

Uma proposta de análise interseccional para processos de design colaborativos para design da informação

Una propuesta de análisis interseccional para procesos de diseño colaborativo el diseño de la información

A proposal for intersectional analysis of collaborative design processes for information design

Ana Carolina R. F. da Costa, Leandro M. R. Velloso

Design colaborativo, Interseccionalidade, análise crítica

Este artigo dialoga com outros estudos críticos da área do Design da Informação que repensam visões hegemônicas que reforçam desigualdades e propõem novas abordagens críticas. Assim, propõe uma ferramenta de análise interseccional para processos de design colaborativo que resultem em artefatos informacionais, investigando como as dinâmicas sociais, políticas e econômicas influenciam as produções. A proposta fundamenta-se na teoria social crítica da interseccionalidade e envolveu a análise de estudos de caso com base em três eixos: contexto social, relacionalidade e poder. Os resultados apresentam um modelo que permite identificar hierarquias e desigualdades nos processos de design, contribuindo para práticas mais inclusivas e equitativas.

Diseño colaborativo, Interseccionalidad, Análisis crítico

Este artículo dialoga con otros estudios críticos en el campo del Diseño de la Información que replantean visiones hegemónicas que refuerzan desigualdades y proponen nuevas perspectivas críticas. Así, presenta una herramienta de análisis interseccional para procesos de diseño colaborativo que generan artefactos informacionales, explorando cómo las dinámicas sociales, políticas y económicas influyen en estas producciones. La propuesta se basa en la teoría social crítica de la interseccionalidad e incluyó el análisis de estudios de caso en tres ejes: contexto social, relacionalidad y poder. Los resultados presentan un modelo que permite identificar jerarquías y desigualdades en los procesos de diseño, promoviendo prácticas más inclusivas y equitativas.

Collaborative design, Intersectionality, Critical analysis

This article engages with critical studies in the field of Information Design that challenge hegemonic perspectives reinforcing inequalities and propose new critical approaches. It introduces an intersectional analysis tool for collaborative design processes that produce informational artifacts, examining how social, political, and economic dynamics influence these productions. The proposal is grounded in the critical social theory of intersectionality and involves case study analysis based on three axes: social context, relationality, and power. The results present a model that identifies hierarchies and inequalities in design processes, contributing to more inclusive and equitable practices.

1 Introdução

O design centrado no usuário constitui-se como um paradigma da disciplina do Design, no qual a área específica do Design da Informação (DI) também se apoia. No entanto existem muitas críticas a respeito de como o arcabouço teórico e prático pensa e se aproxima desse usuário, considerando-o ou como um corpo genérico ou, muitas vezes veladamente, como um corpo branco, cisgênero e heteronormativo (Filho & Serpa, 2022; Gonzatto & van Amstel, 2022; Novais Queiroz & Tiradentes Souto, 2024).

Críticas à produção hegemônica já são uma preocupação recorrente ao DI. Souza e colegas argumentam que a forma dos artefatos de DI reflete modelos subjacentes e visões de mundo que estruturam a realidade, e que a visão predominante do DI como uma mediação transparente de conteúdo é problemática, pois não reconhece as implicações semânticas e políticas da própria forma (Souza et al., 2016). Queiroz e Souto (2024) apontam como as diretrizes de design para o "bom design" refletem os valores do grupo dominante, levando a vieses normativos, e propõem uma perspectiva feminista que oferece contraposições a esses vieses hegemônicos (Novais Queiroz & Tiradentes Souto, 2024). Burin e outros pesquisadores propõem um modelo teórico que visa fornecer uma perspectiva crítica para que visualizações de informações sejam mais igualitárias e não opressoras (Burin et al., 2024). Por fim Kienle (2019) apresenta uma abordagem feminista para o DI ao analisar o projeto Dear Data, que observa os dados a partir de uma perspectiva situada e corporificada, em vez de uma perspectiva neutra e distanciada, tradicional e hegemônica dentro do campo.

