

Design e o ‘Vir-a-Ser’: Relações de Uso em Contextos Urbano-Sociais

Design and the 'Becoming': Use Relationship in Urban-Social Contexts

Marli Teresinha Everling, Dra., PPGDesign da Universidade da Região de Joinville

E-mail: Marli.everling@gmail.com

Amanda Godgig, B^{el.}, Curso de Design da Universidade da Região de Joinville

E-mail: amandagodgig@gmail.com

Amanda Souza, B^{el.}, Curso de Design da Universidade da Região de Joinville

E-mail: amandasouza0218@gmail.com

Beatriz Azevedo, B^{el.}, Curso de Design da Universidade da Região de Joinville

E-mail: beatrizaz423@gmail.com

Camila Munhoz, B^{el.}, Curso de Design da Universidade da Região de Joinville

E-mail: camila_munhoz@outlook.com.br

Resumo

O escopo do projeto Ethos é abordar questões relacionadas ao Design e relações de uso para além do contexto indústria/serviços. O artigo aborda a capacitação de recursos humanos para o design e relações de uso, contexto urbanos e social na graduação em design da Universidade da Região de Joinville. A estrutura do artigo abrange contextualização e revisão de documentos e publicações produzidos pela equipe do Ethos (situando o design e relações de uso bem como, o significado de contexto urbano e social, e a relevância da capacitação de recursos humanos, para esta temática, no âmbito da graduação em Design), procedimentos metodológicos com o posterior relato de dois estudos de caso para exemplificar a condução das atividades; por fim são discutidos os resultados.

Palavras-chave: Design e relações de uso; contexto urbano, contexto social.

Abstract

The scope of the Ethos project is to address issues related to Design and usage relationships beyond the industry/service context. The article discusses the training of human resources for design and use relations, urban and social context within the scope of graduation in design. A structure contextualization and revision of documents and the news organized by Ethos (situating the design and the relations of use well-being, the meaning of an urban and social environment and the capacity of human resources, for this thematic, in the scope of the graduation in design), methodological schemes with subsequent reporting of two case studies to exemplify a conduction of activities; Finally, the results of the games are discussed.

Keywords: Design and user relationship, urban context, social context.

1. Introdução

O projeto Ethos possui como escopo principal abordar questões relacionadas ao design e relações de uso nos contextos indústria/serviços, urbano, social e educacional. Apesar do compromisso da proposta com o Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade da Região de Joinville (PPGDesign/Univille) e da atuação nos quatro contextos, neste artigo a discussão é restrita a capacitação de recursos humanos (no âmbito da graduação) para o design e relações de uso considerando desafios dos contextos urbanos e social. Esta opção está vinculada ao compromisso com a transferência do conhecimento gerado no Programa para a graduação.

A dimensão urbano e social, conforme abordado nesta proposta, compreende a cidade como cenário no qual ocorrem as atividades coletivas humanas, bem como, espaço social e coletivo dos seus moradores, situando antes de tudo, a dimensão humana, os relacionamentos e dinâmicas interpessoais estabelecidas neste cenário. O projeto privilegia ações possíveis, visando a melhoria dos espaços públicos compreendendo que a cidade, assim como o comportamento das pessoas, e as relações de uso estabelecidas com este contexto estão em constante mutação. Em termos de atuação de pesquisa, o designer, nesta proposta, situa-se como agente e mediador de transformação, facilitando e mediando o fluxo criativo por meio de suas habilidades e competências.

A metodologia foi estabelecida em tópico específico; optou-se por esta estrutura em virtude da necessidade de situar, antes, o que se concebe como design e relações de uso no domínio da proposta, bem como, aprofundar o significado de contexto urbano e social, e a relevância de capacitar recursos humanos para esta temática no âmbito da graduação em Design. A partir desta contextualização apresenta-se os procedimentos metodológicos e passa-se a relatar dois estudos de caso para exemplificar a condução das atividades.

2. Contextualização: Design e Relações de Uso na Esfera do Projeto Ethos

Artigos publicados entre 2016 e 2018, abordam o escopo, objetivos, histórico e realizações dos Projeto Ethos (até o final de 2016, denominado projeto Urbe). A partir destas publicações, pode-se sintetizar que a proposta nasceu com a criação do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade da Região de Joinville (PPGDesign/Univille) visando a produção de conhecimento acerca do comportamento do usuário; propunha também a análise de suas atividades (circulação, educação, recreação, trabalho e habitação) no contexto urbano de Joinville como recurso para produção de informações de suporte ao design prospectivo de produtos e serviços.

