



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

LILIAN THAIS FERNANDES ALBUQUERQUE

**Design colaborativo: o projeto Mana como proposta de Inovação Social para o
INSTITUTO POVO DO MAR**

FORTALEZA

2019

LILIAN THAIS FERNANDES ALBUQUERQUE

**Design colaborativo: o projeto Mana como proposta de Inovação Social para o
INSTITUTO POVO DO MAR**

Trabalho de Conclusão de Curso em
Design, apresentado à Universidade
Federal do Ceará, para a obtenção do
título de Designer.

Orientador: Prof. Dr. Emílio Augusto
Gomes de Oliveira.

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A1d ALBUQUERQUE, LILIAN.
Design colaborativo: o projeto Mana como proposta de Inovação Social para o INSTITUTO POVO DO
MAR / LILIAN ALBUQUERQUE. – 2019.
70 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia,
Curso de Design, Fortaleza, 2019.

Orientação: Prof. Dr. Emilio Augusto Gomes de Oliveira.

1. MANA. 2. IPOM. 3. Inovação Social. 4. Design Social. 5. Colaboração. I. Título.

CDD 658.575

**Design colaborativo: o projeto Mana como proposta de Inovação social para o
INSTITUTO POVO DO MAR**

Trabalho de Conclusão de Curso em Design, apresentado à Universidade Federal do Ceará, como parte das exigências da qualificação para a obtenção do título de Designer.

Aprovado em 16 de dezembro de 2019.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Emílio Augusto Gomes de Oliveira – Orientador
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva – Avaliador (a) 1
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Me. Lia Alcântara Rodrigues – Avaliador (a) 2
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Me. Érico Gondim Oliveira- Avaliador (a) 3

DEDICATÓRIA

Dedico esse projeto de pesquisa a todas as crianças e adolescentes beneficiados pelo Instituto Povo do Mar, bem como seus voluntários e empregados. A todos os jovens, que pela conjuntura social brasileira, se encontram em estado vulnerabilidade social. E a minha família, Arnaldo Fernandes da Silva e Francilene Albuquerque Fernandes.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os membros que contribuíram para a conclusão desse projeto, em especial ao Arnaldo Fernandes da Silva e André Luiz Melgaço Lopes. Agradeço também a todos os membros acadêmicos que contribuíram de alguma forma para a minha formação em Design, professores, secretaria e colegas. Em especial, ao professor Prof. Dr. Emílio Augusto, por ter orientado esse projeto com dedicação e esperança, e aos membros do Instituto Povo do Mar- IPOM.

RESUMO

O presente projeto tem como intuito aproximar o design a crianças e adolescentes em estado de vulnerabilidade social através do projeto MANA, uma inovação social realizada colaborativamente com o Instituto Povo do Mar. O MANA é um projeto de design colaborativo voltado para as problemáticas: profissionalismo, auto-estima e sustentabilidade. O mesmo atua através de oficinas e workshops, desenvolvido a partir dos resultados adquiridos com as fases metodológicas realizadas no presente projeto. Atua juntamente com o IPOM, que se caracteriza como uma OSCIP, o mesmo beneficia crianças e adolescentes moradores das comunidades do Serviluz e Praia do Futuro-Fortaleza- CE através de ações socioeducativas. O presente projeto se desenvolve em colaboração com o mesmo, e tem seu público alvo voltado a crianças e adolescentes de 10 a 17 anos atendidas pelo IPOM. Fundamenta-se através de conceitos fundamentais para as áreas de design social e difuso, inovação social e colaboração. O mesmo se caracteriza como um projeto de Design Social, feito colaborativamente utilizando a metodologia científica Pesquisa- Ação e metodologia projetual *Human Centered Design- HCD*. Embasado pela metodologia projetual, aplica-se as Fases Ouvir (*Hear*), Criar (*Create*) e Implementar (*Deliver*) das ferramentas do HCD no decorrer da realização do projeto. Diante disso, os resultados aqui apresentados baseiam-se na aplicação práticas das lentes de projeto apresentadas pela metodologia HCD, que são: Desejo, Praticabilidade e Viabilidade.

Palavras- chave: MANA, IPOM, inovação social, design social, colaboração.

