

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM DESIGN UNISINOS**

**MÉTODOS,
PROCESSOS
E PRÁTICAS
EM DESIGN
ESTRATÉGICO**

**Primeiro livro com produções originais
de egressos em 13 anos de história do
Programa de Pós-Graduação em Design da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos.**

EXPEDIENTE

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)

2021

Editor

Prof. Dr. Gustavo Borba

Organizadoras

Carolina Wiedemann Chaves

Keyla Copes Rodrigues

Marcia Santos da Silva

Revisão técnica

Karine de Mello Freire

Melissa Merino Lesnovski

Revisão editorial

Lara Maria Luft

Editoração gráfica

Marina Blum

Eduardo Gelingher Bomerich

ISBN

978-65-00-29946-5

978-65-00-30204-2

S U M Á R I O

Clique nos títulos e navegue diretamente na seção correspondente

- | | | | |
|-----------|---|------------|---|
| 6 | PREFÁCIO | 42 | Design Estratégico |
| 9 | PROFESSORES | 45 | Movimentos de pesquisa em Design Estratégico |
| 10 | Origens e perspectivas da minha compreensão do Design Estratégico | 51 | AUTORES |
| 15 | A coerência incoerente de um pesquisador em Design | 55 | Produções 2009 - 2010 |
| 20 | O ponto de chegada e a partida: uma narrativa e muitas histórias | 79 | Produções 2011 - 2013 |
| 25 | Perspectiva sobre o Design Estratégico | 127 | Produções 2014 - 2016 |
| 31 | Design Estratégico | 204 | Produções 2017 - 2021 |
| 35 | Relato sobre uma visão de Design Estratégico na pesquisa | 341 | ANÁLISES |
| 39 | Minha perspectiva sobre o Design Estratégico | 342 | Sobre os métodos, as práticas e as técnicas de pesquisa |
| | | 347 | AGRADECIMENTOS |

CENÁRIOS: UMA TECNOLOGIA PARA SUPORTAR A COMPLEXIDADE DAS REDES DE PROJETO

Autoria: Patricia Hartmann
Hindrichson
Orientador: Carlo Franzato
Ano de defesa: 2013

Setor: Sociedade civil organizada
(organizações sem fins lucrativos,
coletivos, comunidade)
Área: Educação

..... [Link para acessar a dissertação](#)

CONTEXTO, INSPIRAÇÃO E OBJETIVOS

A construção de cenários foi incorporada ao campo disciplinar do Design trazendo consigo o viés do planejamento estratégico, sendo particularmente útil em contextos caracterizados por alta volatilidade e incerteza. Trata-se do próprio contexto dos processos projetuais contemporâneos, os quais são conduzidos geralmente por equipes abrangentes e diversificadas, cujos atores pertencem a diferentes disciplinas e ocupam posições distintas nas próprias organizações ou mesmo externamente a elas. Esta pesquisa buscou investigar o ato de pensar por meio de cenários (possibilidades) especificamente dentro dos limites dos processos desenvolvidos em redes de projeto.

Para suportar essa complexidade, esse trabalho propôs e coordenou uma prática coletiva de construção de cenários: o *workshop* "Codesign de cenários para o desenvolvimento de uma Rede Social Comunitária - Projeto Rede SOW" realizado no Colégio Municipal Theóphilo Sauer (Taquara) com as Faculdades Integradas de Taquara (FACCAT) e com a Escola de Design UNISINOS (Porto Alegre). Essa investigação foi realizada dentro de uma ampla vivência de Design colaborativo que envolveu diversos *designers* da UNISINOS, especialistas de diferentes áreas da FACCAT, alunos e professores do Colégio Municipal Theóphilo Sauer. As práticas foram lideradas por *designers* e pesquisadores ligados ao programa de Pós-Graduação em Design Estratégico da UNISINOS entre 2012 e 2014: Márcia Diehl e Patricia Hartmann Hindrichson, então mestrandas, Larissa Reis, então graduanda e bolsistas de iniciação científica, e o orientador Prof. Dr. Carlo Franzato.

A Rede SOW foi elaborada pelo Núcleo de Redes da FACCAT com recursos do Programa de Apoio aos Polos de Inovação Tecnológica da Secretária da Ciência, Inovação e Desenvolvimento Tecnológico (SCIT) do Estado do Rio Grande do Sul.