Em 2017, após quatro anos de atuação, a proposta foi reestruturada situando ‘Design & Relações de Uso’ como escopo principal para abordagem técnico-científica com ênfase no cenários indústria/serviços, urbano, social e educacional. A sigla do projeto também foi alterada de ‘Urbe’ para ‘Ethos’ no intuito de comunicar que, para além de centrar as abordagens de design em pessoas, é preciso canalizá-las para a manutenção da vida, sem perder a perspectiva que a realidade humana é construto histórico e social constituído a partir da teia de relações coletivas dos seres nos meios em que nascem e vivem; o objetivo foi redirecionado para ações e pesquisas técnico-científicas orientadas para o design e relações de uso respondendo a desafios oriundos dos múltiplos cenários associados (EVERLING, 2016).

A concepção de ‘Design’ que orienta a atuação do projeto Ethos está alinhada com a definição proposta pela Organização Mundial do Design (*World Design Organization - WDO*); segundo a organização o design é um processo orientado para a inovação, a qualificação do cotidiano por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências preenchendo a lacuna entre ‘o que é’ e o ‘que é possível’; em sua essência a definição é propositiva e está orientada para a ressignificação de problemas como oportunidades; nesta abordagem designers situam o humano no centro do processo e consideram o impacto (econômico, social e ambiental) da sua atuação visando contribuir com a co-criação de melhores condições de qualidade de vida; de acordo com a organização o design (em virtude de suas ferramentas e códigos desenhísticos) deve ser catalizador da criação de um mundo melhor para todos (*WDO*, 2016, web).

Já os conteúdos associados a ‘Relações de Uso’, incluem a alteridade para compreensão da interação usuário-objeto-ambiente com ênfase na dimensão humana (física, cognitiva, mental, espiritual) considerando conhecimentos associados a experiência, comportamento, usabilidade, percepção, informação, níveis de usos (prescrito e real) abrangendo abordagens do novo design (como design centrado no usuário, design centrado no humano, design participativo, co-design), bem como conceitos clássicos oriundos da ergonomia e do ergodesign entre outros.

2.1 A Relevância do Contexto Urbano

Ao discutir a relevância do contexto urbano no âmbito do PPGDesign/Univille por meio do artigo ‘A educação e seu papel mobilizador para o design orientado à qualificação do cenário urbano como espaço de convivência’ (EVERLING et al. 2014) evidenciou-se como premissa: a qualificação do espaço urbano é interdisciplinar, complexa, bem como, envolve corresponsabilidade, colaboração, planejamento e equilíbrio entre tecnologia e valores sociais. Inaê compreende a cidade para além do fato arquitetônico ou geográfico e a situa como um fenômeno social, produto/produtora das atividades coletivas humanas. Em sua concepção, a cidade (mais do que um conjunto das edificações e vias) é lar para seus moradores e espaço social específico no mundo, abrigando dinâmicas e percursos individuais, bem como os menores núcleos da vivência social. Esta compreensão está muito próxima da abordagem de Jane Jacobs (publicado em 1961) e Jan Gehl (publicado em 2010) que contribuíram com o reposicionamento da dimensão humana no planejamento dos espaços públicos e urbanos, deslocando sua ênfase da funcionalidade da máquina e valorizando o relacionamentos e as dinâmicas interpessoais e de uso neste cenário. Entre as orientações da proposta, está a ênfase em ações possíveis e locais, apoiadas no engajamento dos cidadãos, visando contribuir com melhoria dos espaços públicos e de entorno em que vivem e atuam as pessoas. A inclusão do espaço público urbano decorre do entendimento que deve ser um espaço democrático, acessível, inclusivo, favorecendo a sua ocupação e consequentemente a sua segurança.

2.2 A Relevância do Contexto Social

Nos últimos anos, o Design reorientou explicitamente suas possibilidades para além do cenário industrial e corporativo e soltou sua ênfase de artefatos concretos; hoje organizações como a WDO consideram que o design de sistemas sociais e a solução de problemas complexos (que nem sempre envolvem produtos tangíveis) também deve fazer parte do seu escopo (EVERLING, et al. 2018).

Ganske (2015), ao revisar Manzini (2008 e 2014), Lee (2012), Sanders (2002 e 2008) Sanders e Stappers (2008) apontou como características do design para uma mundo em transformação: responder a desafios sociais reais, em uma perspectiva sistêmica e atenta a complexidade e experiência vivenciada; ênfase no cuidado, a colaboração e o compartilhamento em soluções criadas coletivamente; valorização de soluções simples, mas efetivas, atendendo a atividades que incluem trabalho, estudo, espaços públicos entre outros; considerar designers como agentes de inovação social (contribuindo com seu conhecimento, sensibilidade, técnica, criatividade) facilitando e mediando o fluxo criativo (GANSKE, 2015).