ABSTRACT

This project aims to bring together the project of children and adolescents in socially vulnerable situations through the MANA project, a social innovation carried out collaboratively with the People's Sea Institute. MANA is a collaborative design project focused on the issues: professionalism, self-esteem and sustainability. It operates through workshops, developed from the results acquired with the methodological phases carried out in this project. It works together with IPOM, which presents as OSCIP, it benefits children and adolescents living in communities of Serviluz and Praia do Futuro - Fortaleza - CE through socio-educational actions. This project is developed in collaboration with it, and its target audience is children and adolescents aged 10 to 17 years attended by IPOM. It is based on fundamental concepts for areas of social and diffuse design, social innovation and collaboration. It is characterized as a Social Design project, done collaboratively using the Research-Action scientific methodology and the Human Centered Design- HCD design methodology. Based on the project methodology, it applies as Hearing (Listening), Creating (Creating) and Implementing (Delivering) Phases of HCD tools throughout the project execution. Therefore, the results presented here are based on the application of design lens practices applied by the HCD methodology, which are: Desire, Practicality and Feasibility.

Keywords: MANA, IPOM, social innovation, social design, collaboration.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Grafite feito na entrada do Instituto Povo do Mar no núcleo Praia de Iracema.....	16
Figura 2 - Atividades do PSS <i>The Divine Divas</i>	20
Figura 3 - Personagens criadas para o PSS <i>The Divine Divas</i>	20
Figura 4- Material Gráfico desenvolvido para o projeto.....	20
Figura 5 - Ações realizadas entre produto e marca.....	21
Figura 6- Resultados das ações em 2015 e 2016.....	21
Figura 7- Atividades do programa.....	22
Figura 8 - Ciclo básico da Investigação-ação.....	34
Figura 9- Características da pesquisa-ação.....	35
Figura 10 - Lentes do HCD.....	38
Figura 11 - Diagrama de atuação do HCD.....	39
Figura 12 - Visita realizada ao IPOM durante a fase 1 (Encontro 2).....	40
Figura 13 - Participando do convívio do IPOM.....	41
Figura 14 - Conhecendo os talentos do IPOM.....	42
Figura 15- Imersão na convivência do IPOM.....	43
Figura 16 - Cronograma do Projeto de Pesquisa.....	46
Figura 17- Cronograma do Projeto MANA.....	47
Figura 18- Núcleo Praia do Futuro.....	48
Figura 19- Influência do <i>Stakeholders</i>	50
Figura 20- Encontro 3 (Oficina de Cartas).....	51
Figura 21- Encontro 3 (Oficina de Cartas).....	51
Figura 22- Encontro 4 (Oficina de Vídeo).....	52
Figura 23 - Mapa de Stakeholders do MANA.....	53
Figura 24- Oficina de Trançado em grupos.....	57

Figura 25- Grupo realizando trançado colaborativamente.....	57
Figura 26- Dupla de meninas realizando trançado.....	57
Figura 27- Grupo finaliza seu trabalho em trançado.....	57
Figura 28- Explicação da oficina com a Designer.....	58
Figura 29- Grupo realizada atividade na oficina de Aquarela.....	58
Figura 30- Participantes se ajudam na oficina de Aquarela.....	58
Figura 31- Oficina de Aquarela.....	59
Figura 32- Material desenvolvido na oficina de aquarela que deu origem a uma das estampas desenvolvidas	59
Figura 33- Aluna desenvolvendo aquarela durante a oficina.....	59
Figura 34- Grupo realiza um desenho colaborativamente.....	59
Figura 35- Momento de Acolhimento.....	60
Figura 36- Voluntária do IPOM inicia aplicando o <i>workshop</i>	60
Figura 37- Mapeamento de informações obtidas através do workshop de convivência coletiva	61
Figura 38- Aplicação do segundo workshop sobre Profissionalismo.....	62
Figura 39- Momento de acolhida na Surf House.....	62
Figura 40 - Tabela obtida através do workshop de profissionalismo.....	62
Figura 41 - Pôster realizado a partir dos desenhos da oficina de aquarela.....	64
Figura 42 - Postêr desenvolvido a partir das aquarelas realizadas nas oficinas.....	64
Figura 43 - Simulação de aplicação de estampa em prancha de <i>surf</i>	64
Figura 44 - Simulação de sublimação em camisa.....	64
Figura 45 - Aplicação em bolsa sacola.....	64
Figura 46- Bolsa realizada com nó na Oficina de Trançado.....	65
Figura 47- Grupo exibindo a bolsa.....	66
Figura 48- Grupo realiza bolsa em trançado e nó.....	66

