benefício elevado, aumentar o nível de aceitação e propiciar o uso mais efetivo do sistema” (MORAES; SANTA ROSA, 2012, p.17).

Os autores discorrem sobre a participação com o objetivo de projetar sistemas e interfaces com a inclusão de usuários no ergodesign e acrescentam que os usuários interagem como se fossem parte da equipe de design. De maneira aparente os autores apresentam uma versão do design participativo de forma mais lúcida e contextualizada, porém enxuta, quando citam que:

“destacam-se também a importância de estabelecer o nível de participação adequado. Nesse sentido, percebe-se um *continuum* quanto à participação do usuário que pode ser: a) nula, no caso de projetos desenvolvimentos inteiramente pela equipe ou por pesquisas que adotem apenas a observação com enfoque comportamental; b) fraca, no caso de pesquisas qualitativas que envolvam apenas entrevistas ou outros métodos similares; c) de aumento gradativo, tais como pesquisa-ação; d) até forte, no caso de pesquisa-Ação Participativa e outros métodos de design que incluem usuários durante todo o projeto de concepção, desenvolvimento e avaliação” (MORAES; SANTA ROSA, 2012, p.19).

Embora esse viés não se pareça com a visão romântica de Ehn, que diz inspirar-se em uma educação freiriana, libertadora, ao processo de capacitação de operários em busca de mais-valia, e seja uma participação pautada em etapas metodológicas (ou seja, a participação só é dada nas etapas de um método, nunca de forma completa ou em todos os níveis) em um processo de design, esta parece mais adequada e em acordo com o sistema o qual estamos inseridos bem como com as relações de poder que se configuram entre os atores envolvidos no projetar. Questionar o DP, pensar novas formas de participação, níveis de participação é um caminho para compreender as verdadeiras nuances de uma democracia.

Destacamos aqui a abertura do design para que haja uma participação livre, desprendida de um rígido processo metodológico, retirando dos participantes a palavra, se olharmos para o projeto em design como um todo, do contrário estaríamos nos apossando de ferramentas básicas como entrevistas e questionários, destacando ainda que a participação não deveria estar atrelada a um método, ferramenta ou técnica. E é com esse olhar para a participação expandida (que aqui não se limitou a ambientes físicos, principalmente devido a pandemia) que pensamos no desdobramento de nossa proposta para o ambiente on-line. Sobre participação no on-line em sua tese Rodrigues (2020) cita que: “(...) o uso de ferramentas on-line que poderiam facilitar a inclusão de novos participantes no processo projetual, mesmo sem a presença física, seria também um ponto de observação da investigação” (RODRIGUES, 2020, p. 9).

Além de proporcionar um espaço para pensar o on-line como alternativa viável para um processo participado, nosso desafio inicial era pensar uma proposta para desenvolvimento de projeto diante das novas impossibilidades evidenciadas pela pandemia. Assim e pensando em como poderíamos estabelecer a participação através de ferramentas on-line, identificamos uma demanda de projeto de identidade visual para um perfil de rede social do curso de

arquitetura no centro universitário do qual fazemos parte, que será descrita a seguir, e então ensaiamos um diálogo para pensar projeto de marca.

Entendendo DP como a possibilidade de facilitar a integração das pessoas em um projeto de design partimos para a descrição dos procedimentos conforme a seguir.

4 Procedimentos

Na primeira etapa desta pesquisa, realizamos uma busca sistemática para identificar estudos que auxiliariam nossos desdobramentos, a escolha (ou não) e aplicação dos métodos com alunos e alunas da graduação de design e por fim um ensaio on-line com participantes não designers.

Para identificar pesquisas que dialogam com nosso objetivo, partimos para uma investigação em bases de dados que contemplam periódicos de pesquisadores em design sobre a temática design participativo. Nesse sentido orientamos a busca sistemática baseada no modelo de Revisão Sistemática na Literatura citada por Obregon (2017), conforme descrito a seguir.

Figura 1 – Protocolo de RSL

BASE DE DADOS	CAPES / PDC.ORG;
KEYWORDS	design participativo AND on-line / design participativo AND remoto;
PERÍODO	último 05 anos;
IDIOMA	português / inglês;
CRITÉRIOS DE INCLUSÃO	artigos científicos que apresentem práticas de design participativo on-line;
CRITÉRIOS DE EXCLUSÃO	artigos científicos que tratem de forma isolada o design participativo, ou não apresentem processos on-line.