No âmbito do projeto Ethos consolidou-se a opção de atuar com o engajamento-comprometimento das pessoas-usuários explorando processos participativos que consideram o participante como especialista da sua necessidade e se orientam para solução de problemas considerando, inclusive, aspirações e o universo subjetivo das pessoas-participantes-usuárias (EVERLING, 2018 e EVERLING et al., 2018).

3. Capacitação de recursos humanos no âmbito da graduação em Design

Em palestra ministrada no 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, realizado em 2014, Ezio Manzini evidencia a relevância da participação dos designers no delineamento de um novo modelo mental menos baseado na posse e, mais conectado com o uso de espaços públicos qualificados, com sistemas de encontro e convivência, bem como no compartilhamento de bens e serviços.

Associando esta percepção aos objetivos deste artigo (abordar a capacitação de recursos humanos para atuar com design e relações nos cenários urbano e social, contribuindo com a transferência do conhecimento gerado no PPGDesign/Univille), considera-se que a graduação em design é momento propício para sensibilizar acerca da relevância do design como agente de transição e transformação da realidade ‘como ela é’, para algo mais próximo com ‘o que pode vir-a-ser’ em uma perspectiva centrada na vida.

Mais do que isso, é momento oportuno para a compreensão do papel designer como agente transformador e ativista e não apenas como profissional em preparação para se inserir na cadeia de empregabilidade (e de continuidade) de um cenário que está posto.

Os procedimentos metodológicos e os autores selecionados para se constituírem em aporte para as discussões relacionadas a abordagens e processos participativos, conectam com estas compreensões relacionadas a ‘Design’, ‘Contexto Urbano’, ‘Contexto Social’ e ‘capacitação de recursos humanos’.

4. Procedimentos Metodológicos

Embora em 2018 tenham sido selecionados dois bolsistas de iniciação científica e um bolsista de iniciação tecnológica (vinculados a graduação e ao projeto Ethos), ao longo deste artigo se apresentará apenas as experiências conduzidas durante o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) considerando que estes tem ênfase em aspectos urbanos sociais enquanto que os projetos de iniciação científica e tecnológica possuem ênfase educacional (e ainda estão em andamento e serão discutidos em publicação específica).

Em virtude da teoria de fundamento do projeto Ethos, os autores principais explorados para o delineamento metodológico dos TCCs foram Jung-Joo Lee (autora de *Against the Method*), Elizabeth Sanders (mantenedora da plataforma *make tools*) e kiran Sethi (proponente do método educacional *Design for Change*).

			
<p align="center">(Against the method) Jung-Joo Lee</p> <p>A designer é autora da obra <i>Against the Method</i> que explora as possibilidades do Design Centrado no Humano, bem como, o Design Participativo e processos de Co-criação.</p> <p>Defende que desafios de design requerem o entendimento da subjetividade humana e de como se processa a experiência.</p> <p>A partir desta premissa, defende que os processos co-criativos são mais adequados por permitirem maior participação dos usuários/pessoas.</p>	<p align="center">Elizabeth Sanders</p> <p>Antropóloga e psicóloga e experiência na área do design, contribui com a elaboração de instrumentos, ferramentas e discussões que facilitam o acesso à experiência dos usuários/pessoas.</p> <p>Defende que o papel do design, mais do que propor soluções projetuais, é desenvolver ferramentas que possibilitem a participação dos usuários no processo de design bem como a fluência da sua criatividade diante dos desafios propostos.</p>	<p align="center">Kiran Sethi</p> <p>Designer Indiana, propõe uma abordagem educacional apoiada no processo de design, adequando a linguagem e a utilização do método por pessoas comuns e leigos.</p> <p>Defende que a educação precisa se orientar para a educação do cidadão do futuro que seja agente de transformação do seu meio, efetuando, ele mesmo, a atuação que deseja em seu meio.</p> <p>Adequou quatro etapas dos processos de design para: sentir (aproximação e compreensão da realidade), imaginar (explorar possibilidades e imaginar alternativas), fazer (propor/executar soluções) e compartilhar (a contrapartida do uso do método, disponível para o público, é compartilhar a experiência visando contagiar outras pessoas) e disseminar a proposta.</p>	

Figura 1: Autores de referência para abordagens participativas

Paralelamente, foi utilizado o processo Design Centrado no Humano (*Human Centered Design*) processo disponibilizado pela IDEO (em colaboração com a Fundação Bill & Melinda Gates) para o desenvolvimento de projetos sociais.

