

## Design Participativo na Educação em Design: contribuições de uma disciplina de projeto

### *Participatory Design in Design Education: contributions of a Project class*

Viviane dos Guimarães Alvim Nunes, PhD em Design, PPGAU/FAUED, Universidade Federal de Uberlândia.

[viviane.nunes@ufu.br](mailto:viviane.nunes@ufu.br)

Rodrigo Argenton Freire, Doutor, FAUED, Universidade Federal de Uberlândia.

[rodrigo.freire@ufu.br](mailto:rodrigo.freire@ufu.br)

### Resumo

Atualmente, o Design tem explorado soluções projetuais cada vez mais complexas, demandando uma visão sistêmica que envolve aspectos além das propriedades físicas dos objetos e sua produção. Entretanto, a maioria dos percursos formativos na graduação em design ainda foca em soluções técnicas e/ou tecnológicas e, muitas vezes, fictícias, desconsiderando contextos ou demandas reais. O Design Participativo representa um caminho potencial de transformação desse percurso a partir do contato direto com a população. Este trabalho busca refletir sobre os aprendizados de uma disciplina de Projeto do curso de Design da Universidade Federal de Uberlândia, com abordagem participativa. Os resultados reforçam a importância de atividades projetuais que articulem teoria e prática para a conscientização dos estudantes a partir do convívio com experiências de vida diferentes, contribuindo para a geração de soluções futuras mais viáveis, contextualizadas e com maior impacto social.

**Palavras-chave:** Design Participativo; Ensino de Projeto de Design; Educação em Design

### Abstract

*Nowadays, Design has explored more complex situations which demands a systemic view involving aspects beyond physical characteristics of objects and their production. However, most of education paths in design still focus on technical or technological solutions and, many times, fictional, in disregard of contexts or real demands. The Participatory Design represents a potential way of transformation of this path from the direct contact with communities. This work discusses the learnings of a compulsory Project class of the Design course of the Federal University of Uberlandia, with a participatory approach. The results reinforce the importance of Project activities that articulate theory and practices to raise students' awareness through living with different life experiences, thus contribution to the generation of more viable and contextualized future solutions, with greater social impact.*

**Keywords:** Participatory Design; Project class; Design Education

## 1. Introdução

Atualmente, o Design, como área de conhecimento, tem explorado soluções projetuais cada vez mais complexas, demandando uma visão sistêmica que envolve diversos aspectos além das propriedades físicas dos objetos e sua produção. As discussões incluem os sistemas de produtos e serviços e as inovações sociais para responder às necessidades de todos os atores direta ou indiretamente envolvidos na solução, sejam eles indivíduos/usuários, fabricantes, o ambiente e, coletivamente, a comunidade na qual se insere a solução, de modo coeso e equilibrado [1, 2].

Entretanto, a maioria dos percursos formativos na graduação em design ainda têm focado em soluções mais técnicas e/ou tecnológicas e, muitas vezes, fictícias, distantes de contextos ou demandas reais. Assim, apesar das habilidades mais estratégicas do design/designer serem reconhecidas por vários autores (por ex. identificação/solução de problemas; construção de cenários futuros; planejamento de ações), as habilidades mais tangíveis (por ex. comunicar por meio de protótipos e conceber e testar ideias) são mais evidentes. [3, 4, 5, 6, 7].

Em 1977, a conferência *Design for Need*, envolveu designers profissionais e estudantes para discutir a falta de oportunidades de usar seus talentos de forma mais útil socialmente. Desde então, ocorreram diversas conferências, fóruns, cursos, em diferentes níveis de discussão. Naquela época, e talvez antes, já havia uma consciência do crescimento do lixo e da poluição, da finitude dos recursos minerais, da destruição do meio ambiente. Também foram destacados problemas endêmicos (principalmente nos países mais pobres) e, em menor escala, problemas dos idosos ou deficientes (especialmente nos países em desenvolvimento) [8].

