

Design, mediação e criatividade - reflexões acerca dos novos cenários na prática projetual

Design, mediation and creativity - reflections on new scenarios in design practice

Pamela de Liz¹

Adriane Shibata Santos¹

Leonardo Calixto Colin Cecyn¹

Resumo

As atividades de design estão intrinsecamente conectadas com os diferentes papéis projetuais: designer, usuário e comunidade. Com o passar do tempo, as abordagens colaborativas de design estão tornando estes papéis muito mais conectados, eliminando fronteiras para oportunizar colaboração, criatividade e, conseqüentemente, inovação. Este artigo apresenta os resultados parciais de uma pesquisa de mestrado com foco no entendimento das relações entre os cenários sociais, culturais e mercadológicos do design e a afirmativa da transformação do profissional designer em observador, criador, mediador e catalisador nos processos. Para a identificação das informações, realizou-se uma pesquisa *desk* acompanhada por revisão bibliográfica, com resultados que relacionam o design à produção, prática e processo social, comparações entre os papéis em três abordagens processuais e a aproximação, condução, percepções e descobertas em projetos com essas abordagens.

Palavras-chave: design e sociedade, abordagens colaborativas do design, mediação.

Abstract

Design activities are intrinsically connected with the different design roles: designer, user and community. Over time, collaborative design approaches are making these roles much more connected, eliminating borders to enable collaboration, creativity and, consequently, innovation. This article presents the partial results of a master's research focused on understanding the relationships between the social, cultural and marketing scenarios of design and the affirmation of the transformation of the professional designer into an observer, creator, mediator and catalyst in the processes. To identify the information, a desk survey was carried out accompanied by a bibliographical review, with results that relate design to production, practice and social process, comparisons between the roles in

¹ Univille - Universidade da Região de Joinville

three procedural approaches and the approximation, conduction, perceptions and discoveries in projects with these approaches.

Keywords: design and society, collaborative approaches to design, mediation.

Introdução

Design, enquanto área, pode ser compreendido como atividade criativa, como ferramenta para negócios, como processo projetual que traz resolução para problemas complexos. O designer, por sua vez, é compreendido como o profissional que alia seus conhecimentos técnicos e práticas profissionais para desenvolver soluções de design junto aos conhecimentos da equipe de desenvolvimento de projetos e aos conhecimentos do usuário como especialista em seu próprio problema.

Ao tratar sobre equipes projetuais e as suas relações com os usuários, entende-se que não há como dissociar design e sociedade, uma vez que as transformações sistêmicas adentram este campo de atuação. Tais transformações na sociedade também exigem mudanças no processo de design, com uma visão holística para todo o sistema e a correlação entre teoria e prática (Arruda *et al.*, 2017).

Deste modo, o objetivo do estudo é compreender o cenário social do design e suas influências sobre o papel do designer em processos projetuais - como um profissional com potencial para ser observador, criador, mediador e catalisador de acordo com a abordagem processual empregada nos projetos. Para isso, a pesquisa traz reflexões teóricas sobre a temática, bem como projetos práticos relacionados.

O estudo foi realizado ao longo da disciplina de Cenários culturais, sociais e mercadológicos do design, no Mestrado Profissional em Design da Universidade da Região de Joinville - Univille e apresenta resultados parciais da pesquisa em andamento. Os procedimentos metodológicos para elaboração da pesquisa foram baseados em pesquisa *desk* e revisão bibliográfica narrativa, de modo a: a) compreender as relações entre o design e sua produção, prática e processo social, por meio de um aprofundamento nas teorias da área de cenários sociais, culturais e mercadológicos e da conexão entre criatividade, imaginação e hibridização no papel do designer; b) correlacionar as teorias sociais e o processo criativo e colaborativo em design; por meio do entendimento do processo criativo e suas conexões com a colaboração na sociedade, especialmente na estruturação de comunidades criativas; c) comparar as mudanças no papel do designer no processo projetual de abordagens colaborativas, por meio de três abordagens metodológicas colaborativas: o design *thinking*, design participativo e *crowd-design* e o que é estabelecido como papel do designer e do usuário no processo, bem como a maneira como os procedimentos ocorrem; d) selecionar projetos desenvolvidos em trabalhos de conclusão do PPG Design Univille que relacionam designers e *stakeholders* em colaboração conjunta, por meio da busca de projetos que relacionam diferentes perfis de usuários e equipes multiprofissionais, bem como as atividades de aproximação, condução e percepções e descobertas no processo de pesquisa.

Design como produção, prática e processo social

O design pode ser considerado como uma atividade processual que emprega habilidades como a criatividade, inventividade e inovação ao correlacionar teoria, método e contexto (história, cultura, mercado e sociedade) de maneira indissociável. Mediante o avanço da sociedade, as práticas em design também tiveram mudanças que evocam uma aproximação entre designer e usuário (Bürdek, 2010; Arruda *et al.*, 2017).