O único critério utilizado para orientar estudantes em processo de trabalho de conclusão de curso, em 2018, foi a conexão entre as intenções de pesquisa do estudante e o escopo do projeto Ethos. Inicialmente, o grupo foi composto por três duplas de TCC, todas formadas por estudantes de Design de Interiores; posteriormente, uma das duplas foi transferida para outro professor ingressante no quadro docente, entretanto, a dupla continuou participando, informalmente, do grupo. As temáticas das equipes consistiam em: desenvolvimento de abrigo temporário para moradores de rua (da autoria de Beatriz Azevedo e Camila Munhoz), desenvolvimento de ambiente para usuários e atendentes do Centro de Valorização a Vida de Joinville (da autoria de Amanda Souza e Amanda Godgig), e, desenvolvimento de espaço coletivo para atividades criativas (da equipe reencaminhada para outro orientador).

Durante o primeiro semestre de 2018 foram realizadas reuniões coletivas semanais visando a estruturação da proposta, indicação de leituras, refinamento da proposta para submissão ao comitê de ética e especialmente o desenho do percurso metodológico.

As atitudes de pesquisa estimuladas incluíam flexibilidade, escuta, sensibilidade e atenção para aspectos subjetivos percebidos nas práticas de pesquisa; outra atitude encorajada foi considerar a pesquisa como um processo de descoberta e não um processo burocrático (ou seja, orgânico e passível de mudanças, realinhamentos e reajustes a partir das descobertas efetuadas ao longo da pesquisa). Também se enfatizou a relevância da colaboração entre equipes por meio do compartilhamento de bibliografias, informações e outras descobertas que pudessem interessar aos colegas.



Figura 2: Essências do Projeto Ethos.

Nos meses de maio e junho de 2018, foi ofertado um *workshop* aos alunos da graduação em design interessados em aprofundar conhecimentos de pesquisa em design com ênfase nas abordagens participativas; este período foi escolhido porque os estudantes estavam nas etapas iniciais de suas pesquisas. O *workshop* foi conduzida por Mara Rubia Theis (membro da equipe, estudante de mestrado e professora do Instituto Tecnológico de Santa Catarina –

Campus de Jaraguá). Esta atividade visava capacitar, sobretudo, para atividades de preparação e de condução de pesquisas participativas.

A medida que as propostas ficavam mais específicas e delineadas as orientações passaram a ser individuais (por projeto) visando o melhor aproveitamento do tempo.

Por fim, ainda foram conduzidos outros dois workshops de integração entre a equipe e a graduação: o primeiro, destinado aos alunos do quarto ano de Design Gráfico e Design de Interiores da Univille, utilizando processos participativos para levantar informações relevantes sobre vivência, ocupação, potencialidades e limites do uso cotidiano do espaço urbano; este workshop foi conduzida por Rafaela Rodrigues, membro do projeto Ethos, estudante do mestrado e atua na Secretaria do Planejamento Urbano e Desenvolvimento Sustentável), e, o segundo, conduzido por Leonardo Cecyn Colin (também estudante do mestrado e vinculado ao Ethos) propondo um desafio com foco no design participativo e nas necessidades do Instituto Caranguejo de Educação Ambiental (parceiro do projeto).

Em virtude da ênfase na pesquisa associada ao contexto urbano e social, na sequência apresenta-se a estruturação dos dois projetos que permaneceram vinculadas ao projeto Ethos: ‘abrigo Temporário para moradores de rua com ênfase na sustentabilidade’ e, ‘projeto de interiores de um posto de atendimento do centro de valorização da vida com ênfase no design centrado no humano.

5. Projeto de Interiores: Abrigo Temporário para Moradores de Rua

A pergunta que orientou a pesquisa de Beatriz e Camila foi: Como o Design de interiores pode contribuir com um espaço que promova bem estar as pessoas em situação de rua? As palavras-chave que delinaram a fundamentação teórica foram: ‘moradores de ruas’, ‘design de interiores’, ‘design social’ e ‘sustentabilidade’.

