

Implementação de um artefato metodológico no contexto de um Centro de Reabilitação

Maria Alice Camargo Gonzales, André Leme Fleury

camargo.alice@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/3965385172192814/> orcid <https://orcid.org/0000-0001-5709-3226>

andre.fleury@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/1299755265131677> orcid <https://orcid.org/0000-0003-4937-0339>

**Cocriação, codesign, prototipagem de serviços,
inovação, design para saúde**

O objetivo deste trabalho é apresentar e discutir as características da fase de implementação de um artefato metodológico como parte da pesquisa de doutorado realizada em um centro de saúde público voltado para a reabilitação física. A metodologia de pesquisa empregada é a Design Science Research Methodology - DSRM (PEFFERS et al., 2007), que se destaca pela sua capacidade de consolidar conhecimentos relacionados a projetos, desenvolver soluções para a resolução de problemas e criar novos artefatos (Dresch et al., 2015). Esta abordagem envolve a participação ativa do pesquisador dentro da instituição, promovendo ações de design participativo e iterativamente realimentando o processo com base nos resultados das ações propostas pelos participantes envolvidos. Devido às particularidades da instituição e à disponibilidade dos participantes, foram necessárias adaptações nas ferramentas e atividades. Para a aplicação do artefato, foram empregados instrumentos de pesquisa, como entrevistas e dinâmicas que envolveram equipes multidisciplinares. Um dos recursos utilizados foi a realização de workshops, nos quais contextos e personas foram criados conjuntamente para discutir questões relevantes na instituição, particularmente focando na jornada do paciente desde a sua chegada até o atendimento. Além disso, o processo incorpora a prototipagem como uma ferramenta essencial para auxiliar na construção de planos de ativação para concretização das propostas de redesenho de serviços resultantes das atividades realizadas.

Nível de pesquisa

Doutorado

Linha de Pesquisa

**Design: Processos
e Linguagens**



Figura 1 - Workshop com equipe no Centro de Reabilitação

GONZALES, M. A. C.

É graduada pela FAU USP, mestre em Ciências pelo Programa de Mestrado Profissional em Inovação na Construção Civil - POLI USP com o tema: Ferramenta para concepção, projeto e operação de espaços para ensino de engenharia que incentivem a criatividade e a inovação. É doutoranda no Programa de Design na FAU USP.

FLEURY, A. L.

Professor da Universidade de São Paulo, atuando nos cursos de Design (FAU), Engenharia de Produção (Poli) e Pró-Reitoria de Graduação (PRG-USP). Especialista em inovação, coordena diferentes iniciativas de formação de empreendedores na USP. para o design.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PEFFERS, K., TUUNANEN, T., ROTHENBERGER, M. A design science research methodology for information systems research. *Journal of management information systems* v. 24.3 p.45-77, 2007.

DRESCH, A. LACERDA, D., ANTUNES, J. 2015 *Design science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia*. Bookman Editora, 2015.



Implementation of a methodological artifact in the context of a Rehabilitation Center

Maria Alice Camargo Gonzales Monticelli, André Leme Fleury

camargo.alice@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/3965385172192814/> orcid <https://orcid.org/0000-0001-5709-3226>

andre.fleury@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/1299755265131677> orcid <https://orcid.org/0000-0003-4937-0339>

Cocreation, codesign, service prototype, innovation, design for health

The aim of this paper is to present and discuss the characteristics of the implementation phase of a methodological artifact as part of doctoral research carried out in a public health center focused on physical rehabilitation. The research methodology employed is the Design Science Research Methodology - DSRM (PEFFERS et al., 2007), which stands out for its ability to consolidate project-related knowledge, develop problem-solving solutions and create new artifacts (Dresch et al., 2015). This approach involves the active participation of the researcher within the institution, promoting participatory design actions and iteratively feeding back into the process based on the results of the actions proposed by the participants involved. Due to the particularities of the institution and the availability of the participants, it was necessary to adapt the tools and activities. To apply the artifact, research tools were used, such as interviews and dynamics involving multidisciplinary teams. One of the resources used was workshops, in which contexts and personas were jointly created to discuss relevant issues in the institution, particularly focusing on the patient's journey from arrival to care. In addition, the process incorporated prototyping as an essential tool to help build activation plans to implement the service redesign proposals resulting from the activities carried out.

Research level

Doctorate

Line of Research

**Design: Processes
and Languages**



Figure 1 - Workshop with staff at the Rehabilitation Center

GONZALES, M. A. C.

She has a degree from FAU USP, and a master's degree in Science from the Professional Master's Program in Innovation in Civil Construction - POLI USP with the theme: Tool for conception, design, and operation of spaces for teaching engineering that encourage creativity and innovation. She is a doctoral candidate in the Design Program at FAU USP.

FLEURY, A. L.

Professor at the University of São Paulo, working in Design (FAU), Production Engineering (Poli) and Pro-Rector of Undergraduate Studies (PRG-USP). Specialist in innovation, he coordinates different initiatives to train entrepreneurs at USP.

REFERENCES

- PEFFERS, K., TUUNANEN, T., ROTHENBERGER, M. A design science research methodology for information systems research. *Journal of management information systems* v. 24.3 p.45-77, 2007.
- DRESCH, A. LACERDA, D., ANTUNES, J. 2015 *Design science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia*. Bookman Editora, 2015.