Em adição a tais estudos críticos, apontamos a necessidade de análises complementares que olhem especificamente para os processos de design que resultam em artefatos informacionais (produtos típicos da produção do DI considerando desde aqueles efêmeros até sistemas de informações completos), justificada pela própria natureza do processo de design. Sendo o processo criativo baseado no conceito da autopoiesis, que diz que indivíduos apoiam-se em seu próprio conhecimento e referências obtidas anteriormente para a criação de novos conceitos (Taura & Nagai, 2012), é esperado que as pessoas que são envolvidas em processos criativos afetem diretamente os resultados obtidos. Como elabora Sless (1992), um dos desafios do DI é a integração profunda de habilidades além da mera soma de partes (como por exemplo escritores, designers e filósofos atuando juntos):

Good information design is most often the result of collaboration between a variety of individuals working in a team. The range of skills needed in such a team are interdisciplinary and come from five major areas: communicative arts, philosophy, systems analysis, ethnography, and negotiation. (Sless, 1992, p. 6)

Acrescentamos a essa ideia que não apenas as habilidades devem ser integradas, mas também as intenções, objetivos e desejos dos envolvidos. A forma como acontecem processos de design o revelam como uma atividade política de discussão e negociação sobre os futuros de um objetivo em comum (Kaizer, 2022). Segundo a teoria proposta por Kaizer, podemos

compreender a atuação do designer como um agente político que, dentro da cadeia de produção, disputa sobre quais serão os futuros dos projetos nos quais trabalha. Contrariando a epistemologia que define o DI como uma mediação transparente e apoiam uma visão totalizante em favor de uma possível neutralidade, Souza e colegas (2016) reconhecem que o trabalho do design não se restringe a escolhas estilísticas e estéticas, pois são reflexos de visões de mundo:

O que argumentamos, portanto, é que o reconhecimento da autonomia da forma —seus significados enquanto linguagem— constituem não apenas opções estilísticas ou estéticas, mas são reflexos de visões de mundo subjetivas (Souza et al., 2016, p. 115)

Assim, compreender o DI para além de uma mediação neutra exige um olhar atento aos processos projetuais e às dinâmicas políticas e sociais que o atravessam. Ao reconhecer que tanto os artefatos quanto às práticas projetuais incorporam visões de mundo, torna-se essencial ampliar o escopo das investigações para incluir não apenas os produtos finais, mas também os métodos e processos de produção e os agentes envolvidos. Portanto, ao buscar referências na teoria social crítica da Interseccionalidade, explicada em detalhes adiante neste artigo, propomos um modelo de análise de processos de design colaborativo para produção de artefatos informacionais.

O desenvolvimento de tal modelo baseia-se em uma questão mais ampla que se pergunta se e em que medida práticas colaborativas voltadas para a produção de artefatos informacionais são capazes de refutar sistemas de opressões estruturais da sociedade. Nesse sentido, o desenvolvimento de uma ferramenta de análise é um primeiro passo para a avaliação científica de tal pergunta.

Dessa forma, a partir da questão apresentada, o artigo primeiro apresenta uma contextualização crítica sobre práticas de design colaborativo. Posteriormente, articulamos como a teoria social da Interseccionalidade pode ser adotada como recorte epistemológico para a análise de processos de design colaborativos voltados para a produção de artefatos informacionais. Em seguida, apresentamos os métodos e processos utilizados para obter uma lista de perguntas que servem como protocolo de análise, descrita em sua íntegra como resultado do presente artigo. Por fim, discutimos os resultados considerando também suas limitações.

Design colaborativo

Enquanto recorte de pesquisa, observamos processos colaborativos de design (codesign), que prevêm o envolvimento de usuários como parceiros ativos, não apenas como fontes de opinião (Sanders & Stappers, 2008), por se tratar de uma prática que tem em sua origem princípios democráticos, ou seja, direciona-se para a conquista de objetivos para o bem comum. O design participativo (DP), anterior a nomenclatura consolidada em codesign, tem suas raízes associadas ao desenvolvimento democrático de artefatos computacionais no contexto escandinavo. O movimento surge em um contexto de debate sobre novas tecnologias e sob influência de discussões sobre dinâmicas trabalhistas, por tal motivo um dos maiores

valores do DP é a garantia de espaços de trabalhos democráticos, nos quais os trabalhadores tenham autonomia e capacidade de decisão (Iversen et al., 2012).