Fundamentação teórica: Design e Sociedade	
Temas	Autores mais relevantes
Design e Sustentabilidade	Ana Verônica Paz Y Mino Pazmino (2007)
Moradores de Rua	Claudia Mourthé (1998)
Inclusão Social	Donald Norman (2008)
Moradores de Rua e Espaços Urbanos	Eduardo Vítor Rodrigues (2017)
	Ezio Manzini (2005)
	Gabriela Zubaran de Azevedo Pizzato (2013)
	Gui Bonsiepe (2011)
	IPEA (2015)
	Jornal A Notícia
	Leonardo Palombini (2013)
	Rosana Pinheiro Machado (2003)
	Turma Da Sopa (2007)
	Victor Papanek (1972)

Figura 3: Autores mais relevantes para estruturação da Proposta. Autores: Azevedo e Munhoz (2018)

O delineamento metodológico deste TCC considerou um processo híbrido partindo da estrutura do *Design for Change* (Design para transformação por situar as pessoas como agentes de mudanças desejadas e pela conexão com o papel do design sugerido por Manzini) e *Human Centered Design* (Design Centrado no Humano – por visar inovações e soluções para o bem-estar de todas as pessoas). As macro-etapas foram delineada como: sentir/ouvir, imaginar/criar e fazer/implementar. Na figura 4 destaca-se, sobretudo, a condução das etapas sentir/ouvir, em virtude da relevância para a discussão deste artigo: a capacitação de recursos humanos para o design e relações de uso.

Etapa Sentir/Ouvir: Levantamento de Informações
<p>Categorização dos grupos: Moradores de rua Psicóloga</p> <p>Preparação: Das entrevistas individuais com os moradores de rua Da entrevista com psicóloga pesquisadora do tema Dos instrumentos para observação</p> <p>Condução Entrevistas individuais com os moradores de rua Entrevista com psicóloga pesquisadora Observações de comportamentos</p>
Etapa Sentir/Ouvir: Análises
<p>Ferramentas: Mapa de empatia para caracterizar cada categoria de entrevistado Infografias e modelos mentais para visibilizar o conteúdo, as categorias e hierarquias das informações coletadas.</p>
Etapa Sentir/Ouvir: Sínteses
<p>Necessidades dos moradores de rua identificadas em relação ao abrigo Necessidade higiene Desafios: grosseria e desprezo</p> <p>Sugestões da Psicóloga Segurança, Cultura, Esperança, Educação</p> <p>Aspectos relacionados ao Lay-out: Distância adequada entre móveis Espaços amplos e arejados Espaço para aprendizado Espaço de cultura Espaço de atendimento médico Espaço externo de cultivo Espaço de descanso Espaço de manutenção do vestuário</p> <p>Aspectos relacionados a objetos: Instrumentos musicais Instrumentos de pintura e artesanato Cama hospitalar Televisão</p>
Etapas Imaginar/Sentir e Fazer/Implementar: Abrangência
<p>Dos requerimentos de projeto, a conceituação, desenvolvimento e detalhamento</p>

Figura 4: Delineamento Metodológico do TCC com ênfase nas etapas Sentir/Ouvir. Fonte: Azevedo e Munhoz (2018)

A partir das informações levantadas na etapa sentir/ouvir, nas etapas imaginar/criar e fazer/implementar foram estabelecidos requerimentos de projeto que orientaram o processo criativo e a conceituação. Com o conceito estabelecido contou-se com a parceria de estudante de arquitetura para o projeto arquitetônico; com este projeto pronto foi desenvolvida a proposta de interiores abrangendo sala de cursos e oficinas, sala de enfermagem, refeitório, sala de descompressão. O detalhamento incluiu a modelagem 3D e a planta baixa.

6. Projeto de Interiores: Centro de Valorização da Vida

Este trabalho teve como finalidade desenvolver soluções projetuais para que o espaço ocupado pelo Centro de Valorização Vida (CVV) de Joinville seja propício, funcional e agradável para os usuários e voluntários, proporcionando bem-estar, bem como possibilitar

o retorno do atendimento presencial (cancelado em virtude da falta de voluntários). As palavras-chave que delinaram o levantamento de informações e conduzido por Amanda e Amanda foram: ‘design social’, ‘valorização da vida’, ‘design centrado no humano’.