Discorrendo acerca da sociedade, Wolff (1982, p. 23) aborda que: “tudo o que fazemos está localizado em estruturas sociais e, portanto, é afetado por elas”. Tal relação abordada pela autora evoca as conexões entre o agente em meio à sociedade e seu potencial nas mudanças no ambiente, uma vez que a ação, o pensamento e a imaginação estão baseadas nessa conexão. Como complemento, a autora trata sobre a ação criativa e a sua construção, advinda do ímpeto do ser humano e de suas habilidades singulares para criar conforme as necessidades que observa (Wolff, 1982, p.28).

Becker (2009, p. 20), por sua vez, corrobora com os estudos ao abordar que “somos todos curiosos em relação à sociedade em que vivemos”. Afinal, sob sua perspectiva, a sociedade engloba regras, padrões, comportamentos, modos de aprender e situações representativas que interferem diretamente em seu funcionamento. Ainda, a sociedade pressupõe uma comunidade criativa que relaciona produtor e usuário, em que o produtor é o agente que cria representações e o usuário é o agente que utiliza tais representações - dois papéis, também, indissociáveis, que funcionam em cooperação (Becker, 2009).

Wolff (1982), com sua abordagem acerca das estruturas sociais, e Becker (2009), com sua abordagem acerca do papel de produtores e usuários nas representações, podem ser associados com a abordagem de Canclini (2013), que trata sobre culturas híbridas, em que as estruturas sociais dificilmente podem ser inseridas em limites precisos, uma vez que são fruto de combinações.

No design, até mesmo a noção do seu significado está intrinsecamente relacionada a múltiplos fatores, como: o contexto em que se discute; a abordagem em relação ao indivíduo no processo; os papéis do produtor e do usuário; o segmento de atuação; as técnicas e procedimentos; etc. Afinal, o design também é híbrido, como destaca Roizenbruch (2014, p.07), uma vez que “pode se aproximar de inovações tecnológicas sofisticadas, mas também pode incorporar técnicas e tradições produtivas artesanais”.

Considerando-se que a produção, a prática e o processo de design estão conectados com a representação e a estrutura da sociedade de maneira híbrida e, cada vez mais, sem fronteiras, todo design poderia ser considerado social?

Design como processo criativo e colaborativo

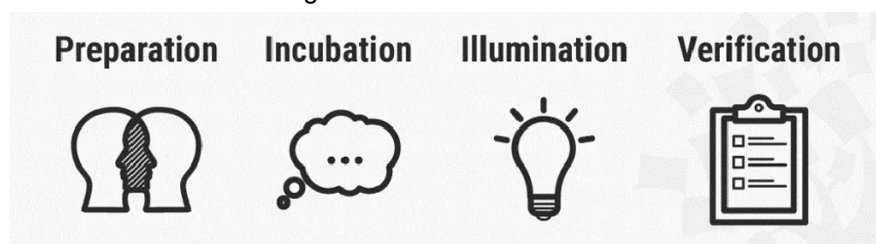
Uma vez que o design está relacionado a projeto, as suas possibilidades de aplicação são muitas - assim como as suas abordagens, métodos e ferramentas. Dentre

estes caminhos, alguns aspectos podem ser comuns, como a criatividade empregada para a resolução de problemas e a colaboração entre a equipe de projeto e os usuários.

Ao tratar acerca do “processo criativo”, entende-se que a criatividade “é a expressão de um potencial humano de realização, que se manifesta através das atividades humanas e gera produtos na ocorrência do seu processo” (Sakamoto, 2000). Além disso, a criatividade é associada com a “composição” de uma solução a partir da noção de repertório ou a soma de contribuições de indivíduos em sinergia, um novo olhar acerca do contexto (Best, 2012; Arruda *et al.*, 2017; Terceiro, 2019).

Há séculos, teóricos estudam o processo criativo de modo a visualizar o seu funcionamento. Em 1926, Graham Wallas propôs um modelo processual para a criatividade, que realiza-se pelas etapas de preparação, incubação, iluminação e verificação/implementação (Interaction Design Foundation, *web*, 2022). Na primeira etapa, realiza-se a coleta de informações; na segunda, utiliza-se o processo inconsciente de incubação para recebimento das ideias; na terceira, chega-se ao momento de *insight* do processo de imaginação; e na quarta, a ideia é avaliada e aperfeiçoada, conforme apresenta-se na Figura 1.