Fonte: os autores

A escolha pelas bases de dados CAPES e PDC.org se deu pela concentração de estudos indexados à base de dados capes, a qual podemos encontrar estudos publicados em design, e na base de dados do PDC devido a especificidade dos estudos em DP que lá se concentram. Destacamos que no PDC de 2020 fizemos uma busca assistemática na página do evento, porém e apesar de ser um evento que aconteceu durante a pandemia, não identificamos nenhum estudo sobre a relação que mencionamos aqui: participação no *on-line*.

Após aplicarmos a busca nas bases de dados, podemos evidenciar a carência de estudos sobre os temas relacionados, e contribuir com este estudo para que novos desdobramentos possam surgir. A figura 2 ilustra a busca no portal de periódicos Capes:

Figura 2 – Resultados da RSL na CAPES

CAPES prt/eng.	RESULTADOS
Design Participativo AND on-line	0
Design Participativo AND remoto	0
Incluídos:	0
Excluídos:	0
Total:	0

Fonte: os autores

Assim como na Capes, o portal do *Participatory Design Conference* não retornou resultados para o protocolo aplicado, embora concentre diversas pesquisas sobre design participativo. Assim temos a figura 3:

Figura 3 – Resultados da RSL no PDC

PDC.org prt/eng.	RESULTADOS
Design Participativo AND on-line	0
Design Participativo AND remoto	0
Incluídos:	0
Excluídos:	0
Total:	0

Fonte: os autores

A revisão sistemática serve para abrir a discussão sobre um cenário com o qual nos deparamos e como poderíamos refletir sobre este de maneira a enfrentá-lo. De um modo geral o mundo não estava pronto para tanto e ainda parece não estar. É graças ao apoio da ciência que podemos vislumbrar um respiro diante de todo esse caos. Ciência esta que visamos fortalecer.

Após a RSL, na segunda etapa desta pesquisa, construímos um grupo no aplicativo, de troca de mensagens, *whatsapp* para interagir e delimitar nossa próxima ação: identificar participantes interessados em participar de um processo de desenvolvimento de uma proposta de identidade visual. Nesse sentido, identificamos, no Centro Universitário Estácio São Luís um grupo de estudantes do curso de arquitetura que pretendiam desenvolver marca visual para um perfil de discentes no *instagram*. As estudantes acionaram a coordenação do curso de arquitetura e assim estabelecemos o primeiro contato.

A partir de troca de mensagens via *whatsapp*, conseguimos estabelecer uma data para utilizarmos algumas ferramentas on-line que identificamos previamente (no mesmo grupo de *whatsapp*) como uma alternativa viável para nosso objetivo: ensaiar um processo de desenvolvimento de identidade visual.

Assim partimos para uma reunião via plataforma *Teams* da *Microsoft*, uma vez que temos acesso ilimitado em relação ao tempo e à duração da chamada, bem como a possibilidade de realizar a gravação do encontro para que sirva de ajuda ou documentação. Na terceira etapa, já durante a chamada on-line, dividimos o encontro em 03 momentos, amparados no que Spinuzzi (2005) chama de: familiarização, processo de descoberta e prototipação.

Primeiro momento: apresentação. Todos se apresentam e compartilham algumas experiências e olhares. Segundo momento: processo de descoberta. Todos falam e interagem especulando sobre os objetivos dos alunos do curso de arquitetura. Terceiro momento: prototipação, escolha do nome, identificação do público-alvo e cor para possíveis desdobramentos.

Com esses momentos em mente e com uma reunião *on-line* agendada, partimos para o ensaio do projeto de identidade visual que descrevemos a seguir.

5 Resultados e discussões

Aqui descrevemos os desdobramentos da chamada *on-line* com os integrantes do grupo e quais questões surgiram nesse momento. O grupo de estudos inicialmente formado por dois alunos da graduação do curso de design. Pouco tempo depois outros 06 estudantes integraram o grupo, no entanto apenas 04 alunos participaram do processo.

Na familiarização, que começara desde a criação do grupo no *whatsapp*, partimos para a apresentação oral de cada participante disponível na chamada. Durante os 10 primeiros minutos de reunião com os integrantes do grupo de estudos e com a participação de duas estudantes de arquitetura, interagimos para nos familiarizarmos e conhecer cada participante da sessão. Todos se apresentaram e teceram comentários sobre sua formação e objetivos no encontro.