Fundamentação teórica: Caracterização de do Centro de Valorização da Vida (CVV)	
Temas	Organizações mais relevantes
O CVV	Organização Mundial da Saúde
O CVV em Joinville	Centro de valorização a vida
	O Núcleo de Apoio à Vida de Joinville – NAVILLE
Fundamentação teórica: Design, Sociedade, Experiência, Afetividade e Usabilidade	
O Papel do Design na Sociedade	Ana Verônica Paz Y Mino Pazmino (2007)
O Design de Serviços Centrado no Humano	Victor Margolin & Sylvia Margolin (2004)
Para o Centro de Valorização da Vida	Rosângela Canônica, Rita Peixe, Adriane Santos (2015)
Experiência e Ergonomia Afetiva no Design de Interiores	Heliana Pacheco e Guilherme Toledo (2014)
Conforto Ambiental	Elizabeth Sanders (2013)
Efeito Psicológico Das Cores	Heliana Pacheco (1996)
	Cleuza Fornasier, Rosane Martins e Eugênio Merino (2005)
	Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável
	Word Design Organization
	Lana Chaves, João Bittencourt, Cibeli Taralli (2013)
	Ezio Manzini (2008),
	Elizabeth Sanders & Pieter Stappers (2008)
	Claudia Mont’alvão (2008)
	Klaus Krippendorff (2004)
	Associação Internacional de Ergonomia (web)
	Míriam Gurgel (2013)

Figura 5: Autores mais relevantes para estruturação da Proposta. Autores: Godgig e Souza (2018)

O delineamento metodológico deste TCC partiu da estrutura do *Human Centered Design* (Design Centrado no Humano) em virtude de sua ênfase no ouvir. Na figura 6 destaca-se, sobretudo, a condução das etapas ‘ouvir’ pela conexão com o foco da discussão deste artigo.

Pré-Ouvir	
Identificação do problema, Coleta de dados de conhecimentos preexistentes	
Etapa Ouvir: antes e durante	
Categorização e escuta dos participantes:	Instrumentos:
(1) pessoas apresentando comportamentos desejáveis;	Entrevistas semi-estruturadas
(2) pessoas com comportamentos de vulnerabilidade;	Formulário online
(3) pessoas que se movem entre as duas polaridades	
(4) voluntários do CVV	
(5) especialistas (profissionais da saúde)	
(6) público em geral: formulário online	
(7) Contatos informais equipe do CVV.	
(8) Visita Técnica ao espaço	
Participação em um dia de treinamento para novos voluntários	Instrumentos:
	Escuta
	Vivenciar a experiência do voluntário
Etapa ouvir - Depois	
Análise e síntese	Instrumentos:
Análise de dados e síntese das Informações obtidas com cada categoria de participantes	Categorização das informações coletadas Infografias e mapas mentais para visibilizar informações, padrões, relevâncias e conexões.

Figura 6: Delineamento Metodológico do TCC com ênfase na etapa ouvir
 Fonte: Godgig e Souza (2018)

A etapa ‘criar’, a exemplo de ‘ouvir’ foi intensivamente apoiada em processos participativos, especialmente o workshop. O detalhamento metodológico desta etapa e da processo de síntese projetual está apresentado na figura 7

Criar	
<p>Workshop participativo com as pessoas interessadas e voluntários do CVV.</p> <p>Análise do workshop sob forma de infográficos para organizar, sintetizar e visibilizar os padrões percebidos, insights e temas que surgiram na interação entre as pessoas.</p> <p>Uso da infografia para ilustrar padrões de frases e palavras que conectem, visando a geração de ideias de soluções de projeto.</p> <p>Desenvolvimento de alternativas de soluções e apresentação aos participantes para validação e escolha da melhor solução</p>	<p>Materiais e instrumentos para Workshops:</p> <p>Materiais interativos para desenhar (papéis, canetas coloridas, etc.)</p> <p>Planta baixa do local</p> <p>Desenhos simples e fotos do espaço</p> <p>Painéis de cores, texturas, tipos de iluminação, decoração, conceitos e emoções para facilitar a interação com os elementos através de seleção, Recortes com imagens para apoiar a geração de conceito da proposta (realizada pelos participantes) com identificação de emoções que podem ser estimuladas por meio dos elementos projetuais.</p>
Implementar:	
<p>Detalhamento do projeto</p> <p>Plano de viabilidade</p>	<p>Detalhamento hidráulico e lumínico,</p> <p>Vistas em perspectiva 3D, desenhos técnicos 2D e maquetes virtuais</p> <p>Plano de viabilidade com a descrição e detalhamento dos componentes</p>

Figura 7: Delineamento Metodológico do TCC com ênfase nas etapas Criar e Implementar

Fonte: Godgig e Souza (2018)

7. Discussões

A pergunta que orientou o primeiro projeto de TCC ‘Como o Design de interiores pode contribuir com um espaço que promova bem estar as pessoas em situação de rua?’ conduziu ao conceito de ‘lar sustentável’, visando não apenas suprir as necessidades primárias (‘abrigar’, ‘alimentar’, ‘curar’, ‘higiene pessoal’ e ‘limpeza de vestuário’) mas também estimular o acesso à cultura, lazer, alimentação, saúde e ensino e cultivo de alimentos. Tal resposta só foi possível devido ao levantamento de informações relacionadas ao design e sustentabilidade (especialmente a sustentabilidade social e inclusão social), vivências, experiências e dados relacionados aos moradores de rua nos espaços urbanos, e, a disponibilidade em ouvir moradores de rua e profissionais como a psicóloga identificando necessidades relacionadas ao uso do abrigo (de diferentes de usuários) e aspectos relacionadas a saúde psíquica e social (identificados com a participação da psicóloga).