Os objetivos desse trabalho foram:

Identificar questões relevantes para avançar na direção de uma tecnologia de construção de cenários capaz de mediar as relações entre os múltiplos atores sociais que formam as redes de projeto contemporâneas. Como objetivos específicos o trabalho considerou:

- a) Estudar as principais dinâmicas de projeto nas redes contemporâneas;
- b) Explorar o conceito de cenários no âmbito do planejamento estratégico e especialmente no âmbito do Design;

- c) Analisar os atores envolvidos nas redes de projeto, os processos de construção dos cenários e os resultados obtidos;
- d) Desenvolver um processo de construção de novos cenários de uso para um sistema focado na gestão e no compartilhamento dos conhecimentos;
- e) Refletir sobre o espaço de construção de cenários nos processos de projeto contemporâneos.

PILARES TEÓRICOS

O Design precisa agir com perspicácia e para tanto se desenvolve em âmbitos coletivos por meio de uma abordagem metodológica que privilegia as estratégias (ZURLO, 2006; CELASCHI; DESERTI, 2007; MERONI, 2008). É pela maneira de pensar por projetos que se pode compreender uma perspectiva mais ampla do problema em questão com o desenvolvimento de modelos temporários da situação que está sendo projetada (CROSS, 2001, 2007, 2011; BANATHY, 1996). Esses processos podem ser vistos a partir da abordagem metaprojetual que contempla uma dimensão estratégica ao considerar múltiplas hipóteses dentro da potencialidade do Design. Trata-se de um espaço de reflexão que ocorre ao longo de todo o processo de projeto (MANZINI; JÉGOU, 2004; MORALES, 2004; CELASCHI; DESERTI, 2007; CAUTELA, 2007; DE MORAES, 2010; FRANZATO, 2011; REYES; 2011, 2012; JÉGOU *et al.*, 2012).

Apropriando-se da lógica das redes, os processos de projeto também assumem que os atores podem e devem usar ideias e percursos externos (*Open Innovation*) formando redes de projeto (BERTOLA, TEIXEIRA, 2003; VERGANTI, 2009; BROWN e KATZ, 2010; HARTMANN; BORBA; FRANZATO, 2012; CHESBROUGH, 2003). Para tanto, é preciso estabelecer uma colaboração proativa entre *designers* e *não-designers (codesign)* com um compromisso de reequilibrar as relações de poder (Participatory Design) entre usuários, técnicos, especialistas e gestores (KENSING; BLOMBERG, 1998; RIZZO, 2009; SANDERS; STAPPERS, 2008).

A técnica de construção de cenários pode ser utilizada para promover um diálogo estratégico através de uma linguagem compartilhada entre os múltiplos atores que constituem as redes de projeto contemporâneas. Por esse motivo, o estudo dos cenários nesta pesquisa buscou explorar o conhecimento por meio da Cultura de Projeto e em três fontes:

- Nas capacidades e na atuação dos atores envolvidos no projeto (MORALES, 2004; MARCIAL; GRUMBACH, 2008; BENTO *et al.*, 2004; DHANARAJ e PARKHE, 2006; SIMON, 2006; MERONI, 2008);
- Nas táticas e nas estratégias utilizadas nos processos projetuais (MANZINI e JÉGOU, 2000, 2003, 2004; MORALES, 2004; CELASCHI e DESERTI, 2007; LORA, 2011; REYES, 2011, 2012; e JÉGOU *et al.*, 2012);
- No conhecimento implícito nos próprios produtos desenvolvidos, ou seja, nos resultados - um sistema ou uma plataforma de interações conforme a visão estratégica do Design (MANZINI e JÉGOU; 2000; 2003; 2004; JÉGOU, MANZINI, MERONI, 2004; JÉGOU *et al.*, 2012; BUUR e OINONEN, 2011).

MÉTODO

A possibilidade de participar de um caso real e complexo na medida em que articulou diversas instituições com atores de diferentes especialidades, papéis e posições representou uma oportunidade única de pesquisa. Para estudar esse caso, a pesquisa-ação foi a estratégia escolhida, porque o envolvimento direto da pesquisadora viabilizou a observação dos eventos em tempo real otimizando os fluxos de conhecimentos entre a pesquisa e o projeto (THIOLLENT, 2011; SUSMAN e EVERED, 1978; SWANN, 2002).