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURA

HCD	-	<i>Human Centered Design</i>
IPOM	-	Instituto Povo do Mar
OSCIP	-	Organização da sociedade civil de interesse público
POINT	-	Problemas, Obstáculos, Insight, Necessidades, Temas
PSS	-	Sistema Produtos Serviços
UFMG	-	Universidade Federal de Minas Gerais

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
1.1. Contextualização	15
1.1.1. Estado da Arte	18
1.1.2. Pesquisa de similares	19
1.1.2.1. The Divine Divas	19
1.1.2.2. Catadores de sonhos	21
2. PERGUNTA DA PESQUISA	23
3. OBJETIVOS	24
3.1. Geral	24
3.2. Específicos	24
4. JUSTIFICATIVA DE PROJETO	25
5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	27
5.1. Design colaborativo para inovação social	27
5.2. O design como vetor transformador	28
5.3. Design e a sociedade: produção e consumo	29
5.4. Design centrado no ser humano	30
5.5. Processo sustentável de um produto serviço	31
6. METODOLOGIA CIENTÍFICA E PROJETUAL	33
6.1. Abordagem e natureza da pesquisa	33
6.2. Metodologia científica	34
6.3. Procedimentos de pesquisa e instrumentos de coleta de dados	36
6.4. Procedimentos de análises	36
6.4.1. Registro fotográfico	37
6.4.2. Observação de campo	37
6.4.3. Entrevista	37
6.4.4. Participação na dinâmica de aulas do IPOM	38
6.5. Metodologia projetual, ...	38

6.5.1. Fases	39
6.5.1.1. Ouvir (hear)	39
6.5.1.2. Criar (create)	42
6.5.1.3. Implementar (deliver)	44
7. CRONOGRAMA	46
8. RESULTADOS FINAIS	48
8.1. Resultados das fases 1- Ouvir (<i>Hear</i>)	48
8.2. Levantamento de problemas	50
8.2.1. “Mana”	52
8.3. Resultados finais	55
8.4 Materiais gerados a partir das oficinas e workshops	63
CONSIDERAÇÕES FINAIS	67
REFERÊNCIAS	69

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho desenvolve a dimensão colaborativa do design social e defende a prática do design responsável, o qual significa respeitar os contextos sociais, econômicos e morais para projetar uma solução que atenda as reais necessidades de bem-estar e desejos das pessoas (PAPANÉK, 1985). Esse bem-estar, segundo o mesmo autor, não está ligado a adesão de um pacote de produtos materiais, mas ao acesso a experiências, serviços e produtos intangíveis.

Acredita-se que a qualidade de vida de um grupo está diretamente relacionada à qualidade dos serviços, bem como a experiência com produtos aos que podem ter acesso, isso é bem-estar. E quando esse acesso não existe, compromete a qualidade de vida, existe uma correlação entre ambas as partes que determinam o bem-estar. Aliado a isso e a fim de ampliar a capacidade de atuação da proposta do projeto existe a inovação social, que tem como objetivo atender as necessidades de forma a proporcionar novas relações de colaboração social.

O conceito de vulnerabilidade social vem sendo discutido atrelado ao termo minorias, pois entende-se que por um grupo populacional ser considerado mais vulnerável, o mesmo compõe parte de uma sociedade com menos dominância social (FIGUEIREDO & NORONHA, 2008). Existem várias conotações para o termo vulnerabilidade social e econômica, que denominam grupos ou indivíduos como vulneráveis, juridicamente e politicamente. Que, a fim de garantir seus direitos como cidadãos, precisam de auxílio e proteção de órgãos políticos e de defesa de direitos sociais. Nesse sentido o vulnerável é aquele que está em desvantagem ao que tange a distribuição de recursos básicos (educação de qualidade, segurança, renda) (AYRES ET AL., 2009; FIGUEIREDO & NORONHA, 2008).