Sendo uma alternativa à produção hegemônica, ao integrar mais agentes no processo criativo, o codesign tem o potencial de gerar produtos finais com visões mais heterogêneas e diversas. No entanto, como demonstra o caso narrado por Velloso et al. (2023), a hierarquia entre diferentes participantes ainda continua sendo fator muito importante, principalmente em etapas de validação. Tal fato revela-se quando declara-se que o fórum mais importante de tomada de decisão é aquele onde o gestor de maior cargo do grupo está presente para aprovar o trabalho. Ou seja, o poder de decisão continua sendo distribuído segundo uma hierarquia social hegemônica. Dada a complexidade e as contradições encontradas dentro de processos colaborativos é preciso compreender em que medida tais procedimentos de fato são capazes de gerar colaboração e materializar resultados que de fato se coloquem como alternativa à produção hegemônica, enfrentando desigualdades e sistemas de opressão estruturais da sociedade.

Interseccionalidade e Design

Na presente análise multidimensional de processos de design colaborativos são utilizados conceitos centrais para Interseccionalidade elaborados por Patrícia Hill Collins (2022). A obra da autora é especialmente mobilizada por se tratar de uma sistematização de trabalhos interseccionais consolidados em uma teoria social crítica. Tal consolidação teórica também foi útil para evidenciar como tal teoria pode ser utilizada como base epistemológica para o Design, demonstrando o potencial dialógico entre as áreas.

O conceito de Interseccionalidade, apontado por Kimberlè Crenshaw (2004), parte da ideia de reenquadrar as noções de gênero, raça, classe, dentre outras categorias, buscando compreender como tais fatores não influenciam a vida de uma pessoa de forma isolada, mas são experimentados de forma conjunta e interdependente. A análise dos preconceitos a partir de um único viés (olhar só para gênero, ou só para classe, ou só para raça) acaba por invisibilizar pessoas que são subjugadas em mais de uma instância, gerando, dessa maneira, casos em que as pessoas das intersecções ficam de fora de mecanismos de proteção. Para compreender o conceito de Interseccionalidade, a autora apresenta o caso de um coletivo de trabalhadoras negras que apresentaram queixas sobre discriminação de gênero e raça contra a empresa General Motors (GM):

Na General Motors, os empregos disponíveis aos negros eram basicamente o de postos nas linhas de montagem. Ou seja, funções para homens. E, como ocorre frequentemente, os empregos disponíveis a mulheres eram empregos nos escritórios, em funções como a de secretária. Essas funções não eram consideradas adequadas para mulheres negras. Assim, devido à segregação racial e de gênero presente nessas indústrias, não havia oportunidades de emprego para mulheres afro-americanas. [...] O problema é que o tribunal não tinha como compreender que se tratava de um processo misto de discriminação racial. [...] o que o tribunal estava dizendo, essencialmente, é que se a experiência das mulheres negras não havia sido a mesma dos homens negros e que se a sua discriminação de gênero não havia sido a mesma sofrida por mulheres brancas, basicamente elas não haviam sofrido qualquer tipo de discriminação que a lei estivesse disposta a reconhecer. (Crenshaw,

2004, p. 10-11)

Grandes mudanças sociais, tais como lutas anticoloniais, movimentos globais de mulheres, lutas por direitos civis entre outras, fizeram com que conceitos relacionados à Interseccionalidade ganhasse relevância no séc XX, constituindo-se como uma teoria guia para diversos estudos (Blackwell & Naber, 2002; Martins & Romfeld, 2024; Millán, 2020; Roth, 2021). Patricia Collins, por sua vez, parte de tal legado e o avança, e propõe uma forma reconhecida de investigação e práxis críticas a partir do olhar que considera o engendramento entre pessoas, problemas sociais e ideias. Assim, a autora, organizando e analisando diversos trabalhos do campo, elabora a Interseccionalidade como uma teoria social crítica.

Para Collins (2022), teorias sociais têm o objetivo de explicar o mundo social, interpretando como e porquê as coisas são como são, além de dar perspectivas sobre como elas poderiam ou não ser. Para a autora, a interseccionalidade está pautada nas seguintes premissas orientadoras (Collins, 2022, p. 68):

- Raça, classe e gênero e sistemas similares de poder são interdependentes e constroem mutuamente uns aos outros;
- A intersecção das relações de poder produz desigualdades sociais complexas e interdependentes de raça, gênero, sexualidade, nacionalidade, etnia, capacidade e idade;
- A localização social de indivíduos e grupos na intersecção das relações de poder determina suas experiências e perspectivas no mundo social;
- Resolver problemas sociais dentro de um dado contexto regional, nacional ou global requer análises interseccionais.