Como afirmou Bonsiepe [18, p. 14], os países dependentes careciam [e ainda carecem] de todo tipo de recursos: abrigo, alimentação, trabalho produtivo, saneamento urbano, ferramentas e máquinas adequadas, e outros recursos essenciais. Para o autor, o problema não seria dissuadir empresários de obter lucro ou de a comunidade escolher produtos “não projetados” e sim identificar quais objetos “projetados” são socialmente relevantes para as pessoas, garantindo o valor de uso ao consumidor e a satisfação de suas necessidades. À época, o autor reforçou a importância de programas de design para necessidades sociais, considerando as demandas tanto países em desenvolvimento quanto as de grupos específicos (ex. idosos, pobres e PCDs) que se sobrepõem, muitas vezes, aumentando os desafios de fornecer as soluções adequadas [9].

Para Margolin e Margolin [10], a falta de pesquisas sobre a contribuição do designer para o bem-estar humano e a melhoria da qualidade de vida também compromete os serviços de design social. Para eles, seria necessário um novo modelo social de prática de design, possibilitado pela ação de designers conscientes, pesquisadores de design, profissionais de ajuda e educadores de design.

Nesse cenário, o Design Participativo (DP) representa um caminho potencial de transformação do processo formativo do designer, pelo contato direto com os grupos envolvidos. Ao incluir indivíduos nos processos, o DP incentiva as competências individuais e favorece a participação efetiva na tomada de decisões, de forma coletiva e descentralizada [11]. A participação representa, portanto, uma transição na forma de projetar, ou seja, do projetar *para* pessoas passa-se a projetar *com* pessoas [12].

O desafio da participação está em combinar os princípios do Design Participativo com o Codesign, desenvolvendo as competências dos designers e de outros participantes, de respeitar as individualidades e melhorar as capacidades do grupo. Seu objetivo principal deve ser orientado à geração das soluções mais viáveis baseadas em necessidades reais, identificadas e priorizadas de forma colaborativa. Light [13, p. 91] reforça ainda que, além das habilidades de

facilitação necessárias, coprojetar o futuro (no nível pessoal, comunitário e social) explicita um novo conhecimento sobre nós e nossos potenciais em relação a outros métodos.

Ao longo dos anos, estratégias, metodologias, ferramentas e linguagem de design evoluíram para enfrentar o crescente espectro de desafios sociais, culturais e ambientais [14]. Tal como preconizado pela abordagem do design thinking, tais desafios exigem um esforço colaborativo onde o processo de design é difundido entre todos, com diferentes competências e participação ativa [15]. Segundo Nunes [16], dada sua forma de conceber, de comunicar e de explorar cenários multidimensionais ao longo de um projeto, o design thinking estratégico opera em um espaço dialógico, com múltiplos atores que geram novos conhecimentos através de um processo de aprendizagem pragmático. Esta condição reforça uma relação entre a abordagem do design thinking [estratégico], o processo de design participativo e o princípio de prioridade do design para inovação social [17] [18], como abordagens inter-relacionadas para orientar processos de design.

Um estudo recente sobre o estado atual e futuro do Design [19] sugere três categorias de ação para a área:

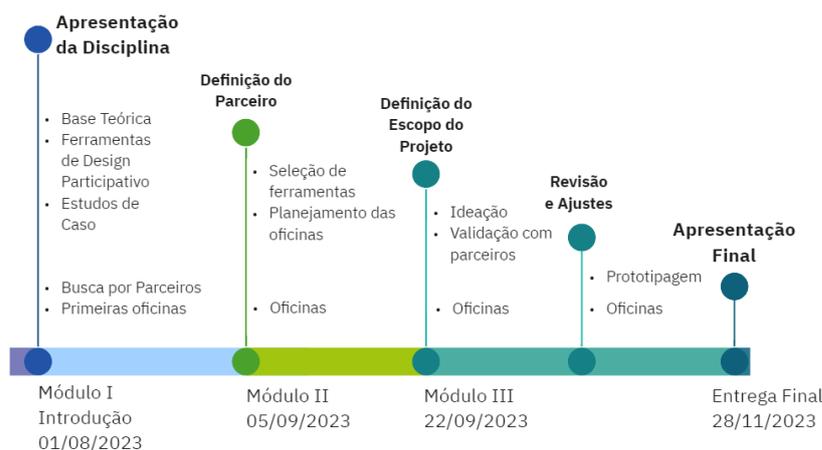
- *Design como ato de responsabilidade*: o design é responsável não apenas por conceber ideias novas, mas também por criar resultados seguros, inclusivos e equitativos.
- *Design como linguagem compartilhada para colaboração*: o design evoluiu para uma linguagem e processo compartilhados para colaboração interdisciplinar.
- *Design como movimento de mudança social*: o design transcendeu seu papel de criação de produtos e evoluiu para um movimento coletivo para antecipar e moldar futuros melhores.