Quando iniciamos a reunião não haviam delimitações pré-estabelecidas de tempo ou duração de cada fala ou momento do nosso encontro. O objetivo da reunião era o ensaio/prototipação de um projeto de identidade visual no on-line utilizando a ferramenta *Teams* (que é comum e de conhecimento de todos os estudantes do Centro Universitário Estácio São Luís. Vale ressaltar que a ferramenta em si fora apenas o canal mais acessível, visto a possibilidade de gravar a chamada e deixá-la registrada para eventuais consultas. Logo no início esclarecemos que a participação era voluntária e a gravação não seria divulgada externamente. Nesse momento de apresentação descobrimos que ambas as alunas possuíam conhecimentos prévios em design (formação técnica).

Através da fala e da escuta pudemos estabelecer o contato e assim aconteceu durante toda a sessão. Tínhamos disponíveis áudio e vídeo para a chamada, embora nem todos optaram por utilizar o recurso de vídeo durante toda a chamada. Com a conversa que se aprofundava e desenrolava durante a chamada podemos ir avançando no nosso ensaio e assim ir provocando as percepções de cada participante.

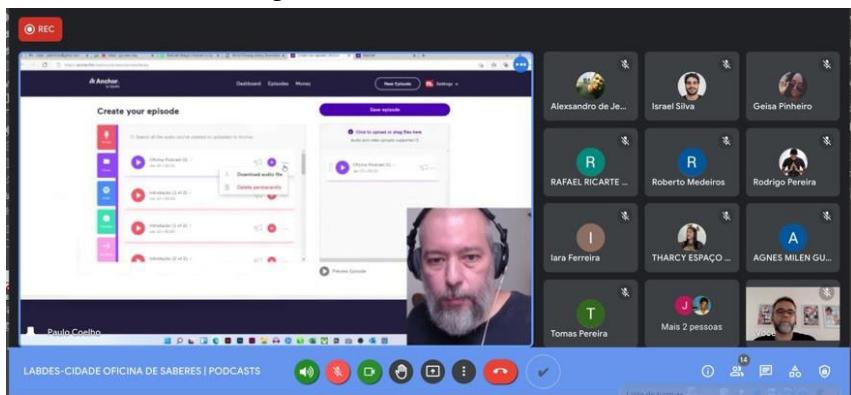
A reunião em sua totalidade atingiu o tempo de 1 hora e 47 minutos, com o total de 07 participantes, sendo 01 docente designer, 04 estudantes do curso de design e 02 participantes do curso de arquitetura. Logo após a apresentação partimos para a escolha da ferramenta, igualmente de conhecimento e acesso fácil para todos os participantes, a qual utilizamos para avançar rumo ao nosso objetivo. Assim, chegamos à eleição da ferramenta on-line *jamboard* da suíte *google*, conhecida por todos os participantes.

Durante o processo de descoberta e levando-se em consideração nas facilidades e limites da ferramenta *jamboard*, começamos a pensar em um processo de desenvolvimento de identidade visual. Buscamos em Wheeler (2008) base teórica para tencionar o pensamento sobre projetos de identidade visual e sua complexidade. Buscamos também apoio nos projetos de identidade visual desenvolvidos pelo projeto de extensão Labdes (Laboratório de design social) Cidades, desenvolvido pelo professor da Universidade Federal do Maranhão, Delano Rodrigues, que orienta a disciplina de projeto de identidade visual na graduação e conduz o desdobramento de projetos participativos, no município de São Luís do Maranhão, para grupos comunitários.

O Labdes (GUERRA et. al 2021) cidades surgiu durante a pandemia pela Covid-19, e desde então tem desenvolvido suas propostas de forma remota, ou seja, no on-line via *google meet*. Todo o processo fica registrado e logo após a discussão do grupo e criação das propostas de

identidade visual, são apresentadas à comunidade a qual se destina o projeto. A partir de então o Labdes também desenvolve outras ações com a comunidade igualmente no ambiente *on-line*.

Figura 4 – Labdes em reunião.



Fonte: Os autores.