Collins (2022) ainda enfatiza que a teoria proposta é crítica, ou seja, é uma teoria compromissada com a reforma do que se está posto, buscando sua transformação. Nesse sentido, ao olhar para a Interseccionalidade como uma teoria que não apenas descreve o mundo social, mas também age sobre ele.

Ao considerar processos de design como engendramentos sociais em busca de resolução de problemas complexos, tais premissas da Interseccionalidade são mobilizadas como lente de análise. Nesse sentido, o presente trabalho compreende a necessidade de mobilizar categorias como raça, gênero, sexualidade, nacionalidade, etnia, capacidade e idade como essenciais para descrição dos processos de design colaborativos, considerando como tais processos propõem hierarquias, articulações e relações entre as pessoas participantes. Assim, evidenciamos, a seguir, enfoques teóricos apontados pela interseccionalidade que podem ser enfatizados e mobilizados para observar processos de design colaborativos.

Para Bonsiepe (2013), o designer é quem habilita novas experiências cotidianas de uma sociedade através da criação de produtos, signos e serviços. Assim, a ação projetual tem grande importância na conformação sensível e material do mundo, tendo influência, inclusive, sobre questões complexas, como por exemplo a democracia. Em uma postura crítica, seria possível que o design colaborasse no enfrentamento de questões incontornáveis de uma

realidade com imensos distanciamentos sociais, econômicos, políticos e culturais, tendo como potência a proposta de promover a emancipação para as comunidades às quais se destina. Portanto, a prática projetual do design e a posição propositiva da Interseccionalidade são traços que aproximam as áreas e demonstram como o potencial transformador de um processo pode ser um elemento de análise do processo de design.

Outro paralelo possível entre Interseccionalidade e design, diz respeito à práxis proposta para cada uma. Apesar de Collins (2022) determinar que não existem métodos inerentemente interseccionais, a autora elabora que a resistência intelectual pretendida pela interseccionalidade passa por considerar a experiência e a ação social como elementos chave de construção de conhecimento para sua teorização.

[...] sugiro que seria melhor a interseccionalidade redefinir a ação social como modo de conhecimento que, por valorizar a experiência, torne possível o fortalecimento da teorização interseccional (Collins, 2022, p. 27)

Dessa maneira, essa é uma segunda chave importante para aproximar design e interseccionalidade, uma vez que a autora considera importante o ato de "aprender fazendo", ou seja, pensar enquanto se age. Nesse sentido, é possível articular o design como campo que em seu modo de produção constrói conhecimento a partir da ação projetual (Ehn & Löwgren, 2004; Knutz & Markussen, 2022).

Além disso, ao valorizar a experiência coletiva e individual, notamos na interseccionalidade mais um ponto de aproximação com o design. Pensando no paradigma do design centrado no usuário (DCU), essencial ao campo, podemos consolidá-lo como um conjunto teórico e prático que pode auxiliar em investigações interseccionais uma vez que tem como referência central as pessoas para quem se projeta e suas vivências.

No caso específico de práticas de design colaborativo, podemos determiná-lo como um método de práticas da interseccionalidade enquanto um processo iterativo de colaboração que tem por premissa a produção de conhecimento (materializado ou não em artefatos) a partir das experiências de participantes envolvidos na prática colaborativa. Dessa maneira, a forma como o conhecimento é produzido e utilizado em processo projetual, se constitui como uma importante chave de análise interseccional para o design, na medida em que observamos como cada participante do processo os mobiliza.