Figura 1 – Processo criativo



Fonte: Interaction Design Foundation (*web*, 2022)

De acordo com o modelo do processo criativo, percebe-se as relações com o processo presente nas abordagens de design, afinal o design é uma atividade criativa, sistêmica e de solução de problemas, que explora novas ideias, a fim de gerar inovações para usuários e clientes. Mas, para dar fluidez às ideias e explorar possibilidades criativas, a atuação de equipes colaborativas e suas diferentes perspectivas é fundamental, por este motivo a colaboração é outro aspecto importante no processo (Best, 2012; Terceiro, 2019).

A colaboração, em design, é uma experiência social advinda da conexão e sinergia entre os indivíduos envolvidos no processo. Pressupõe um grupo de trabalho em que seus membros, conforme Fucks *et al.* (2011, p.29), “interagem e se influenciam, estabelecem relações sociais, e desenvolvem processo e estilo próprios para a realização de tarefas com o objetivo de alcançar metas compartilhadas”.

Desse modo, o processo criativo se conecta à colaboração, uma vez que a confiança construída no grupo é fundamental para o sucesso da solução desenvolvida. Essa colaboração traz diferentes perspectivas e olhares para solucionar problemas (Terceiro, 2019; Vianna *et al.*, 2012).

Ademais, ao vincular criatividade e colaboração na sociedade, é possível conceber comunidades criativas que impulsionam processos de inovação social, pois articulam colaboração, criatividade, comunicação e conhecimento distribuído. Essas comunidades assumem papel de tomar decisões e projetar seus futuros por meio do design. As trocas de conhecimento e geração de capital humano permeiam mudanças, também, na atuação do designer no processo, que passa a atuar nas comunidades com um papel voltado a contribuir e utilizar competências pertinentes à área de criação no auxílio profissional dessas comunidades (Arruda *et al.*, 2017).

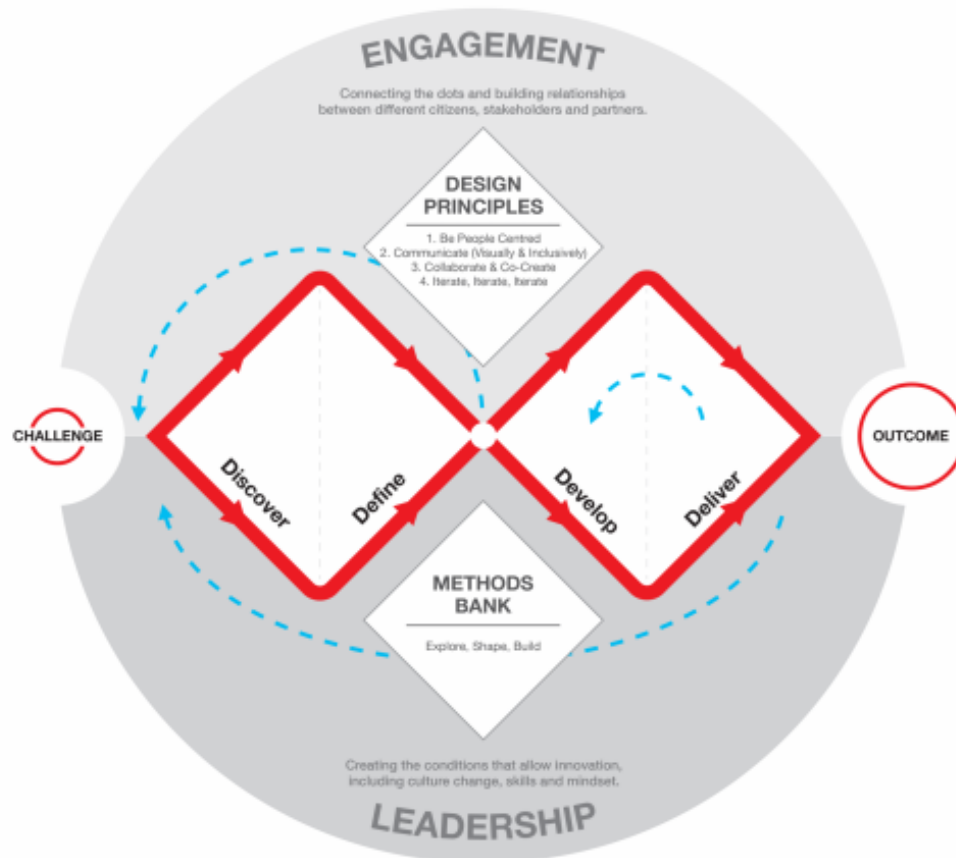
Mudanças no papel do designer no processo projetual

Com as conexões entre design, criatividade e colaboração, percebem-se algumas mudanças no funcionamento do processo de design e tais mudanças estão conectadas com abordagens metodológicas do design que envolvem processos como o design *thinking*, design participativo e *crowd-design*.