A presente pesquisa compartilha desses conceitos e propõe viabilizar o design a crianças e adolescentes em estado de vulnerabilidade social amparadas pelo IPOM- Instituto Povo do Mar, que se caracteriza como organização colaborativa por sua característica de colaboração mútua entre os integrantes. O mesmo se enquadra como OSCIP- Organização da Sociedade Civil de Interesse Público, uma qualificação dada pelo ministério da justiça-MJ às entidades que atendem aos requisitos.

O instituto beneficia crianças e adolescentes de 07 a 17 anos de idade em estado de vulnerabilidade social, com duas sedes localizadas no Bairro Praia do Futuro e Serviluz,

ambos na cidade de Fortaleza. Inicialmente, de acordo com as fases do projeto, as primeiras etapas do do mesmo delimitaram-se a acontecer com as crianças e adolescentes da sede do instituto localizado na Praia do Futuro-Fortaleza (CE). Pois, inicialmente o público-alvo eram às crianças e adolescentes atendidas nessa localidade.

Contudo, durante a realização do projeto o IPOM necessitou unificar o núcleo da localidade do bairro Serviluz- Fortaleza (CE) ao núcleo do bairro Praia do Futuro- Fortaleza (CE). Em virtude disso, o projeto MANA ampliou seu público-alvo de forma a atender igualmente às crianças e adolescentes que foram remanejadas para o núcleo do bairro Praia do Futuro- Fortaleza (CE).mesmo atua com o objetivo de amenizar os impactos da vulnerabilidade social no futuro de tais crianças e adolescentes moradores da comunidade do Bairro Praia do Futuro e Serviluz, ambos em Fortaleza (CE).

Nesse contexto, optar por desenvolver a atual pesquisa com crianças e adolescentes em estado de vulnerabilidade social, é assumir o design como uma prática que abrange, com flexibilidade, grande variedade de problemas. E quando o mesmo não se limita a atuar somente no eixo de produtos materiais, deve manter grande influência nas organizações e situações de diferentes formas (MARGOLIN,1998).

De acordo com isso o projeto Mana propõe-se praticar colaborativamente o design difuso, que defende a prática do design por pessoas que não precisam ter, especificamente, a titularidade de “*designer*”. Mas, que apresentam capacidades de exercer o exercício do design (MANZINI, 2017). Pois, o processo de desenvolvimento no projeto MANA foi realizado colaborativamente entre pessoas não especialista em design, que fazem parte do Instituto Povo do Mar e a profissional “*designer*” que propôs a realização do projeto.

Diante disso, a pergunta que norteou a pesquisa seria como viabilizar o design às crianças e adolescentes, que encontram-se em estado de vulnerabilidade social, através do desenvolvimento do projeto colaborativo MANA. Portanto, o objetivo geral se refere a implementar uma inovação social que viabilize o design ao Instituto Povo do Mar, de forma a atuar com base nas problemáticas levantadas durante o levantamento de necessidades do público-alvo.

O projeto é de cunho qualitativo e utiliza a metodologia científica Pesquisa-Ação. Como metodologia projetual utiliza-se o HCD-IDEO, que consiste em um método colaborativo de desenvolvimento de projetos através das fases “*Hear*”, “*Create*” e “*Deliver*”.

Neste sentido, os resultados finais apresentam o projeto MANA como uma proposta de inovação social, que se pauta em três pilares, que são: Profissionalismo, Autoestima e

Prevenção. Tais pilares foram definidos colaborativamente entre os *stakeholders*, pautados pelos resultados obtidos a fase “*Hear*”, utilizando as ferramentas do HCD-IDEO e a metodologia Pesquisa- Ação. O público-alvo consiste em adolescentes atendidos pelo Instituto Povo do Mar, na faixa etária entre 10 a 17 anos.

Por fim, o projeto gerou um produto criado colaborativamente, e que auxiliará a proporcionar a sustentabilidade econômica do IPOM através da adoção da Economia Colaborativa. O público em questão, recebe auxílio educacional e social do Instituto Povo do Mar.