Vale dizer que, projetar de forma colaborativa ('com' em vez de 'para' as pessoas) muda o papel do designer - de gerador de ideias para o de mediador de um conjunto de soluções, em parceria com os envolvidos. Porém, responder às necessidades sociais negligenciadas por meio do design requer uma imersão suficientemente profunda ou um acompanhamento contínuo do projeto [14, 20]. Por isso, a comunidade de design precisa aprender a atuar nesse cenário, com responsabilidade, ética e conhecimento adequado.

É nesse contexto de reflexão sobre o papel do design e do designer que se insere esse trabalho. A metodologia utilizada para a elaboração do artigo incluiu a revisão de literatura sobre os temas do Design Social, Design Participativo, Codesign e o estudo de caso. Sua estrutura está organizada em cinco seções, sendo: 1) introdução; 2) estudo de caso; 3) discussão dos resultados e 4) considerações finais, além das referências (não numerada).

## 2. Estudo de caso sobre a disciplina de Projeto VII: teoria e prática

Este trabalho apresenta os resultados e aprendizados da disciplina “Projeto VII-Design Participativo” do curso de Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design (FAUED) da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). A disciplina (obrigatória), oferecida no penúltimo semestre do curso, busca a capacitação do discente para uma visão sistêmica do projeto e a aplicação dos fundamentos do pensamento projetual adquiridos ao longo do curso. Para isso, adota situações reais identificadas em conjunto com a sociedade ou instituições sem fins lucrativos. Em linha com o projeto pedagógico do curso, os resultados compreendem os três eixos interligados de produto, comunicação visual e interiores. A disciplina, oferecida entre Agosto e Novembro de 2023, foi dividida em três momentos principais denominados módulos de ensino-aprendizagem e contou com a participação de 26 estudantes organizados em cinco grupos (figura 1).



**Figura 1:** Desenvolvimento da Disciplina Projeto VII. Fonte: elaborada pelos autores.

O primeiro momento – Módulo 1, foi dedicado ao aprofundamento teórico sobre os métodos do design participativo, design centrado no humano e design para a inclusão social. Foram realizadas leituras prévias para subsidiar as discussões em classe e ampliar o repertório de ações e campos de atuação do design, em sintonia com os objetivos da disciplina. Considerando ainda que os/as estudantes deveriam planejar o processo de projeto, essa etapa auxiliou na elaboração do metaprojeto da atividade.

Diferentemente de outras experiências ocorridas com a disciplina em anos anteriores [21, 22], uma Organização Não-Governamental (ONG) atuante no município de Uberlândia/MG e em constante contato com a UFU apresentou-se aos docentes manifestando seu interesse como possível parceira no desenvolvimento dos projetos, de forma colaborativa. No entanto, para garantir a diversidade de estudos e/ou áreas de interesse de projeto, os grupos foram liberados a buscar e escolher outros parceiros. Ao final, apenas um grupo optou por estabelecer a parceria de projeto com a ONG apresentada pelos docentes; porém, todas as instituições escolhidas estão situadas no município.

Nesta etapa, os/as estudantes foram estimulados/as a desenvolver uma primeira atividade participativa com os possíveis parceiros a fim de conhecê-los melhor e criar empatia entre os participantes. As potenciais ferramentas de design participativo foram apresentadas em sala, discutidas e selecionadas por grupo e, posteriormente, aplicadas junto aos parceiros. Importante ressaltar que o planejamento, as ferramentas adotadas e o número de oficinas/atividades colaborativas realizadas, em todas as etapas do processo, variou conforme o entendimento dos grupos. Isso se deu em virtude da disponibilidade de tempo dos envolvidos, das dificuldades de comunicação, o que resultou também na revisão de estratégias pelos grupos para a condução dos trabalhos. As instituições selecionadas são apresentadas na tabela 1.