A primeira abordagem, o design *thinking*, é um processo de design centrado no ser humano que prevê atividades de pesquisa, criação, desenvolvimento e implementação, nas quais a equipe de projeto se apropria de ferramentas para o entendimento do contexto e do usuário enquanto figuras centrais. Tornou-se popular com os difundidos métodos da IDEO, da D.School e do British Design Council e baseia-se na observação do usuário e de suas tarefas para possibilitar o desenvolvimento de soluções alinhadas às suas necessidades (British Design Council, 2019; D.School, 2012; Ideo, 2016).

A Figura 2 apresenta o modelo processual denominado *Double Diamond* (ou diamante duplo), proposto pelo British Design Council, na Inglaterra, em 2005, com atualização processual em 2019.

Figura 2 – *Double Diamond*: Modelo processual de design *thinking* do British Design Council

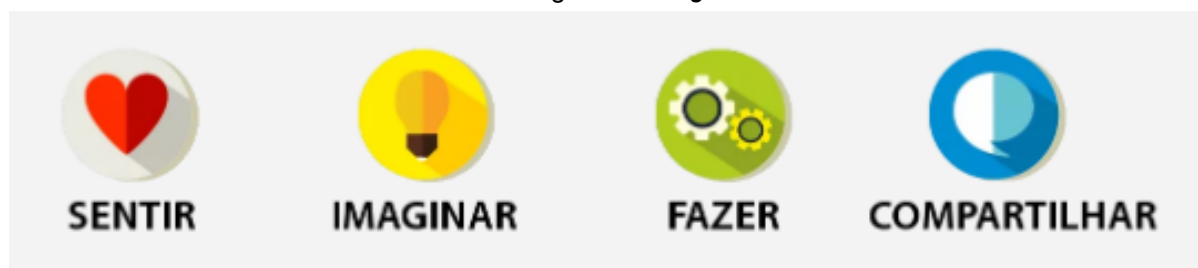


Fonte: British Design Council (2019)

Sob outra perspectiva, o design participativo é uma abordagem que enfatiza a participação dos *stakeholders* (partes interessadas) no processo de desenvolvimento de uma solução. Trata-se de um modelo social que envolve conhecimentos em sociologia e psicologia e evoca uma mudança de atitude no processo ao transformar o profissional de design em facilitador e mediador, enquanto o usuário é o especialista no próprio problema e co-cria as soluções. Um dos modelos de design participativo conhecidos é o *Design for Change*, uma iniciativa que deu origem à escola indiana Riverside School e em um movimento global de empoderamento das crianças para estimular que sejam protagonistas na transformação de suas realidades (Margolin e Margolin, 2004; Sanders e Stappers, 2008; Design For Change, 2022).

A Figura 3 apresenta o modelo processual do Criativos da Escola, iniciativa brasileira que integra o movimento global do *Design for Change*.

Figura 3 – Criativos na escola: Modelo processual de design participativo integrante do movimento global *Design for Change*



Fonte: Criativos da Escola (2015)

Com uma abordagem próxima à do design participativo, o *crowd-design* também envolve os aspectos de colaboração, mas sob uma perspectiva de desafio coletivo, on-line e assíncrono. No processo, elabora-se uma tarefa e/ou delimita-se um problema relevante na comunidade ou organização e esta delimitação passa por um desafio em que há proposição de ideias e soluções pela multidão (um grupo de pessoas que deseja contribuir para o desafio, podendo ser designers, especialistas em determinados assuntos, fornecedores ou até mesmo a comunidade para a qual a solução se destina), enquanto o designer atua neste processo como um catalisador. O modelo aproxima-se da inovação aberta, pois o desenvolvimento da solução é livre para que todos os interessados possam participar. Após o processo, realiza-se uma votação para a escolha da melhor proposta (Dickie *et al.*, 2014; Oliveira e Santos, 2015; Silva, 2018).

A figura 4 apresenta um modelo processual de *crowd-design* adotado no Projeto To Sustainability Maker, que busca conectar pessoas com problemas relacionados à sustentabilidade àqueles que podem utilizar da criatividade para solucioná-los (Innonatives, *web*, 2023).

Figura 4 – Modelo de processo de desenvolvimento de produto em *crowd-design* pelo Projeto To Sustainability Maker



Fonte: Dickie *et al.* (2014 *apud* SuM, 2014, *web*)

Enquanto processos colaborativos, as abordagens descritas englobam o projetar para o ser humano, observando seu contexto. Mas a definição de cada processo e os exemplos de aplicação abordados pelos autores trazem etapas distintas. Permeando essas etapas, a atuação do designer em meio ao processo também apresenta mudanças, considerando-se o contexto social. Para sintetizar as conexões, o quadro 1 aborda uma análise comparativa dos processos, observando: o papel do usuário no processo, o papel do designer no processo e por meio de qual ferramenta o processo ocorre.