2 Método

O resultado do presente artigo se apresenta como uma ferramenta de análise multidimensional, que busca compreender dimensões sociais, raciais, econômicas, políticas, tecnológicas e de gênero em processos de Design. Portanto, para analisar processos de design, nesta pesquisa articulam-se três construtos centrais para pensar a Interseccionalidade propostos por Collins (2022): Contexto social, Relacionalidade e, especialmente, Poder e como ele transita entre os

agentes envolvidos no processo de design. Tais construtos podem ser detalhados da seguinte maneira:

- **Contexto Social** diz respeito às hierarquias organizacionais, sistemas de valores e posições de pessoas influentes de determinada comunidade;
- **Relacionalidade** se preocupa em pensar como diversas categorias sociais (idade, gênero, etnia, raça, habilidades, conhecimento, etc) se interconectam e se afetam mutuamente nos diversos sistemas sociais;
- O construto **Poder** elabora sobre como ele é materializado e perpetuado por meio de práticas e organizações sociais (ex.: tomadas de decisão, distribuição e tempo de falas, diferentes atribuições de papéis, responsabilidade pela condução de atividades, etc), recorrente em diversos sistemas sociais de opressão (sexismo, racismo, capacitismo, exploração de classes, etc).

Para a construção da ferramenta apresentada no presente trabalho, além de mobilizar os conceitos chave da interseccionalidade, também foram analisados estudos de casos publicados por pesquisadores da área do co-design. Para a seleção de tais estudos, foram utilizados os seguintes critérios:

- Artigos publicados na revista científica *CoDesign*. Além de obter casos de referência para a área, tal critério garantiu que todos os artigos buscados tratavam de reflexões sobre práticas colaborativas de design;
- Casos que narrassem detalhadamente a execução da prática colaborativa;
- Casos em que tinham por objetivo resultar em artefatos informacionais (sejam eles efêmeros como campanhas e breves comunicações, sejam aqueles mais complexos e perenes como sistemas informacionais).

Assim, foram selecionados três artigos. É importante salientar, porém, que o presente trabalho não se propõe a uma revisão extensa sobre processos de co-design. Em outro sentido, busca compreender como práticas de referência e recentes são aplicadas, de modo que elas possam informar os elementos importantes para uma análise que tenha por objeto processos de design colaborativo no DI.

Casos selecionados

No primeiro caso, Gubing Wang e outros pesquisadores (2024) narram a execução de um Hackathon com participantes de diferentes idades (jovens e idosos). O estudo reflete sobre a integração das pessoas em um processo de design colaborativo baseado na metodologia de Hackathon, que tem como característica a competitividade, a presença de um júri e uma premiação para o projeto vencedor. A atividade tem como foco o desenvolvimento de conceitos de design para promoção do grupo de jardinagem de um centro de idosos holandês.

No segundo caso analisado, Yixuan Wang (2024) investiga como a autoeficácia percebida dos participantes muda ao longo de um processo de co-design. A pesquisa se baseia no estudo de uma prática remota feita com idosos na Escócia, utilizando ferramentas

generativas e sondas culturais para abordar a solidão na terceira idade. O produto final desenvolvido apresenta peças de comunicação que trabalham a questão da solidão de pessoas idosas.

No terceiro caso, Won (2024) investiga como um processo de co-design entre pais e designers pode contribuir para o desenvolvimento de embalagens de lanches que ajudam crianças a tomarem decisões mais saudáveis de consumo. A atividade tem por objetivo elaborar estratégias para que crianças façam escolhas alimentares mais saudáveis.

Para cada caso, foi elaborada uma tabela com descrições das atividades executadas, o objetivo de cada atividade e os participantes envolvidos em cada etapa. Olhando em conjunto as tabelas dos três casos, foram agrupadas atividades similares e então nomeadas etapas recorrentes em processos de design colaborativo para produção de DI. Foram obtidas as seguintes etapas e que constituem as linhas da tabela. São elas:

- **Preparação:** encontramos momentos como organização do evento, recrutamento de pessoas para a ação e distribuição de material prévio ao evento, normalmente explicativo;
- **Descoberta:** costuma envolver atividades como boas vindas aos participantes, apresentação da questão de projeto, definição de objetivos e/ou problemas, visitas de campo e integrações entre participantes (icebreakers ou warm-ups);
- **Ideação** encontramos atividades para geração de ideias e novos conceitos;
- **Prototipação:** encontramos atividades para refinamento das ideias iniciais e produção de protótipos;
- **Avaliação,** são agrupadas atividades de apresentação de projeto e de julgamento sobre o resultado obtido, que pode ser realizado pelos próprios participantes do processo, quando por fóruns específicos;
- **Consequências:** englobam atividades como entrevistas ou rodas de discussões que tinham por objetivo avaliar o processo de design, não apenas o artefato final. Esta última também dialoga com a posição crítica da Interseccionalidade, que se preocupa com a transformação da realidade. Assim, foi importante incorporar ao modelo itens que evidenciassem a importância do acompanhamento após as práticas colaborativas.