**Tabela 1:** Instituições parceiras no desenvolvimento da Disciplina.

| Grupo | Parceiro   | Descrição   |
|-------|--|---|
| I     | ABC do Glória  | Voltada à educação multidisciplinar de crianças e jovens do Glória para torna-los indivíduos autônomos, solidários e conscientes do seu potencial na sociedade (Desde 2016) |
| II    | Associação de Amparo à Criança, Adolescentes e Adultos com Câncer (ACRAAC) | Atua no atendimento social, material, psicológico e humano aos portadores de câncer e seus familiares, por meio de equipe multidisciplinar (Fundada há duas décadas)        |

|     |  |  |
|-----|--|--|
| III | Casa das Bem Aventuranças                      | Voltada à promoção da educação sobre Hanseníase e ao apoio de pessoas atingidas pela doença e seus familiares (Desde 2009)   |
| IV  | Cozinha Comunitária do Assentamento das Torres | Organização informal, criada por moradores do Assentamento das Torres, funciona com doações e conta com voluntários da comunidade para preparar e distribuir marmitas aos moradores do local.                    |
| V   | Cozinha Solidária do Glória                    | Funciona com doação de alimentos e trabalho de voluntárias para preparar e distribuir as refeições para a comunidade do Glória. Surge em 2020 (na pandemia COVID-19), quando forneceu mais de 700 refeições/dia. |

Fonte: Organizada pelos autores.

A segunda etapa - Módulo 2, foi caracterizada pela definição do grupo externo participante e do problema bem como do planejamento preliminar para as próximas atividades. Esse planejamento incluiu um cronograma geral para o desenvolvimento do projeto (considerando o tempo do semestre), os encontros e oficinas planejadas, ferramentas selecionadas e, quando possível, os resultados esperados. Ainda que o planejamento inicial tenha sofrido ajustes e alterações ao longo da disciplina, ele serviu para orientar todo o processo de projeto até a entrega do trabalho final. Nessa etapa, os/as estudantes também desenvolveram uma série de oficinas com o objetivo de identificar possíveis campos de atuação em conjunto com as organizações. Os grupos adotaram uma grande variedade de ferramentas do design participativo (tabela 2) e, em alguns momentos, precisaram rever suas estratégias de atuação.

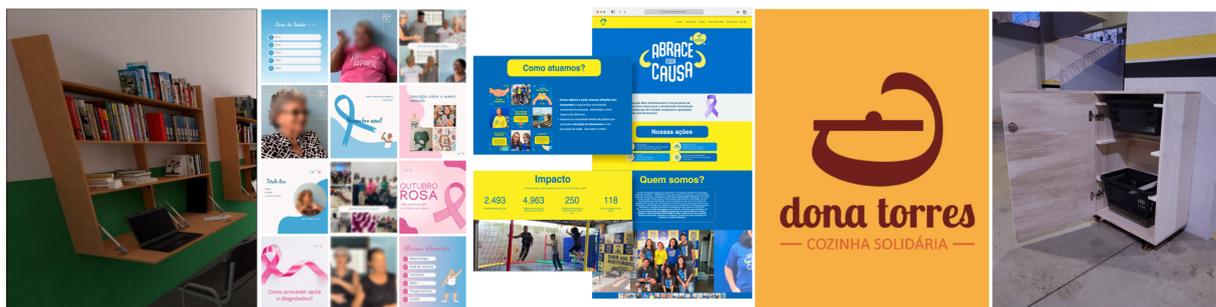
**Tabela 2:** Ferramentas de design participativo adotadas pelos grupos.

| Grupo | Ferramentas  |
|-------|--|
| I     | Observação Participante, História Oral, Workshops, Entrevistas, Moodboard, Diagrama de Afinidades, Análise de Similares, Prototipação, Mockups                                       |
| II    | História Oral, Questionário Semiestruturado, Mapa Mental, Mapeamento de Jornada, Como Podemos? (How might we?), Diagrama de Afinidades, Análise de Similares, Prototipação           |
| III   | Jornada do Usuário, Entrevista com o Usuário, Análise de Similares, Mapa Mental, Moodboard, Linha do Tempo, Diagrama de Afinidades, Maquete Digital, Prototipação de Alta Fidelidade |
| IV    | Entrevista Semiestruturada, História Oral, Linha do Tempo, Diagrama de Afinidades (Moodboard), Mapa Mental, Persona, Análise de Similares, Prototipação                              |
| V     | Observação Participante, Entrevistas Abertas, Grupo Focal Adaptado, Pannel de Satisfação, Diagrama de Afinidades, Jornada do Usuário, Mapa Mental, Prototipação                      |

Fonte: Organizada pelos autores.