Quadro 1 – Análise comparativa da aplicabilidade de abordagens de design colaborativo

	Abordagens de design colaborativo		
	<i>Design Thinking</i>	<i>Design Participativo</i>	<i>Crowd-design</i>
1. Papel do usuário no processo:	Estar no centro da solução	Projetar a solução junto à equipe	Projetar a solução junto à multidão Votar na melhor solução
2. Papel do designer no processo:	Observador e criador	Mediador	Catalisador
3. Ocorre por meio de:	Observação	Co-criação	Desafio coletivo

Fonte: Os Autores (2022), com base em Margolin e Margolin (2004); Design Council (2005); Sanders e Stappers (2008); D.School (2012); Dickie *et al.* (2014); Oliveira e Santos (2015); Ideo (2016); Silva (2018) e Design for Change (2022).

Designers e *stakeholders* em colaboração conjunta: projetos desenvolvidos no PPG Design Univille

O Mestrado Profissional em Design da Universidade da Região de Joinville - Univille - é um programa de pós-graduação a nível *stricto sensu* cuja área de concentração compreende uma abordagem que discute o papel dos profissionais atuantes no contexto projetual, com foco na sustentabilidade. Em suas linhas de pesquisa, investiga as relações entre os cenários sociais (história, cultura, mercado e sociedade) que impactam no processo de desenvolvimento de produtos e serviços (UNIVILLE, *web*, 2023).

Devido ao caráter de pesquisa aplicada empregado ao programa, são múltiplas as abordagens de design utilizadas nos projetos, mas é crescente o número de defesas conectadas com os processos colaborativos abordados aqui. No artigo “Avaliação de métodos e processos de design: um estudo de caso”, dos 77 projetos defendidos e avaliados ao longo da produção, 1 tinha enfoque colaborativo, 10 tinham enfoques sociais, 5 tinham enfoques participativos e 33 projetos de enfoque centrado no humano (LIZ *et al.*, 2022). Destes projetos, foram selecionados dois que utilizaram abordagens diferentes em relação ao trato com *stakeholders* e em segmento de atuação, mas com práticas e ferramentas colaborativas e que abordam o designer como mediador.

Geroarquitetura e Design de Serviços: contribuindo com a experiência de envelhecer na própria casa

O projeto abordou aspectos como o envelhecimento, a longevidade e a acessibilidade e o impacto destes fatores em projetos de arquitetura, com o objetivo de

desenvolver uma proposta de Design de Serviços aliada à Geroarquitetura de suporte para o envelhecimento ativo na própria casa (VEGINI, 2022).

As atividades com os *stakeholders* foram divididas de acordo com o perfil de cada grupo, sendo: a) com o projeto Matur(a)idade; b) com arquitetas; c) com assistente social; e d) com cuidadores a nível profissional e a nível familiar. De acordo com o perfil profissional, os procedimentos foram preparados e conduzidos com uma avaliação final das percepções e descobertas. O Quadro 2 sintetiza as atividades colaborativas realizadas com os *stakeholders* ao longo do projeto.

Quadro 2 – Atividades colaborativas com *stakeholders*

Atividades junto ao projeto Matur(a)idade	
Aproximação	A equipe de pesquisa buscou aprender com os participantes, idosos com 60 anos ou mais, mulheres e homens, sobre os saberes e vivências que levam consigo. A aproximação iniciou com diversas observações de acordo com os encontros do grupo e a colaboração nas atividades realizadas, de modo a gerar sensibilidade e construir uma relação com os mesmos.
Condução	A equipe preparou e aplicou com seis convidados do grupo a sondagem cultural, realizada por meio de auto documentação e interação via whatsapp, além de um workshop e uma entrevista. O processo permitiu o registro, pelos participantes, de suas próprias necessidades e enfrentamentos no ambiente do lar, tendo como exemplo a iluminação do espaço, existência de obstáculos como degraus e etc.
Percepções e descobertas	Foram abordados aspectos relacionados à percepção dos participantes em relação ao ambiente no qual estão inseridos, a importância da escuta e atenção e o atendimento empático e sensível que tiveram, que culminou em um elo entre participantes e com a equipe de pesquisa, resultando em uma experiência rica para ambos.
Atividades com arquitetas	
Aproximação	A equipe de pesquisa buscou por profissionais atuantes na área de longevidade, aproximando-se dos profissionais para compreender como funcionam os projetos.
Condução	A equipe preparou e aplicou entrevistas com roteiro semi estruturado, de maneira online devido à distância física. As perguntas abertas trataram sobre a experiência das profissionais na execução dos serviços, bem como dificuldades e estratégias utilizadas.
Percepções e descobertas	Foram abordados aspectos relacionados ao atendimento e compreensão do contexto do público, especialmente a disponibilidade e o respeito às suas identidades. Também surgiram ideias como parcerias e consultorias.
Atividades de pesquisa com assistente social	
Aproximação	A equipe de pesquisa buscou por centros com profissionais de assistência especializados no trato com o público para a realização da pesquisa.
Condução	A equipe preparou e aplicou entrevista com roteiro semi estruturado, de maneira presencial com o profissional. As perguntas abertas foram norteadoras em relação ao cenário social de Joinville,