Com o aporte teórico de Alina Wheeler apresentado pelo docente (participante da chamada e igualmente professor da disciplina de projeto de identidade visual na mesma instituição) e inspirados pelos projetos desenvolvidos pelo Labdes (apresentado durante o processo de descoberta como um caso para auxiliar na compreensão do que estávamos desenvolvendo) nosso segundo momento, designers e não designers, entraram em acordo sobre o que era possível e o que não seria possível desenvolver de forma participada através da ferramenta que utilizamos de acordo com suas limitações. Começamos nosso segundo momento indagando sobre a demanda para compreender quais caminhos poderíamos seguir.

Não tínhamos um roteiro de perguntas pré-estabelecido por entendermos que um processo de design participativo deva acontecer conforme as demandas do campo, que no nosso caso aconteceu no ambiente *on-line*, e conforme avançávamos, acionávamos nossos conhecimentos em design. Assim, entendemos que algumas perguntas-chave são importantes para o desenvolvimento de marcas, da gestão às etapas de desenho e aplicações. As perguntas que deram início a discussão que se desenrolou durante a maior parte da reunião foram feitas para as estudantes do curso de arquitetura: qual é o objetivo da marca e com quem ela vai se comunicar/dialogar?

As respostas sempre voltavam para o fato de que o *instagram* que os alunos da graduação do curso de arquitetura desejavam, e para o qual a marca visual, a ser desenvolvida, que está em questão, deveria dialogar diretamente com demais alunos e alunas, estudantes de arquitetura e/ou design. Embora precisássemos avançar a discussão parecia extremamente oportuna por todos os discentes presentes na reunião.

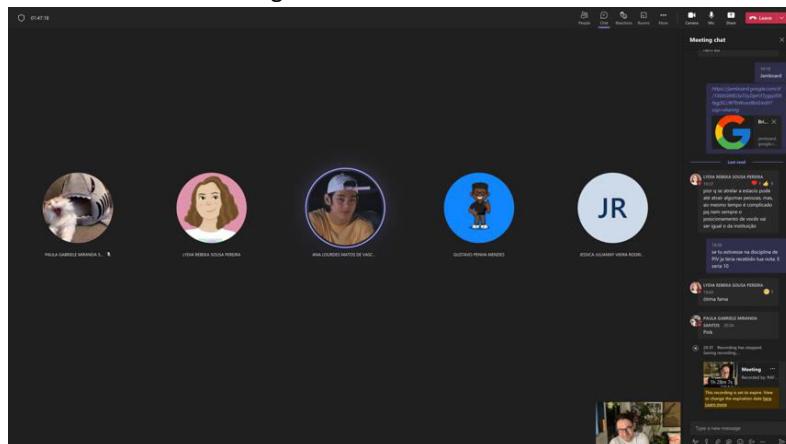
A conversa continuou para os incômodos que as alunas de arquitetura apontavam ser desnecessário vincular a conta (que seria administrada por discentes) ao perfil da instituição, o que impõe várias camadas de engessamento quanto aos conteúdos que os alunos e alunas

podem compartilhar, limitando e diminuindo a liberdade da expressão discente em uma página para tal público. Nesse momento, identificamos que os alinhamentos entre perfil corporativo e perfil discente não devem dialogar com os mesmos pares, embora estejam situados no mesmo espaço. Essa pareceu ser uma questão muito importante de ser levantada diante do incômodo das alunas.

De certa forma essa restrição, apontada pelas discentes, em alinhamento com a coordenação do curso de arquitetura, influencia diretamente no projeto de marca visual almejado pelas alunas presentes na reunião, uma vez que a marca carrega consigo traços que dialogam diretamente com seu público. Tal fato influenciou nos próximos desdobramentos da reunião e em como a marca deverá ser representada.

Dessa forma e cientes de algumas limitações e partindo da compreensão da demanda em suas várias nuances, seguimos para um *briefing* criativo (WHEELER, 2008) com o uso de palavras-chaves no *jamboard*, criando *post-its* digitais e colando no mural da ferramenta *on-line*. Nessa etapa todos participam adicionando palavras-chave em *post-its* e organizando-os visualmente para compreensão de um todo. Durante o *briefing*, dividimos o *jamboard* com *post-its* e cada palavra-chave atrelada a um dos elementos que queríamos compreender, a saber: público-alvo, *naming* e cor.

Figura 5 – Iniciando a reunião.



Fonte: Os autores.