A etapa três – Módulo 3, foi dedicada ao desenvolvimento de um projeto com abordagem participativa para atender às demandas identificadas na etapa anterior e conforme o planejamento preliminar. Os projetos tiveram focos diversificados, passando pelo design de interiores, de mobiliário e de design gráfico. Nesse momento, novas ferramentas voltadas ao projeto participativo foram selecionadas, discutidas em sala de aula, e aplicadas pelos grupos para o desenvolvimento dos projetos. A previsão inicial era de que essa etapa fosse dividida em duas sendo: a primeira, voltada à elaboração de um projeto preliminar; e a segunda, dedicada ao refinamento do projeto e à construção do protótipo. No entanto, as diferenças entre os grupos (e seus parceiros) resultou em um ritmo diferente no amadurecimento das propostas. Compreendendo a complexidade do processo, o nível de detalhamento solicitado foi ajustado para atender às diferentes situações.

Por fim, os/as estudantes apresentaram suas propostas para os parceiros e revisaram todo o processo de desenvolvimento do trabalho. O foco dos trabalhos dos grupos é apresentado após a figura 2 que ilustra parcialmente os resultados obtidos.



**Figura 2:** Trabalhos apresentados pelos Grupos 1 a 5 (Da esquerda para a direita). Fonte: Organizada pelos autores

**Grupo 1:** Optou por trabalhar com a ONG ABC do Glória, bem consolidada e estruturada, o que facilitou a articulação inicial entre os/as alunos/as e participantes da ONG (voluntários, crianças e adolescentes que frequentam a instituição). No decorrer do processo de design participativo, o grupo visualizou diferentes possibilidades de atuação, tendo escolhido desenvolver um projeto de design de interiores para a sede, incluindo a redefinição do layout e projeto do mobiliário a ser utilizado. Essa escolha se deu, principalmente, pela possibilidade de a ONG produzir o mobiliário no curto prazo (ainda em 2024).

**Grupo 2:** Embora também tenha atuado em conjunto com uma ONG estruturada, a Associação do Câncer, o Grupo 2 optou pelo desenvolvimento de uma abordagem diferente. Ao longo das oficinas participativas, o grupo identificou a necessidade de promover uma maior conexão entre a ONG e a comunidade externa. A partir da pergunta “Como podemos aproximar a comunidade?”, foi identificada que a área de comunicação da ONG poderia ser o foco do trabalho. Dessa forma, o grupo desenvolveu uma nova linguagem para a comunicação da instituição em suas redes sociais, para auxiliar na melhor divulgação de suas ações e produtos para venda. Além disso, o grupo prototipou uma página web para ampliar o alcance da ONG.

**Grupo 3:** A ONG Casa das Bem-Aventuranças, escolhida pelo Grupo 3, também apresenta certa estruturação. Assim como no Grupo 2, as oficinas desenvolvidas pelo grupo levaram à confirmação da necessidade de estabelecer uma melhor comunicação da ONG com a comunidade externa. De forma intuitiva, esse aspecto já havia sido identificado desde as primeiras conversas com os voluntários e participantes da ONG. Nesse caso, após a coleta e análise de todos os aspectos referentes ao funcionamento da instituição, o grupo desenvolveu uma página *web* que pudesse tanto comunicar melhor sobre as ações desenvolvidas pela instituição quanto ajuda-la na captação de recursos e prestação de contas do uso de recursos recebidos.

**Grupo 4:** A Cozinha Comunitária do Assentamento das Torres, parceiro selecionado pelo Grupo 4, encontra-se em situação mais precária, pois não é uma instituição formalizada como as demais ONGs. O grupo passou por uma série de oficinas para identificar um possível eixo de atuação que fosse plausível e, ao mesmo tempo, promovesse alguma melhoria para o trabalho das voluntárias atuantes na cozinha e, conseqüentemente, para a comunidade por ela atendida. Dessa forma, o grupo focou no desenvolvimento de uma estratégia para a criação de um empreendimento popular solidário a partir da parceira com o Centro de Incubação de Empreendimentos Solidários (CIEPS) da UFU. Trata-se da produção e venda de produtos alimentícios produzidos pela comunidade e produção de adubo orgânico a partir da

compostagem. Além disso, o grupo desenvolveu um Manual de Orientações visando auxiliar em aspectos técnicos como a Vigilância Sanitária, produção de adubo e outros.