3 Resultados

Como resultado, obtivemos uma tabela que tem o potencial de servir como um protocolo de análise para avaliar casos de design colaborativo para a prática de design da informação, apresentada adiante.

Os constructos interseccionais constituem as colunas da tabela construída. À luz de cada construto, os casos descritos nos artigos selecionados foram estudados. Os casos

ajudaram a informar a realidade de práticas vigentes hoje, garantindo que a proposta de protocolo de análise estaria ancorada em casos relevantes e recentes. Com o cruzamento dos eixos da tabela, foram produzidas perguntas guias para o protocolo de análise interseccional, conforme quadro apresentado seguir:

Tabela 1: Perguntas guias para análise interseccional de processos de design

Etapas de design	Contexto Social	Relacionalidade	Poder
Preparação	Quais os critérios utilizados para o recrutamento de pessoas para as atividades?	Quais os laços prévios entre as pessoas envolvidas?	Quais os desequilíbrios de poder prévios entre as pessoas envolvidas? <i>(diferenças de conhecimento, de mobilidade, cognitivas, comunicacionais, etárias, etc)</i>
	Como podem ser descritas as pessoas participantes? <i>(Idade, gênero, raça, conhecimento específicos, origem, Classe, etc)</i>	Quais os papéis declarados para os grupos de participantes? Ocorrem alterações ao longo do processo? <i>(usuários, organizadores, especialistas, etc)</i>	Existem posições hierárquicas entre o grupo envolvidas? <i>(hierarquias profissionais, sociais, econômicas, familiares, etc)</i>
			Como as dinâmicas são organizadas?
			Como são definidos os objetivos da ação projetual?
Descoberta	Quais diretrizes são consideradas para investigação do problema?	As atividades de investigação acerca do problema promovem que tipo de interação entre as pessoas envolvidas?	Como são tratadas as relações de poder entre participantes? <i>(hierarquias prévias, diferenças, etárias, de conhecimento, cognitivas, comunicacionais, etc)</i>
Ideação	Como podem ser descritas as pessoas que participam da ideação?	As atividades de ideação promovem que tipo de interação entre as pessoas envolvidas?	
	Quais diretrizes são consideradas para ideação?		
Prototipação	Como podem ser descritas as pessoas que consolidam as idéias?	As atividades de prototipação promovem que tipo de interação entre as pessoas envolvidas?	Como se dá a síntese/apresentação do projeto?
	Quais diretrizes são consideradas para avaliação do projeto?	As atividades de avaliação promovem quais interação entre pessoas envolvidas?	Como são selecionadas as ideias que devem ser iteradas? <i>(consenso, técnica (ex. dot voting), por um agente específico, etc)</i>
Avaliação	Como podem ser descritas as pessoas que avaliam o processo?		Qual a relação entre avaliadores do processo e as diferenças de poder prévias entre os participantes?
	Quais as diretrizes avaliadoras?		
Consequências	Que consequências individuais são produzidas?	Os laços prévios entre as pessoas envolvidas são afetados após o processo?	Processo promove alguma mudança social? <i>(a curto, médio e longo prazo)</i>
	Que consequências coletivas são produzidas?		

4 Discussão

Abaixo discutimos os resultados segundo cada construto interseccional estudado.

Contexto Social

Durante o estudo dos casos, ficou evidente que as pessoas participantes do processo eram descritas de maneira superficial em todos os artigos, usualmente sendo descritas segundo sua idade, profissão ou relação de parentesco com usuários de determinado produto (no caso realizado com pais). Os organizadores das atividades eram ainda menos descritos. As categorias sociais são elementos fundantes para análises interseccionais o que informou a necessidade das perguntas do tipo: “Como podem ser descritas as pessoas ...?”. Além disso, Contexto Social também diz respeito ao sistema de valores e crenças compartilhados por determinados grupos.

Ainda dentro do construto Contexto Social, era importante observar os valores adotados pelo grupo em cada etapa. Nos casos observados notou-se que tanto as pessoas quanto os conceitos poderiam variar etapa a etapa, por tal motivo pergunta-se em todos os momentos do processo quais as diretrizes que guiam cada ação.