A pesquisa para identificar características de um ambiente voltado aos atendimentos do CVV (telefônico e presencial) bem como o acompanhamento dos voluntários nas suas jornadas de trabalho enfatizou, sobretudo, a experiência das pessoas que utilizarão o local para atendimento e também para o voluntariado. O Design Centrado no Humano propiciou investigar com mais clareza e profundidade as principais necessidades das pessoas que se encontram em situações de vulnerabilidade emocional, e qual seria a melhor forma de atendê-los, considerando o ambiente de atendimento. A proposta considerou (1) identificação de características relacionadas a serviços consideradas como desejáveis (atendimento amigável, respeito, empatia); (2) atitudes e comportamentos a serem evitados (julgamento, comparações, menosprezo de problemas relatados); (3) características conectadas com o espaço consideradas desejáveis (refúgio do cotidiano, tranquilidade e privacidade e atmosfera mais

natural); (4) características a serem evitadas (espaços muito brancos, poluição visual, espaço silencioso ou barulhento demais). A partir desta síntese, o desenvolvimento incluiu espaços de atendimento presencial e reunião, atendimento telefônico, cozinha e recepção. De acordo com a percepção das estudantes, o desenvolvimento do projeto proporcionou aprendizado e o amadurecimento para condução de entrevistas e pesquisas que envolvem a no processo de co-criação.

8. Resultados e Considerações Finais

A transferência de conhecimento relacionados ao design e relações de uso (e do PPGDesign) para a capacitação de recursos humanos está em construção e sistematização. Considerou-se que as reuniões coletivas semanais e o workshop de Design Participativo e Pesquisa em Design podem ser boa estratégia para efetivar estas intenções.

As duas propostas conduzidas no TCC estão inseridas no contexto urbano (e consideraram desafios da vida cotidiana nestes espaços), bem como objetivam contribuir com questões sociais que assolam os centros urbanos. Entretanto, considerando que são estudantes de Design de Interiores, houve um cuidado para atender especificidades desta linha de formação, situando pesquisas participativas com ferramentas para este campo.

Além disso, foi importante manter em perspectiva os limites do design quando se trata de desafios sociais como moradia de rua e a manutenção da vida; embora o design possa contribuir com problemas sociais como estes, há que se ter humildade para reconhecer a complexidade destas situações e a dependência de outras áreas para viabilizar mudanças, inclusive em nossas narrativas de vida ideal, muitas vezes, individualista, consumerista e orientada para a competição e a vitória, e não nas relações interpessoais, de interconectividade e de manutenção da vida, para que se se possa avançar neste sentido.

O futuro requer cidadãos sensíveis com atitude propositiva diante de desafios simples ou complexos que afetam a vida de diferentes usuários e pessoas. Quando se trata de espaços públicos e sociais é necessários considerar a coletividade e a participação, até porque, quando as pessoas se situam como co-autores das soluções para os seus problemas seu comprometimento, engajamento e aceitação é muito maior. A sustentabilidade social se conecta com este desafio também: como gerar compromisso com e cuidado como espaços que são nossos? Embora o design tenha limites, e a experiência das pessoas não possa (e nem deva) ser prescrita, considerar e ouvir suas experiências, bem como possibilitar sua contribuição criativa interferirá no modo como cidadãos experimentam, vivenciam e cuidam do espaços compartilhados. Em última instância, esta é a contribuição que, em médio prazo, se espera trazer (e construir com) os estudantes de graduação.

Referências:

- AZEVEDO, Beatriz; MUNHOZ, Camila. Abrigo Temporário para Moradores de Rua com Ênfase na Sustentabilidade. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Design em Interiores da Universidade da Região de Joinville. 2018
- GODGIG, Amanda; SOUZA, Amanda. Projeto de Interiores de um Posto de Atendimento do Centro de Valorização da Vida com Ênfase no Design Centrado no Humano. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Design em Interiores da Universidade da Região de Joinville. 2018
- EVERLING, Marli Teresinha; SANTOS, Adriane Shibata; CAVALCANTI, Anna Luiza Moraes de Sá; SOBRAL, João Eduardo Chagas; SOUZA, Luis Eduardo; HAENCH, Irma; CRUZ, Allysson Thiago da; ZAMBERLAN, Sidnei; A educação e seu papel mobilizador para o design orientado à qualificação do cenário urbano como espaço

de convivência. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. December 2014 vol. 1 num. 4. Disponível em <http://www.proceedings.blucher.com.br/pdf/designproceedings/11ped/00933.pdf>. Acessado em: 04 mar. 2015.