**Grupo 5:** Assim como o grupo anterior, a Cozinha Solidária do Glória (CSG) também é pouco estruturada se comparada às demais ONGs parceiras dos grupos 1, 2 e 3. No entanto, o grupo identificou uma maior coesão na equipe de voluntários que, embora pequena, atua de forma regular na cozinha, em um espaço cedido para esse uso. Após várias análises e conversas com as voluntárias e, entendendo que a situação da CSG tende a ser mais permanente, o grupo optou pelo desenvolvimento de um mobiliário que pudesse auxiliar nas atividades da cozinha. A partir de dados coletados por meio de uma observação participante, o grupo projetou um pequeno armário que facilitasse o armazenamento dos alimentos de forma segura. O projeto foi idealizado seguindo critérios de custo e otimização do uso do material (para viabilizar a execução de outras peças), bem como facilidade de uso (flexibilidade de movimentação, com rodízios) e dimensão (adequada ao espaço disponível). Foi também desenvolvido um manual de comunicação visual para dar mais visibilidade à iniciativa.

### 3. Análises dos Resultados

Ao longo do processo projetual participativo proposto pela disciplina, alguns aspectos foram observados, dentre eles:

- **Importância do planejamento inicial do processo de projeto:** apesar da necessidade ajustes no cronograma para compatibilizar a disponibilidade de estudantes e participantes externos, a etapa de metaprojeto, orientada pelas leituras teóricas e revisão de métodos e ferramentas de design, foi essencial para o desenvolvimento das propostas. As leituras serviram para subsidiar as reflexões e o entendimento do foco da disciplina, de modo a guiar as atividades dos grupos. Da mesma maneira, a revisão dos métodos e ferramentas, especialmente os de abordagem participativa, possibilitou um planejamento mais assertivo, condizente com as práticas do processo participativo [14, 15, 20] de acordo com o perfil dos participantes externos.
- **Dificuldade de alguns grupos em identificar parcerias:** embora tenha sido apresentada uma possível instituição parceira, os estudantes tiveram a liberdade para buscar outras instituições interessadas em participar da proposta. Assim, a busca e formalização da parceria consumiu mais tempo e esforços iniciais que exigiram maior dedicação dos grupos nas etapas subsequentes. No entanto, entende-se que essa busca compreende também uma importante etapa na construção da autonomia dos estudantes e formação enquanto designers conscientes [10]. Vale ressaltar que o comprometimento dos grupos com a entrega final garantiu as entregas planejadas, com a qualidade e dentro do tempo previsto na disciplina;
- **Relevância da interdisciplinaridade para a identificação dos problemas e adequação ao contexto de cada parceiro:** a oportunidade de discussão de aspectos relacionados às áreas de design de interiores, de produto e serviço, e de design gráfico, amplia as possibilidades de atendimento das necessidades identificadas junto dos parceiros, oriundos de diferentes áreas (formais e informais) de atuação e de acordo com suas realidades. Esse aspecto contribui não somente para o amadurecimento dos estudantes quanto ao diálogo estabelecido durante os processos projetuais, mas também

uma compreensão sobre as prioridades a serem definidas [17, 18], garantindo a viabilidade de execução dos projetos finais, mesmo que no médio prazo.

- **Limitações de recursos financeiros, humanos e de tempo:** as atividades relatadas integram uma disciplina obrigatória do curso de graduação em Design e, por isso, possuem um tempo determinado de realização e entrega, que deve respeitar o semestre. Diferente dos projetos de extensão universitária, em geral, as disciplinas não possuem recursos financeiros para sua execução. Além disso, os participantes externos estão sobrecarregados com as atividades desempenhadas junto às instituições por serem, quase sempre, voluntários mobilizados para o atendimento das necessidades das comunidades nas quais se inserem. Tais aspectos, somados, podem representar limitações quanto aos resultados esperados e requerem atenção especial durante a fase de planejamento inicial (metaprojeto) da ação. No caso relatado, os grupos dedicaram a devida atenção ao planejamento e, embora com a necessidade de ajustes no cronograma, os resultados foram bastante satisfatórios e permitiram a entrega às instituições e grupos participantes materiais tangíveis para sua implementação imediata e no médio prazo.