Relacionalidade

Para a compreensão interseccional de determinada realidade não basta apenas a descrição dos grupos de pessoas que participam daquele contexto, é preciso refletir também sobre os laços e relações que permeiam tais pessoas. Por tal motivo, foi importante elaborar perguntas que questionassem os laços e formas de interação possíveis entre todos os envolvidos nas atividades, incluindo as pessoas organizadoras, facilitadoras, participantes, palestrantes, e quaisquer outras que pudessem participar de determinada etapa.

Poder

Por fim, para a categoria de Poder foram observadas diversas circunstâncias que tinha o potencial apresentar situações de desequilíbrio como: laços prévios em condições hierárquicas, diferenças de habilidades e conhecimentos (ex. pessoas que sabiam desenhar e pessoas que não sabiam; conhecimento prévio sobre o assunto tratado), diferenças de linguagem (ex.: práticas executadas em mais de uma língua), pessoas presentes ou não durante as etapas de avaliação (ex.: presença de um júri) e situações em que ideias são selecionadas ou descartadas (ex.: pessoas que participaram apenas nas etapas de ideação e não nas de prototipação). Também foi adicionada a pergunta 3.4 que busca identificar ações que minimizem os desequilíbrios como, por exemplo, a contratação de intérpretes ou então auxiliares para execução de desenhos ou protótipos.

Por fim, em todas as categorias de análise (Contexto Social, Relacionalidade e Poder) foram adicionadas questões que refletem sobre a transformação real ou potencial que as atividades provocaram sem seus participantes (de maneira individual ou coletiva). Como

observado no caso narrado por Yixuan Wang (2024), os laços afetivos entre os participantes foram fortalecidos positivamente, resultando em um desejo mútuo de dar continuidade às produções conjuntas. Won (2024) por sua vez, ressalta que os pais envolvidos na atividade relataram ter adquirido conhecimentos sobre embalagens, o que os permitiu realizar a escolha de produtos mais saudáveis para seus filhos, o que poderia eventualmente resultar em ganhos substanciais para a saúde das crianças. Por fim, o protocolo prevê um acompanhamento de curto, médio e longo prazo a fim de avaliar a profundidade da transformação identificada, compreendendo o nível de mudança social que as atividades foram capazes de provocar.

A ferramenta proposta tem um grande potencial para identificar se e em que medida práticas colaborativas voltadas para a produção de artefatos informacionais são capazes de refutar sistemas de opressões estruturais da sociedade. Assim, ela se coloca como um caminho para a produção de reflexões mais profundas dentro do campo do design da informação. Por fim, é preciso reconhecer que essa é uma primeira versão desenvolvida e que deve ser colocada à prova de modo a tensionar os resultados que são possíveis a partir dela.

5 Conclusão

O presente artigo dialoga com outros estudos críticos da área do Design da Informação (DI) que buscam repensar as bases do campo propondo abordagens e modelos críticos que refutem visões hegemônicas que reforcem desigualdades. No entanto, observa-se que, usualmente, tais propostas dentro do DI focam nos artefatos finais, sem considerar os processos e agentes envolvidos. Nesse sentido, o presente artigo destaca a importância de analisar também os processos de design que geram esses artefatos e propõe a construção de uma ferramenta de análise para processos de design de informação.

Para a construção de tal ferramenta, adotamos como referencial teórico a Teoria Social Crítica da Interseccionalidade, proposta por Collins (2022). Como demonstrado, a articulação entre design colaborativo e interseccionalidade revela-se promissora, porém complexa. O modelo proposto no artigo avança ao transpor princípios teóricos da interseccionalidade para o campo metodológico do design, propondo um instrumento de análise circunstanciado em três constructos-chave: Contexto Social, Relacionalidade e Poder. Ao considerar tais constructos como lente de análise de processos em design, a pesquisa contribui para uma compreensão mais aprofundada das práticas projetuais e suas implicações na sociedade.