1.1. Contextualização

A prática do design responsável, que será detalhado posteriormente, significa considerar as reais necessidades das pessoas em detrimento a desejos efêmeros (PAPANEK,1985). Levando em consideração que grande parte da evolução da educação relacionada a Design Social são influenciadas pelos livros de Papanek, é essencial citá-lo para contextualizar a área em que essa pesquisa está inserida.

No entanto, Margolin e Margolin (2002), consideram formas de concretizar a ação social dita por Papanek ao proporem uma co participação de designers de produtos, outras profissões e comunidades, cujo objetivo principal seria atender a classe mais pobre e marginalizada. Uma forma capaz de guiar o design responsável é através da sustentabilidade. Foi, portanto, a partir de pesquisas nesse campo de design, ligadas a questões ambientais, que se permitiu a discussão sobre inovação social no design.

Analisando a relação entre design e sustentabilidade, de acordo com as contribuições de Manzini (2002; 2007; 2008), os designers devem utilizar seus conhecimentos para intermediar as próprias habilidades e capacidades dos indivíduos de uma determinada comunidades, organização ou empreendimento, valorizando seus costumes e saberes. Não considerando, portanto, as pessoas como o problema, mas parte da solução.

Nesse sentido, Manzini (2002; 2007; 2008) ainda expressa sua definição de empreendimento social difuso. Compreende-se o termo "empreendimento difuso" como um grupo que desenvolve ações colaborativas para alcançar um objetivo em comum, que em geral, concentram-se em problemas sociais críticos, e atuam em colaboração para enfrentar as demandas que desses surgem. Neste cenário, o IPOM - Instituto Povo do Mar foi o local escolhido para a atuação desse projeto de pesquisa. O mesmo ainda se enquadra na definição

de “organização colaborativa” de Manzini (2007), devido uma das características de suas ações ser a colaboração mútua entre os indivíduos.

Tais organizações, segundo o mesmo autor no seu livro, surgem quando acontece o encontro de pessoas não especialistas, especialista e bens materiais proporcionando novas oportunidades e geração de valor para aquela comunidade (MANZINI, 2015). Enquadra-se no terceiro setor como OSCIP-Organização da Sociedade Civil de Interesse Público, é uma qualificação outorgada pelo Ministério da Justiça – MJ às entidades que atendam aos requisitos previstos na Lei Federal nº 9.790/99. De acordo com ela, para obter o título, a entidade deve ser constituída sob a forma de associação ou fundação, que é o caso do IPOM.

Figura 1- Grafito feito na entrada do Instituto Povo do Mar no núcleo Praia de Iracema.



O Instituto foi fundado em 2010 com o objetivo de ser uma organização sem fins lucrativa voltada a beneficiar a Comunidade do Serviluz- Fortaleza/CE. Atualmente, o campo de atuação se expandiu também para a Comunidade da Praia do Futuro- Fortaleza (CE). Tais comunidades vivem em um cenário de exclusão social onde o acesso às condições que favorecem o bem-estar social dessas crianças e adolescentes são escassas.

Pois, tendo em vista os dados do Censo Demográfico de 2010, a renda média do Serviluz chega a R\$ 393,02. O mesmo pertence a (SER II), que pode ser considerada uma das regiões mais ricas de fortaleza, pois dos (10) dez bairros mais ricos da cidade, (09) nove pertencem a Regional II. Outro dado alarmante em relação às condições sociais é o seu

IDH- Índice de Desenvolvimento Humano, onde o IDH- Educação está entre os (10) dez piores da cidade, enquanto a Regional II figura o melhor IDH da cidade quando se compara as demais Regionais.

O mesmo desenvolve ações socioeducativas nas áreas de educação, esportes, arte e cultura a fim de proporcionar o acesso à cidadania. Norteiam-se pelos valores: humanidade, amor, respeito e altruísmo e suas ações refletem no combate a pobreza e preservação do meio ambiente de forma a impactar as crianças e adolescentes beneficiados e suas famílias.

O público alvo específico desse projeto de pesquisa são às crianças e adolescentes de 10 a 17 anos beneficiadas pelo IPOM. Contudo, apesar de atender diretamente às crianças e adolescentes, os benefícios irradiam às suas famílias. Nesse sentido, qualquer projeto que vise atender as necessidades das crianças e adolescentes atenderá também às suas famílias.