	as políticas públicas e acidentes domésticos comuns à atuação.
Percepções e descobertas	No decorrer do procedimento, o profissional trouxe a percepção de que o atendimento, o olhar humanizado e a integração entre diversas áreas do conhecimento traz mudanças sociais para o contexto dos idosos.
Atividades com cuidadores a nível profissional e a nível familiar	
Aproximação	A equipe de pesquisa foi além dos profissionais de cunho clínico e buscou por profissionais que atuam no cuidado com os idosos para a realização da pesquisa.
Condução	A equipe preparou e aplicou entrevista com roteiro semi estruturado, de maneira presencial e individual, com a profissional de enfermagem e a cuidadora familiar. As perguntas abertas estiveram relacionadas à experiência do cuidar, suas dificuldades, adaptações e sugestões, para trazer voz norteadoras em relação ao cenário social de Joinville.
Percepções e descobertas	No decorrer do procedimento, as pessoas entrevistadas trouxeram aspectos importantes no lar dos usuários, especialmente no que tange os espaços, o mobiliário utilizado, a acessibilidade e as adaptações necessárias neste momento de vida do usuário.

Fonte: Os Autores (2022), com base em Vegini (2022)

De acordo com a análise das ferramentas utilizadas e da aproximação, condução, percepções e descobertas, fica nítida a complexidade de fatores considerados em projetos para este público e a sua longevidade, uma vez que é necessário ouvir o idoso, como também os profissionais, cuidadores e, até mesmo, familiares que vivenciam o contexto diariamente. Nota-se que, em cada procedimento de pesquisa, houve uma aproximação com as pessoas e a condução foi realizada de modo a entender e valorizar as suas vivências, o que gerou percepções e descobertas no processo.

O papel do designer no processo está concentrado em atuar de maneira sensível, holística e empática para estabelecer uma relação de confiança e, dessa maneira, permitir que os participantes da pesquisa tragam suas percepções sem filtros. Além disso, é também papel do designer realizar a preparação do contexto, com roteiros pré-estabelecidos e modelos para a condução que permitam que sua atuação esteja na mediação e na escuta ativa de quem tem propriedade para falar sobre as suas experiências.

O designer como mediador do processo criativo da equipe multiprofissional de apoio a ala de saúde mental do Hospital Infantil de Joinville - Jeser Amarante Faria

O projeto permeou as abordagens participativas do design, a mediação e a atuação multiprofissional, com o objetivo de compreender os desafios da equipe que integra áreas da pedagogia, da psicologia, da terapia ocupacional e da assistência social, alocados na Ala de Saúde Mental do HJAF, visando a atuação do designer como mediador e sintetizador no desenvolvimento de uma proposta participativa de apoio às atividades de recuperação das crianças (CECYN, 2019).

As atividades de pesquisa com os *stakeholders* foram divididas de acordo com a etapa projetual, sendo: a) etapa sentir; b) etapa imaginar; c) etapa fazer. Conforme a etapa, foram inseridos procedimentos adequados à temática, preparados e conduzidos, também contemplando uma avaliação das percepções e descobertas. O Quadro 3 sintetiza as atividades colaborativas realizadas com *stakeholders* ao longo do projeto.

Quadro 3 – Atividades colaborativas com *stakeholders*

Atividades da etapa sentir	
Aproximação	A equipe de pesquisa buscou compreender o contexto dos profissionais atuantes na equipe multidisciplinar e o dia a dia do trabalho realizado. A aproximação iniciou com uma observação no contexto da ala de saúde mental, anotações, conversas informais e registros fotográficos.
Condução	A equipe preparou e realizou entrevistas empáticas com os profissionais de assistência social, psicologia, pedagogia e terapia ocupacional. Essa imersão no contexto buscou uma compreensão das ferramentas utilizadas, dores e enfrentamentos dos profissionais e especificidades de atuação que poderiam contar com o apoio do design para solucionar problemas ou dores recorrentes.
Percepções e descobertas	Ao longo do processo, a equipe compreende o processo de internação, as expertises de cada profissional na atuação perante ao tratamento da criança hospitalizada, o acolhimento do paciente, outras instituições públicas de saúde atuantes no contexto, o papel da comunidade na prevenção dos casos e, por vezes, os desafios da descontinuidade do tratamento dos pacientes.
Atividades da etapa imaginar	
Aproximação	A equipe de pesquisa buscou, nessa etapa, trazer a participação ativa dos profissionais para uma dinâmica de construção de esboços para os enfrentamentos destacados na etapa anterior.
Condução	A equipe preparou e realizou a dinâmica com base na abordagem de Design Sprint, visto que o workshop poderia ocupar os profissionais por um tempo máximo de 3 horas, seguindo o processo de mapear, fazer esboços, decidir, prototipar e testar. Para os protótipos, foram consideradas três ideias priorizadas pelos profissionais e refinadas.
Percepções e descobertas	Os profissionais utilizaram de suas expertises para resultar em três ideias refinadas, que tratam sobre o atendimento pós internação, a publicação de dados de maneira científica e a oficina de projeto de vida. De maneira integrada, criaram passo-a-passo para cada ideia de acordo com as práticas do dia a dia reconhecidas como necessárias.
Atividades da etapa fazer	
Aproximação	A equipe de pesquisa buscou, nessa etapa, o entendimento do processo dos profissionais com o desenho do instrumento baseado nas etapas anteriores.
Condução	Para o “fazer” a equipe conduziu a síntese projetual do instrumento e o seu desenho preliminar, que se baseava em uma oficina para construir o projeto de vida do paciente por meio de um passo a passo de levantamento, oficinas e estabelecimento de uma rede de contatos para a sua realização.