As palavras-chave que apareceram em público-alvo foram: alunos de arquitetura, alunos de outros cursos que têm interesse em arquitetura, design, pessoas interessadas em arquitetura, dentro e fora da academia, conteúdos de arquitetura em geral. Por se tratar de uma marca visual que será destinada ao perfil no *Instagram*, sentimos mais uma vez a necessidade de distanciamento entre perfil institucional e perfil para alunos e alunas reunirem e trocarem informações pertinentes aos seus interesses. Essa discussão sempre surgia durante a discussão da marca.

Aqui vale ressaltar que enquanto designers estávamos mais dedicados ao processo de escuta e de questionamento sobre a desvinculação do perfil discente em relação à instituição por identificarmos que a rede social deveria se dedicar à representação das vozes dos estudantes e não da instituição de ensino superior, uma vez que esta já possui seus canais de comunicação. Nesse momento, estávamos exercendo um ato de democracia e não somente mediando através da ação projetual.

Na etapa do *naming*, escolha do nome para compor a marca visual, sentimos a mesma inquietação do momento anterior: a limitação de um perfil atrelado a instituição e isso limitou

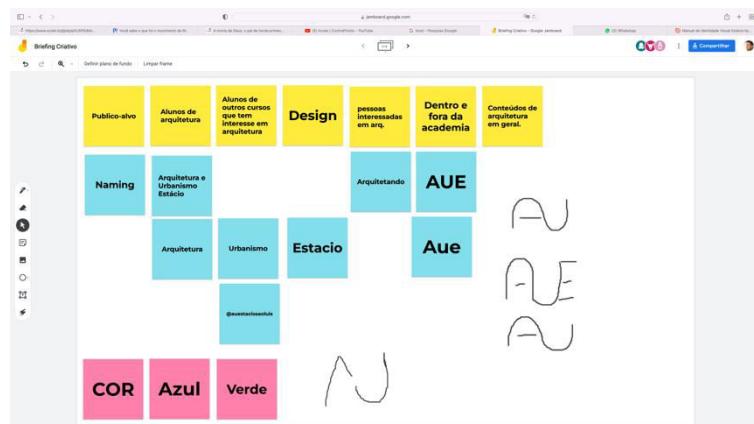
bastante a criação de um nome que pudesse evidenciar um perfil de discentes para discentes e demais atores com interesse em conteúdos sobre arquitetura. Dessa forma, ficamos ensaiando nomes que estivessem em torno das palavras: arquitetura, urbanismo e Estácio (referente a instituição).

As proposições alcançadas num espaço de tempo de cerca de 20 minutos foram: arquitetando, arquitetura e urbanismo Estácio e as iniciais AUE como sigla para arquitetura e urbanismo Estácio.

Por fim, partimos para escolha das cores que ajudariam a compor a proposta da marca visual (que até então e dadas as limitações já mencionadas, ficou restrita apenas ao logotipo, ou seja, marca sem símbolo). E mais uma vez nos sentimos limitados em relação à tomada de decisões uma vez que o que se configura é a necessidade de inclusão de participantes da coordenação do curso de arquitetura, por exemplo. Fato este que não invalida nossa atividade, mas reafirma a necessidade dialogar de uma forma mais ampla e assim destacar o que evidenciamos nesta reunião.

Assim, chegamos aos tons inspirados nas cores usadas pela instituição: tons de azul e variações de tons de verde. A imagem a seguir apresenta uma de tela do *jamboard* com todas as informações que levantamos durante a discussão. Aqui já consideramos uma prototipação da marca.

Figura 6 – Captura de tela do *jamboard*.



Fonte: Os autores.

Destacamos aqui um protótipo que ilustra e evidencia alguns impasses encontrados durante o processo, durante a reunião on-line. Após esse momento, fechamos a chamada com os interesses voltados para a apresentação deste protótipo à coordenação do curso de arquitetura bem como o convite para ampliarmos a discussão em grupo.

6 Considerações finais

A discussão rendeu olhares sobre a participação efetiva dos discentes para além de um perfil institucional. O *instagram* (segundo todos os participantes) deveria fomentar um espaço para alunos e alunas engajarem-se com o curso e com outros estudantes, além de poder interagir de maneira que não imprima necessariamente a opinião da instituição na qual estamos inseridos, uma vez que tal fato pode se configurar, inclusive, problemático para ambos os lados.