Vale mencionar que a articulação de parcerias para o desenvolvimento dos projetos de design no contexto da disciplina é uma das etapas que requer maior empenho. Isso ocorre porque, mesmo com a indicação de potenciais parcerias, os estudantes podem buscar instituições com as quais se identificam mais, em termos de setor e/ou ramo de atuação, demandando mais tempo para sua formalização. Entende-se que as dificuldades relacionadas à esse aspecto poderão ser minimizadas futuramente, quando a disciplina funcionará como atividade curricular de extensão (ACE), assumindo um caráter mais permanente de ação junto à comunidade local.

Outro aspecto relevante diz respeito ao comprometimento dos estudantes com a disciplina. Desde sua oferta inicial em 2019, os resultados dos projetos têm sido cada vez mais abrangentes, ampliando a escala e o impacto das entregas para as instituições parceiras. Registra-se ainda o reconhecimento, por parte dos/as estudantes, da importância da abordagem proposta de desenvolvimento de projetos participativos, contribuindo para a sua formação, com base em demandas reais.

#### 4. Considerações Finais

Este trabalho buscou refletir sobre as experiências projetuais em uma disciplina de Projeto do curso de Design da FAUED/UFU, com abordagem participativa, e os aprendizados possíveis a partir do convívio com experiências de vida diferentes, em contextos reais. A diversidade de soluções geradas durante o processo de projeto participativo reforça a necessidade de discussões coletivas que permitam a identificação de soluções viáveis e da priorização das soluções, com o envolvimento dos participantes externos. Dessa maneira, além da ampla troca de conhecimentos viabilizada pela colaboração, experiências dessa natureza favorecem aos designers em formação a compreensão dos limites e oportunidades relacionadas às soluções projetuais geradas, ampliando o impacto das contribuições para a qualidade de vida e trabalho das instituições participantes.

Por fim, vale ressaltar que a ampliação efetiva das práticas participativas e de codesign nos contextos de formação do designer requer o incremento de novas habilidades dos/as estudantes ao longo do curso, articulando teoria e prática. Demanda ainda o fortalecimento de parcerias com instituições de naturezas, setores e áreas de conhecimento diversos, possibilitando a

transversalidade da reflexão e da ação com vistas não somente à uma formação profissional mais humanista, ética mas também à geração de soluções com maior impacto social.