O projeto MANA tem como objetivo geral viabilizar o design à crianças e adolescentes em estado de vulnerabilidade social atendidas pelo IPOM através do desenvolvimento colaborativo do mesmo, visando atender às necessidades de sustentabilidade econômica e inclusão social para o IPOM. O MANA não tem como propósito resolver um problema social pois, essa problemática abrange áreas políticas, sociais, e econômicas da sociedade que estão além do poder de atuação do projeto. Uma alternativa para resolver um problema social não é considerada, necessariamente, uma inovação social, pois inovações técnicas também podem resolver tais problemas (CAJAIBA-SANTANA, 2014).

Portanto, considerando a prática do Design Social por Papanek (1985), bem como seus conceitos sobre design responsável, ou seja, projetar para as necessidades das pessoas considerando as dimensões sociais, ecológicas e morais, é possível notar a inter-relação com o design sustentável ao terem o foco em promover mudanças sociais, tal pesquisa se estabelece na interseção dessas áreas: Design Social e Inovação Social. Que será detalhada posteriormente na Fundamentação Teórica.

Dentre trabalhos dessa área de conhecimento, a proposta desse projeto é explorar de forma investigativa e prática, a gama de possibilidades existentes na interseção dos termos “design social” e “inovação social” a fim de traduzir uma das oportunidades de atuação em forma de produto- serviço. As definições de (MANZINI, 2008) e (PAPANEK, 1985) desses dois termos, bem como sua relação com design de produto serão utilizadas para

compreensão do posicionamento estratégico para a prática desse projeto no IPOM.

Nesse contexto, (MANZINI, 2015) ainda destaca dois significados atribuídos à palavra “social”. O primeiro deles é atribuído a dinâmicas e estruturas da sociedade. Já o segundo é destinado a explicar a existências de situações problemáticas da sociedade, como desigualdade e exclusão social. Quando a palavra social é utilizada como na última forma, se torna uma condição restritiva de um grupo ou de indivíduos isolados, sendo isso o fator gerador desse trabalho. Assim, o design social pode auxiliar o enfrentamento à realidade que às crianças e adolescentes beneficiadas pelo o IPOM se encontram, apesar de ser considerado uma organização colaborativa como já mencionado, nesse contexto.

1.1.1. Estado da arte

Na presente pesquisa, foram realizados estudos de projetos na área de Design Social, Colaborativo e Inovação Social, a fim de analisar projetos atuais desenvolvidos nessas áreas de pesquisa. Também foram analisados trabalhos de pesquisas realizados na mesma localidade de atuação do MANA, comunidade do Serviluz e Praia do Futuro, ambas em Fortaleza (CE). Com o intuito de identificar ações atuais e estudos realizados nessas localidades.

Nesse sentido, identificou-se que existem estudos relacionados a perceptiva das crianças e adolescentes que moram nas comunidades do Titan e Praia do Futuro em relação a violência local e suas consequências, segundo tais estudos aponta como consequência a privação da liberdade. Pois, as crianças e adolescentes moradores da comunidade do Serviluz, por existirem divisões territoriais envolvendo facções criminosas, as mesmas não podem passar para o segmento da Praia do Futuro, assim vice e versa. E tal liberdade, de ir e vir, está sendo trabalhada pouco a pouco pelos trabalhos sociais realizados na região (SÁ, 2010). Entre esses, o trabalho realizado no IPOM.

Segundo o mesmo autor, outras problemáticas afetam o local, como falta de água, saneamento básico, ameaças do avanço do mar e luta entre facções. Contudo, Sá (2010) também indica a diversidade cultural dessa região, que compõem as atividades culturais dos jovens: pesca artesanal, surf, dança, música, estilo de vida praieiro, religiosidade popular e projetos sociais. Nesse contexto também foram realizados estudos sobre iniciativas realizadas envolvendo Design Social com pessoas em estado de vulnerabilidade social na cidade de Fortaleza-CE.