A ferramenta de análise desenvolvida permite identificar de que maneira os processos de design podem reforçar ou contestar estruturas hegemônicas, promovendo abordagens mais inclusivas e equitativas. Vale lembrar, no entanto, que esta é uma versão inicial que demanda aplicação prática e refinamento contínuo, de modo a fortalecer seu potencial crítico e contribuir efetivamente para a construção de práticas de design transformadoras. Por fim, este estudo

posiciona-se como um marco inicial na construção de uma abordagem interseccional para o design, reafirmando o potencial transformador da disciplina.

6 Referências

- Blackwell, M., & Naber, N. (2002). Interseccionalidade em uma era de globalização: As implicações da Conferência Mundial contra o Racismo para práticas feministas transnacionais. *Estudos Feministas*, 10(1), 189–198.
- Bonsiepe, G. (2013). *Design, cultura e sociedade*. Blucher.
- Burin, O., Fleury, A. L., & Ramos, D. O. (2024). Modelo teórico crítico para visualizações de informação igualitárias e não opressoras. *Estudos em Design*, 32(1).
- Collins, P. H. (2022). *Bem mais que ideias: A interseccionalidade como teoria social crítica*. Boitempo.
- Crenshaw, K. W. (2004). A interseccionalidade na discriminação de raça e gênero. In VV.AA. (Org.), *Cruzamento: Raça e gênero* (pp. 7–16).
- Ehn, P., & Löwgren, J. (2004). *Design [x] research: Essays on interaction design as knowledge*.
- Filho, M. A. M., & Serpa, B. O. (2022). Cartas (anti)dialogicas: Politizando a práxis em design através da pedagogia crítica de Paulo Freire. *Arcos Design*, 15(1), 171–194.
- Gonzatto, R. F., & van Amstel, F. M. (2022). User oppression in human-computer interaction: A dialectical-existential perspective. *Aslib Journal of Information Management*, 74(5), 758–781.
- Iversen, O. S., Halskov, K., & Leong, T. W. (2012). Values-led participatory design. *CoDesign*, 8(2–3), 87–103.
- Kaizer, F. (2022). *O drama do projeto: Uma teoria do design*. Editora Sabiá.
- Kienle, M. (2019). Dear data: Feminist information design's resistance to self-quantification. *Feminist Studies*, 45(1), 129–158.
- Knutz, E., & Markussen, T. (2022). Artifacts in the co-production of knowledge in social design. In D. Lockton, S. Lenzi, P. Hekkert, A. Oak, J. Sádaba, & P. Lloyd (Eds.), *DRS2022*.
- Martins, F., & Romfeld, V. S. (2024). O uso da interseccionalidade na criminologia. *Revista Direito e Práxis*, 15(3), e69792.
- Millán, M. (2020). Interseccionalidad, descolonización y la transcítica antisistémica: Sujeto político de los feminismos y “las mujeres que luchan.” *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 65(240).
- Novais Queiroz, B., & Tiradentes Souto, V. (2024). Who does the norm affect? Information design from a feminist perspective. *InfoDesign*, 21(3).
- Roth, S. (2021). Intersectionality and coalitions in social movement research: A survey and outlook. *Sociology Compass*, 15(7).
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5–18.

- Sless, D. (1992). What is information design. In *Designing information for people* (pp. 1–16).
- Souza, E. A., Oliveira, G. A., Miranda, E. R., Coutinho, S. G., Waechter, H. D. N., & Porto Filho, G. (2016). Alternativas epistemológicas para o design da informação: a forma enquanto conteúdo. *Infodesign*, 13(2), 107–118.
- Taura, T., & Nagai, Y. (2012). *Concept generation for design creativity*. Springer.
- Wang, G., Kasraian, D., Valk, C., Kersten, A., Hurst, W., Lu, Y., Maranus, S., Jambroes, M., & van Wesemael, P. (2024). Interdisciplinary hackathons for community-based co-design with older adults: A case study. *CoDesign*, Advance online publication, 1–16.
- Wang, Y. (2024). Becoming a co-designer: The change in participants' perceived self-efficacy during a co-design process. *CoDesign*, Advance online publication, 1–22.
- Won, S. (2024). Co-design with parents and designers: Developing packaging concepts for children. *CoDesign*, Advance online publication, 1–24.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Ana Carolina R. F. da Costa, Ms, USP, Brasil <ana.ferreira.costa@alumni.usp.br>

Leandro M. R. Velloso, Dr, USP, Brasil <leandroveloso@usp.br>