	Uma vez que a solução foi criada em um workshop de cocriação, após este momento houve a validação do modelo.
Percepções e descobertas	Os profissionais, ao longo da etapa, trouxeram discussões pertinentes à aplicação da solução e refinamentos em relação à prática de acordo com o senso crítico. Ainda, como descobertas, percebeu-se a necessidade de trazer a solução de maneira lúdica, por meio de ferramentas de apoio, que foram sintetizadas por meio do jogo das habilidades, do jogo das profissões e da atividade de apoio à culinária.

Fonte: Os Autores (2022), com base em Cecyn (2019)

Conforme a análise do processo e das atividades inerentes a cada etapa do projeto, ficou clara a importância de os próprios profissionais da equipe multiprofissional serem empoderados a pensar e repensar soluções para o próprio dia-a-dia. Como complemento, a condução de cada ferramenta teve ponto de partida no conhecimento presente em cada área de atuação, evidenciada desde a primeira fase de pesquisa.

Conclusões

Ao longo da pesquisa foi possível relacionar o design e a sociedade de maneira estrutural, uma vez que a prática de design pressupõe um trabalho com e para pessoas com múltiplas necessidades e características e seu processo está no limiar das trocas entre produtor e usuário. Entretanto, é perceptível que, nas abordagens colaborativas pesquisadas, as fronteiras entre produtor e usuário estão cada vez menos presentes.

Além destes aspectos, é possível perceber que abordar o papel do designer sob novas perspectivas, como a de observador, mediador e catalisador, permite que o usuário, a equipe de projeto e até mesmo a comunidade envolvida possam ter empoderamento para assumir o papel criativo no projeto e, assim, gerar soluções inovadoras construídas por meio das suas múltiplas necessidades e características. Afinal, como abordam Arruda *et al.* (2017, p.14): “partindo, então, do impacto social irrevogável do design, o que vem mudando, como o passar do tempo, é de que maneira se dá essa relação design e sociedade, por exemplo, via metodologias de projeto aplicadas”.

Na análise dos projetos do PPGDesign que utilizam esses métodos, tal relação fica ainda mais clara, uma vez que o papel do designer se mostra concentrado em atuar de maneira sensível, holística e empática. Essas habilidades foram utilizadas para estabelecer uma relação de confiança e, assim, permitir que os participantes da pesquisa abordassem suas percepções, sem filtros. Como complemento, a preparação do contexto com roteiros pré-estabelecidos e modelos para a condução também são fundamentais para que exista a mediação e a escuta ativa de quem tem propriedade para falar sobre as suas experiências.

Pode-se considerar, dessa maneira, que o designer passa a ter um novo papel, que ultrapassa a sua propriedade criativa, o seu conhecimento técnico e, até mesmo, a sua experiência prática. Uma abordagem em que o processo é socialmente construído

para promover a criatividade, a inovação e o pertencimento presentes na construção coletiva de soluções.

Referências

ARRUDA, Amilton J. V. *et al.* **Design & Complexidade**. São Paulo: Blucher, 2017.

ARRUDA, Amilton J. V. *et al.* **Design e Inovação social**. São Paulo: Blucher, 2017.

BECKER, Howard Saul. **Falando da sociedade**: ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

BEST, Kathryn. **Fundamentos de gestão do design**. Porto Alegre : Bookman, 2012.

BRITISH DESIGN COUNCIL. **Framework for Innovation**: Design Council's evolved *Double Diamond*. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/> >. Acesso em abr. 2023.

BÜRDEK, Bernhard E. **DESIGN**: História, Teoria e Prática do Design de Produtos. São Paulo: Blucher, 2010.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas**: Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2013.