A coleta de dados buscou contemplar elementos provenientes de três fontes: da participação da pesquisadora no processo; dos materiais desenvolvidos e da realização de um grupo de discussão - triangulando especialmente os olhares dos diferentes atores envolvidos. As observações da pesquisadora foram registradas no Diário do Projeto, os materiais foram organizados e analisados a partir de cada reunião e as etapas foram registrados em vídeos, no YouTube. Dessa forma, um dos desafios dessa pesquisa foi lidar com a grande quantidade de materiais desenvolvidos no projeto, os quais foram sistematicamente organizados e compartilhados por meio de plataformas digitais como o Google Drive, por exemplo.

Finalmente, a análise dos dados desenvolveu-se a partir da técnica de análise de conteúdo, sendo aplicada a tudo que foi dito nas discussões e nos depoimentos, assim como em imagens, desenhos e cartazes. Outras práticas e ferramentas utilizadas foram: agrupamento semântico, *brainstorming*, dinâmicas de grupo, gráfico de polaridades, jogos, prototipação, roteiros semiestruturados (entrevistas) e fichas de Ideação.

ACHADOS E DESCOBERTAS

A Rede SOW enfrentou três desafios ligados à inovação social. Em primeiro lugar, fomentou a Cultura da Colaboração, estimulando relações criativas entre pessoas com perfis muito diferentes. Por isso e pelos temas tratados nos *blogs*, o projeto visou à construção da cidadania nos adolescentes e na comunidade como um todo. Finalmente, uma das maiores ambições de Rede SOW foi a promoção da inclusão digital em uma realidade aonde o uso das tecnologias da informática e da comunicação ainda era limitado.

A experiência de Design realizada na comunidade contou com processos projetuais que envolveram o trabalho colaborativo, a inteligência coletiva e principalmente o conhecimento transdisciplinar construído a partir da multiplicidade e da diversidade dos participantes. Consideramos que o modo de projetar por cenários possa significar a cocriação de estratégias e de propostas de valor disruptivas - alternativas ao pensamento que hoje conecta diretamente o problema e o *designer* como um solucionador dele. E que os valores de empoderamento e aprendizagem coletiva compartilhados nesta pesquisa possam motivar projetos similares nas organizações e nas comunidades. O projeto Rede SOW recebeu o Prêmio Internacional de Design Objeto: Brasil 2016, na categoria Design e Educação, ampliando mais ainda o compartilhamento desta vivência realizada na cidade de Taquara.

Especificamente dentro dos limites do Design, a construção de cenários foi incorporada aos métodos de projeto visando o desenvolvimento de produtos, serviços e sistemas alternativos aos modelos vigentes. A essência do uso de

cenários nesse campo disciplinar consiste em explorar contextos futuros em determinados momentos do processo projetual. Todavia, não se trata apenas do que pensar sobre o nosso futuro possível, mas como projetar esse futuro valendo-se de todo potencial teórico e metodológico que o avanço dessa linha de pesquisa tem proporcionado ao Design nos últimos anos. Como resultado observamos que os cenários podem ser entendidos como um evento capaz de incluir múltiplas interações nos processos de *codesign*. Além disso, o trabalho evidenciou que a prática de cocriação de cenários poderia caracterizar uma estratégia projetual holística, catalisando o caráter estratégico do Design por meio de sistemas indissociáveis, abertos e passíveis de retroalimentação em uma concepção decididamente não linear de tempo.

PESQUISAS FUTURAS

A pesquisa realizada nesta dissertação do programa de pós-graduação em Design Estratégico da UNISINOS marcou o início de uma jornada de aprofundamento nesse tema. Esta investigação continua com uma tese de doutorado em desenvolvimento no programa de pós-graduação em Design e Tecnologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Questionamos se o pensamento por cenários poderia configurar uma abordagem integral durante todo o espaço-tempo do projeto estruturando uma tecnologia projetual por meio de mecanismos amplos e sistemáticos. O desenvolvimento dessa abordagem foi realizado na oficina “Memórias do Futuro” constituída pelo movimento “Protagonistas do Futuro” orquestrado pela Agência de Desenvolvimento de Santa Maria (ADESM) com o apoio da ONU-Habitat para promover o desenvolvimento urbano de modo sustentável e colaborativo na cidade de Santa Maria.

Palavras-chaves: **Cenários; Codesign; Design Estratégico; Redes de Projeto.**

PPG
DES
IGN