Diante disso, estudou-se as ações realizadas pelo VARAL- Laboratório de Iniciativas em Design Social, da Universidade Federal do Ceará (UFC). Segundo Silva et al. (2016) o papel do Design frente a inovação social “se encontra frequentemente relacionado a gestão de tarefas que constituem um conjunto de ações relacionadas entre si de forma lógica e coerente a fim de promover respostas favoráveis à problemática social observada”. Dessa forma, o design atua através de estratégias, gestão e mediação para melhor articulação do projeto e dos agentes envolvidos nela.

1.1.2. Pesquisa de Similares

1.1.2.1. *The Divine Divas*

Os desafios da pobreza são enormes, mas na África Subsaariana um problema ganhou destaque atualmente por uma tentativa de atuação inovadora. O IDEO desenvolveu o “*The Divine Divas*”, um serviço que está revolucionando a maneira de conscientizar adolescentes a respeito dos métodos contraceptivos. No país, houve um grande progresso em relação à contracepção. Porém os contraceptivos conhecidos, como DIUs, pílulas, camisinhas são movidos em torno de seus benefícios fisiológicos, e com mais frequência, suas desvantagens (IDEO, 2016). Como resultado tem-se a não utilização dos mesmos por adolescentes do país.

Diante disso, o *The Divine Divas* tem como público-alvo adolescentes. Funciona, portanto como um centro que desenvolve atividades e campanhas de contracepção de forma específica para as mesmas, trabalhando a autoestima, através de conversas entre fazer unhas e ler revistas. Até 2015 já haviam aberto 3 (três) sedes.

Figura 2 - Atividades do PSS *The Divine Divas*.



Fonte: Meet the divine divas (2014).

Figura 3 - Personagens criadas para o PSS *The Divine Divas*.



Condoms for
THE EVERYGIRL

The Pill For the
PERFECTIONIST

The Injection for
GIRL ON THE GO

The Implant for
MS. AMBITION

IUD for the
SUPERGIRL

Fonte: Meet the divine divas (2014).

Figura 4 - Material Gráfico desenvolvido para o projeto.



Fonte: Meet the divine divas (2014).

1.1.2.2. Catadores de Sonhos

Esse projeto tem origem na UFMG e tem como objetivo proporcionar melhorias socioeconômicas aos catadores associados da Asmare (Associação dos Catadores de Papel, Papelão e Material Reaproveitável). Além de prestar serviços recolhendo os resíduos urbanos ainda acolhe pessoas marginalizadas. O projeto desenvolveu ações colaborativas de 2014 a 2017 com os catadores, tais como oficinas de dança, consultoria de design, conversas com artesãos, desenvolvimento de produtos autorais, obtendo resultados sociais e econômicos, e que alinham serviços a produtos. Esse projeto continua atualmente na capitalização de recursos para manter as presentes e próximas etapas.

Figura 5 - Ações realizadas entre produto e marca.



Fonte: Catadores de Sonhos [2014].

Figura 6 - Resultados das ações em 2015 e 2016.



Fonte: Catadores de Sonhos [2016].

Figura 7 - Atividades do programa

Parte das ações em 2017 e 2018



Oficinas de Design



Oficinas de Dança

Fonte: Catadores de Sonhos [2018].

A partir das referências exibidas de produtos e serviços semelhantes, conclui-se que existem diferentes formas de atuação do Design que podem ser adaptadas a diferentes necessidades do público-alvo. Como design social voltado para o desenvolvimento de produtos, orientação e conscientizar sobre problemas sociais, realização de ações como oficinas temáticas a fim de alinhar serviço e produto, entre outras.

Nesse sentido, para a proposta do MANA, destaca-se as propostas *The Divine Divas* e Catadores dos Sonhos. Pois, respectivamente, *The Divine Divas* apresenta uma proposta de comunicação com seu público alvo onde consegue transmitir o objetivo do projeto através de conversas descontraídas e simples durante a realização das ações. Isso é importante para o contexto do MANA, pois por também ser aplicado colaborativamente com crianças e adolescentes manter uma boa comunicação entre jovens, adultos e crianças é fundamental para transmitir os objetivos do projeto e os novos conhecimentos adquiridos.

O projeto Catadores dos Sonhos alinha serviço e produto através do Design Social Colaborativo, através dos recursos utilizados para realizar o projeto se assemelha com o objetivo do MANA. Entre os recursos, estão oficinas, aulas e workshops onde tenta captar recursos para a sustentabilidade do próprio projeto, um de seus pontos fortes dessa proposta.