## Referências

- [1] CESCHIN, F.; GAZIULUSOY, I. **Design for Sustainability. A Multi-level Framework from Products to Socio-technical Systems**. London and New York: Routledge Taylor & Francis Group. 2020
- [2] VEZZOLI, C.; KOHTALA, C.; SRINIVASA, A. et al. **Sistema produto + serviço sustentável: fundamentos**. traduzido por Aguinaldo dos Santos. - Curitiba, PR: Editora Insight, 2018. Disponível em: <https://editorainsight.com.br/produto/sistema-productoservico-sustentavel-fundamentos-pdf/>
- [3] BEST, K. **Design Management**. Managing design strategy, process and implementation. Switzerland: AVA Publishing SA. 2006
- [4] BROWN, T. **Change by Design**. How Design Thinking transforms organizations and inspires innovations. New York: HarperCollins Publishers. 2009
- [5] MERONI, A. Strategic Design: Where Are We Now? Reflection Around the Foundations of a Recent Discipline. **Strategic Design Research Journal**, 1(1), pp. 31–38. 2008
- [6] MOZOTA, B.B., KLOPSCH, C., COSTA, F. C. X. **Gestão do design: usando o design para construir valor e marca e inovação corporativa**. Tradução: Lene Belon Ribeiro; revisão técnica: Gustavo Severo de Borba. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- [7] ZURLO, F. **Un modello di lettura per il Design Strategico: La relazione tra design e strategia dell'impresa contemporanea**. Milano: Doctorate Thesis. Dipartimento INDACO/POLIMI. 1999.
- [8] HEIGHT, F. Foreword. In J. M. Bicknell, **Design for Need**. The Social Contribution of Design. London, UK: ICSID by PERGAMON PRESS. 1977.
- [9] BONSIPE, G. Precariousness and Ambiguity: industrial design in dependent countries. In J. Bicknell; L. McQuiston, **Design for Need**. The Social Contribution of Design. London, UK.: ICSID by PERGAMON PRESS. 1977.
- [10] MARGOLIN, V.; MARGOLIN, S. A. “Social Model” of Design: Issues of Practice and Research. **Design Issues**, 18(4), 24-30. 2002
- [11] SANOFF, H. Editorial. Special issue on participatory design. **Design Studies**, 28 (3). DOI:10.1016/j.destud.2007.02.001. 2007
- [12] STRAIOTO, R.; FIGUEIREDO, L. Design Participativo e Sustentabilidade: ferramentas de gestão participativa do design. 2011. 3º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável. **Anais [...]**. Recife, Pernambuco. 2011. [https://www.academia.edu/35220766/Design\\_Participativo\\_e\\_Sustentabilidade\\_ferramentas\\_de\\_gest%C3%A3o\\_participativa\\_do\\_design](https://www.academia.edu/35220766/Design_Participativo_e_Sustentabilidade_ferramentas_de_gest%C3%A3o_participativa_do_design)
- [13] LIGHT, A. Troubling Futures: can participatory design research provide a constitutive anthropology for the 21st century? **Interaction Design and Architecture(s) Journal - IxD&A**, 26, 81-94. 2015. [http://www.mifav.uniroma2.it/inevent/events/idea2010/doc/26\\_5.pdf](http://www.mifav.uniroma2.it/inevent/events/idea2010/doc/26_5.pdf).
- [14] CHICK, A. Design for Social Innovation: Emerging Principles and Approaches. **Iridescent**, 2(1), 78-90. 2012

- [15] BJÖGVINSSON, E.; EHN, P.; HILLGREN, P.-A. Design Things and Design Thinking: Contemporary Participatory Design Challenges. **Design Issues**. Volume 28, Number 3 Summer, 101-116. 2012.
- [16] NUNES, V. G. A. **Strategic Design as a Boundary Object For [Transformative] Social Innovation: discussing its potential role within universities**. [Post-doctoral Research Report] (unpublished). Design Department. Polytechnic of Milan, Milan. 2023.
- [17] BURNS, C.; COTTAM, H.; LEADBEATER, C.; WINHALL, J. (February). RED Paper 02. **Transformation Design**. United Kingdom: Design Council. 2006.
- [18] SZEBEKO, D.; TAN, L. Co-designing for society. **Australasian Medical Journal** 9(9), 580- 590. 2010.
- [19] BOLLMANN, B.; MOREAU, L. et al. **The Expanding Scope of Design**. A Survey of Swiss and US Designers on the State of the Design Landscape. Produced by Other Tomorrows and Swissnex in Boston and New York. 2023
- [20] GRAÚDO, M.; TREZ, G. Creative Communities and Enabling Systems: Social Innovation in a low-income context. The case of a low-income community in southern Brazil. 2013. *In*: 5th International Congress of International Association of Societies of Design Research (IASDR), 2013. **Proceedings [...]**. Tokyo, Japan. 2013.
- [21] NUNES, Viviane G. A.; JORGE, Verônica A.; CARVALHO, Anamaria R. de L.; Práticas projetuais participativas no ensino de Design: estudo de caso da disciplina Projeto VII, *In*: 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, p. 4154-4170, 2022. **Anais [...]**. São Paulo: Blucher, 2022. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/ped2022-6477178
- [22] NUNES, V.G.; JORGE, V.A.; CARVALHO, A.R. Participation and real-life projects to improve Design education in Brazil. *In*: Derek Jones, Naz Borekci, Violeta Clemente, James Corazzo, Nicole Lotz, Liv Merete Nielsen, Lesley-Ann Noel (eds.), The 7th International Conference for Design Education Researchers, 29 November - 1 December 2023. **Proceedings [...]**. London, UK. <https://doi.org/10.21606/drsld.2023.116>