Nosso objetivo inicial era ensaiar/prototipar o desenvolvimento de projeto de identidade visual de forma participativa. Destacamos que, além realizar tal fato, conseguimos levantar questionamentos pertinentes diante de todo o processo. Mais uma vez afirmamos que é extremamente pertinente o papel do designer que questiona e toca questões que estão decantadas e estagnadas, como por exemplo o design participativo que é amplamente difundido e pouco questionado. O risco ao qual nos referimos, por exemplo, é o caso do design *thinking* que sistematicamente teve seu “core” alterado devido a diversas derivações, aplicações e usos distorcidos até chegarmos ao que conhecemos hoje como uma metodologia apressada (sem mencionar no que transformaram a empatia) graças a IDEO de Tim Brown.

Durante este artigo nos deparamos com várias questões, por exemplo: como definir o que é ou não um processo democrático de tomada de decisões? Seria a participação atrelada a um processo democrático e por consequência de disputas de poder? Será que essa divisão se dá de acordo com os interesses dos designers e *stakeholders*? Será que esses *stakeholders* estão interessados na participação ou desejam apenas que suas necessidades sejam atendidas? Do ponto de vista do usuário, o que é participar? Será que os designers se preocupam em saber se os usuários querem participar, ou isso já é uma especulação/projeção do designer? Essas questões não são escopo deste artigo, no entanto podem se configurar como indagações pertinentes para reforçar o alicerce no qual o DP tenta se firmar e delimitar.

Não queremos determinar que seja necessário um engessamento sobre o que é ou não o design participativo, mas sim, queremos destacar que a participação acontece quando há o engajamento efetivo de pessoas em processos de design, sem que para isso, seja necessária a figura de um intermediador, caso contrário teríamos mais uma abordagem UCD (*user centered design*), da década de 80, da qual já estamos amplamente assegurados. De maneira evidente, existem situações que um projeto dispense a participação e engajamento dos envolvidos e assim precisamos entender e visualizar o contexto no qual a participação faz-se necessária.

7 Referências

- CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo: Rafael Cardoso. São Paulo: Ubu, 2017.
- CNM/CUT. **Suécia: leis trabalhistas protetoras geram igualdade entre categorias e economia sólida.** Confederação nacional dos metalúrgicos, 2017. Disponível em <<https://cnmcut.org.br/noticias/suecia-leis-trabalhistas-protetoras-geram-igualdade-entre-categorias-e-economia-solida-b756>>. Acesso em 09/04/2022.
- DEMOS. **The DEMOS Project: A Short Presentation¹.** SAGE JOURNALS, 1978. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/000169937802100310?journalCode=asja>>. Acesso em 09/04/2022.
- EHN, Pelle. **Learning in participatory design as I found it.** in: *Participatory design for learning. Perspectives from practice and research*. New York: Routledge, 2017.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** Rio de Janeiro: Ed Paz e Terra, 2013.
- GUERRA, Agnes Milen; ABREU, Bruna Cibelle de Andrade; RODRIGUES, Carlos Delano; SILVA, Israel Lucas Sousa; PEREIRA, Jackeline Mendes; SOUZA, Rafael Ricarte de. **Laboratório de**

design social Covid-19: um experimento de design participativo na pandemia. Blucher Proceedings, 2021. Disponível em <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/laboratorio-de-design-social-covid-19-um-experimento-de-design-participativo-na-pandemia-36523>>. Acesso em 06/04/2022.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais.** São Paulo: Blucher, 2001.

MORAES, Ana Maria; SANTA ROSA, José Guilherme. **Design participativo, técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces.** Rio de Janeiro: Rio Books, 2012.

OBREGON, Rosane de Fatima Antunes. **Perspectivas de pesquisa em design: estudos com base na Revisão Sistemática de Literatura.** Erechim: Deviant, 2017.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world.** London: Thames & Hudson, 2019.

RODRIGUES, C. D. **O Design em assembleias projetuais. Desafios e alternativas para a sustentabilidade do projeto participado em bairros vulneráveis.** Repositório da Universidade de Lisboa. 2020. Disponível em <<https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/20736>>. Acesso em 10/04/2022.

WHEELER, Alina. **Design de identidade de marca.** Ed. Bookman, 2ª edição. Porto Alegre, 2008.