CECYN, Leonardo Calixto Colin. **O designer como mediador do processo criativo da equipe multiprofissional de apoio a ala de saúde mental do Hospital Infantil de Joinville - Jeser Amarante Faria**. Dissertação (Mestrado Profissional em Design). Universidade da Região de Joinville - Univille. Joinville, 94 p., 2019.

CRIATIVOS DA ESCOLA. **Design for Change**: um movimento global. Disponível em: <https://criativosdaescola.com.br/design-for-change-um-movimento-global/>>. Acesso em: abr. 2023.

DICKIE, Isadora Burmeister *et al.* **O Processo de Desenvolvimento De Produtos Via Crowd-Design**: oportunidades para a sustentabilidade. In: 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. 2014. p. 1268-1279.

DICKIE, Isadora Burmeister.; SANTOS, Aguinaldo. **Bases para entendimento do crowdsourcing e sua aplicação em projetos de crowd-design**. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, v. 1, n. 4. São Paulo: Blucher, 2014.

D.SCHOOL. **The design thinking process.** 2012. Disponível em: <<https://dschool.stanford.edu/resources/getting-started-with-design-thinking>>. Acesso em: abr. 2023.

FUKS, Hugo *et al.* **Teorias e modelos de colaboração. Sistemas colaborativos**, p. 16-33, 2011. Disponível em: <<https://sistemascolaborativos.uniriotec.br/wp-content/uploads/sites/18/2019/06/SC-cap2-teorias.pdf>>. Acesso em abr. 2023.

IDEO. **Design Kit: The Human-Centered Design Toolkit.** Disponível em: <<https://www.ideo.com/post/design-kit>>. Acesso em abr. 2023.

INNONATIVES. **How Does It Work?** Disponível em: <<https://www.innonatives.com/page/how-does-it-work-text>>. Acesso em abr. 2023.

INTERACTION DESIGN FOUNDATION. **What are the Stages of Creativity?** Disponível em: <<https://www.interaction-design.org/literature/article/what-are-the-stages-of-creativity>>. Acesso em: 22 abr. 2023.

LIZ, Pamela de; AGUIAR, Renata Girotto Laurenciano; SANTOS, Adriane Shibata; DICKIE, Isadora Burmeister. **Avaliação de métodos e processos em design: um estudo de casa.** Congresso Plural Design, p. 13 a 27. Disponível em: <<https://www.pluraldesignuniville.com.br/anais-do-evento>>. Acesso em: 23 abr. 2023.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. **Um Modelo Social de Design:** questões de prática e pesquisa. Revista Design em Foco, vol. I, nº 1, 2004, p. 43-48. Universidade do Estado da Bahia.

DE OLIVEIRA, Alexandre A.; DOS SANTOS, Aguinaldo. **Fundamentos e estratégias para uma boa prática de Crowd-design em empresas no desenvolvimento de novos Produtos.** In: 5th International Conference on Integration of Design, Engineering and Management for Innovation. 2015.

ROIZENBRUCH, Tatiana Azzi. **DESIGN HÍBRIDO:** caminhos, processos e transformações. 11º P&D Design: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2014. Disponível em: <<http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/11ped/01183.pdf>>. Acesso em: 22 abr. 2023.

SAKAMOTO, Cleusa Kazue. **Criatividade:** uma visão integradora. Revista Psicologia: teoria e prática, v. 2, n. 1, p. 50-58, 2000.

SANDERS, Elizabeth B., STAPPERS, Pieter Jan. **Co-creation and the new landscapes of design**. CoDesign International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 4(1), 5-18, 2008.

SILVA, Giorgio Gilwan da *et al.* **Modelo conceitual de integração da gestão de design em plataformas colaborativas**. 2018. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis, 2018.

SUSTAINABILITY MAKER PLATFORM. Disponível em: <<http://sustainabilitymaker.org/>>. Acesso em: 22 mai. 2022.

TERCEIRO, Luciana Hamamoto *et al.* **Colaboração criativa em times mediados por plataformas digitais**. 2019.

UNIVILLE. **Mestrado Profissional em Design: Área de concentração e linhas de atuação**. Disponível em: <https://www.univille.edu.br/pt_br/institucional/proreitorias/prppg/setores/pos_graduacao/mestradosdoutorado/mestradodesign/areadeconcentracaoelinasdeatuacao/601214>. Acesso em 23 abr. 2023.

VIANNA, *et al.* **Design Thinking: inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

VEGINI, Ani Priscila Corrêa. **Geroarquitetura e design de serviços: contribuindo com a experiência de envelhecer na própria casa**. Relatório Técnico (Mestrado Profissional em Design). Universidade da Região de Joinville - Univille. Joinville, 132 p., 2022.

WOLFF, Janet. **A produção social da arte**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1982.