EVERLING, Marli T. Projeto Urbe: Uma Experiência Centrada na Capacitação de Recursos Humanos para o Contexto Urbano no Âmbito do Ppgdesign/Univille Observando Conceitos de Design e Relações de Uso. / Urbe Project: An Experience Centered In Human Resources Training For Urban. Revista Ergodesign & HCI, [S.l.], v. 4, n. 1, oct. 2016. ISSN 2317-8876. Disponível em: <<http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/56>>. Acesso em: 18 jan.2017.

EVERLING, Marli. Do projeto urbe ao Ethos: uma proposta de reposicionamento das ações de pesquisa técnico-científica com ênfase no design e relações de uso.. Revista ErgodesignHCI, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 14 - 28, Maio. 2018. ISSN 2317-8876. Disponível em: <<http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/418>>. Acesso em: 26 may 2018. doi: <http://dx.doi.org/10.22570/ergodesignhci.v5i2.418>.

EVERLING, Marli T.; THEIS, Mara Rubia; SANTOS, Filipe Mesquita dos; CECYN, Leonardo Calixto Colin; RODRIGUES, Rafaela; LaFRONT, Ronald; "Design, Participação e Engajamento Como Estratégias para Qualificar Relações de Uso em Abordagens de Design no Âmbito do Projeto ETHOS", p. 178-192 . In: . São Paulo: Blucher, 2018. Disponível em <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-participao-e-engajamento-como-estrategias-para-qualificar-relaes-de-uso-em-abordagens-de-design-no-mbito-do-projeto-ethos-28193>. Acesso em: 29 jan. 2019

EVERLING, Marli T.; SOUZA; Luiz Eduardo; MARTINS, Miguel Cañas; DUARTE STAHN, Maria Odete; KORNER, Edson; GANSKE, Morgana Creuz. Dos Conceitos de Mediação, Aprendizagem e Colaboração às Práticas de Design Participativo Vinculadas Ao Projeto Ethos. Revista ErgodesignHCI, [S.l.], v. 6, n. Especial, p. 44 - 57, July 2018. ISSN 2317-8876. Disponível em: <<http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaergodesign-hci/article/view/533>>. Acesso em: 29 jan. 2019. doi: <http://dx.doi.org/10.22570/ergodesignhci.v6iEspecial.533>.

GANSKE, Morgana Creuz. Design para inovação social: uma perspectiva sobre a atuação do designer em um mundo complexo, em uma aplicação prática denominada Rota do Manguê/ Dissertação de Mestrado. Joinville: UNIVILLE, 2016.

GEHL, Jan. Cidades para Pessoas. Ed. Perspectiva. São Paulo, 2013.

IDEO; Human Centered Design – Kit de Ferramentas. Tradução: Tennyson Pinheiro; José Colucci Jr.; Isabela de Melo. Fundação Bill & Melinda Gates.

JACOBS, Jane, Morte e Vida e Grandes Cidades. São Paulo, Martins Fontes, 2000.

LEE, Jung-Joo; Against Method: The Portability of Method in Human-Centered Design. Disponível em <https://aaltoodoc.aalto.fi/handle/123456789/1146>. Acesso em 29 jun. 2018.

SANDERS; Elizabeth B.; STAPPERS Pieter Jan. Co-creation and the new landscapes of design. 2008. Disponível em http://www.maketools.com/articlespapers/CoCreation_Sanders_Stappers_08_preprint.pdf. Acesso em 17 jul. 2018.

SANDERS, Elizabeth B.-N. From user-centered to participatory design approaches. In: FRASCARA, J. (Ed). Design and the social sciences, Taylor & Francis Books Limited, 2002.

SANDERS, Elizabeth B.-N; STAPPERS, Piter Jan. Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning. 2014. Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15710882.2014.888183?journalCode=ncdn20>. Acesso em 16 jul. 2018.

SETHI, Kiran. Design for Change. Disponível em www.dfcworld.com. Acesso em 29 de maio de 2018.

WORLD DESIGN ORGANIZATION. Disponível em <http://www.wdo.org>. Acesso em 15 de maio de 2018.