2. PERGUNTA DE PESQUISA

No ano de 2004, Sylvia e Victor Margolin destacaram que a partir do discurso de Papanek passaram a considerar, nas palavras dos mesmo as “necessidades sociais, necessidades de países em desenvolvimento, necessidades especiais de idosos, pobres e portadores de deficiência física” para projetar (MARGOLIN, 2004).

Neste trabalho foi utilizada uma revisão bibliográfica de autores que já debateram temas semelhantes a design social, colaborativo e inovação social e aos impactos da profissão de design, responsabilidade da profissão, conjuntura social, política e econômica e a relação de desejos e necessidade para a formulação da seguinte pergunta de pesquisa:

- a) Como propor soluções de design colaborativo a crianças e adolescentes em estado de vulnerabilidade econômica e social, através do desenvolvimento do projeto colaborativo Mana, que visa atender às necessidades de sustentabilidade econômica e inclusão social para o Instituto Povo do Mar?

3. OBJETIVOS

Os objetivos foram traçados a partir de uma análise do contexto do design em relação ao reconhecimento e valor dado a inovações sociais sustentáveis, bem como provocar o exercício da profissão para o desenvolvimento de soluções capazes de serem reproduzidas em outros contextos locais (MANZINI, 2008). Além de serem capazes de proporcionar um ciclo de produção e consumo sustentável pelo IPOM, tais objetivos propõem aos designers desafios projetuais e inovadores para auxiliar nas necessidades econômicas e de inclusão social do instituto.

3.1. Objetivo geral

Desenvolver e implementar colaborativamente o projeto MANA como uma inovação social, capaz de propor soluções de design colaborativo a crianças e adolescentes em estado de vulnerabilidade social, atendidas pelo Instituto Povo do Mar, a fim de promover inclusão social e auxiliar na sustentabilidade financeira do IPOM.

3.2. Objetivos específicos

- a) Promover a compreensão do design como área essencial para o avanço social por meios sustentáveis e contribuir para o reconhecimento da sua responsabilidade cidadã;
- b) Considerar todos os *stakeholders* como agentes da solução, a fim de se alcançar uma proposta de inovação social colaborativamente;
- c) Promover oficinas e workshops com temas pautados no levantamento das necessidades: profissionalismo, auto-estima e sustentabilidade;
- d) Aplicar as habilidades práticas do Design a fim de promover oficinas para a criação colaborativa de um produto que será comercializado pautados na economia colaborativa;
- e) Promover a inclusão social das crianças e adolescentes beneficiadas pelo IPOM através da oportunidade de convivência entre os dois núcleos, Praia do Futuro e Bairro do Titan, nas oficinas e workshops.

4. JUSTIFICATIVA DE PROJETO

É característico do design a capacidade de identificar, analisar, investigar e propor novas configurações. Nesse sentido, considera-se no projeto que o design é uma prática flexível e que atua com propriedade em diversas áreas e respectivos problemas (MARGOLIN, 1989).

Diante disso, ainda segundo o autor entende-se que o design não deve se limitar a projetar produtos, mas na compreensão e intermediação de questões sociais, políticas e econômicas, o design tem propriedade e capacidade de influenciar organizações (MARGOLIN, 1989). Preocupar-se e mobilizar-se para extrair dessa profissão estratégias inovadoras voltadas a pessoas em estado de vulnerabilidade social, especificamente, às crianças e adolescentes beneficiadas pelo IPOM é reconhecer o alcance e os impactos sociais que o design pode ter.

Nesse sentido, a sustentabilidade social se refere às atividades humanas seguirem os princípios da justiça e da responsabilidade com o futuro, considerando a distribuição dos espaços ambientais (MANZINI, 2008). Trabalhar a sustentabilidade ambiental refere-se às atividades humanas, em escala local ou global, não interferirem no ciclo natural dos recursos, bem como na não precarização dos recursos que as próximas gerações herdarão.

Já a sustentabilidade econômica garante que não falte recursos financeiros para que a atividade produtiva mantenha-se funcionando através de um processo sustentável, considerando as questões ambientais e sociais. Esse estudo é relevante para o desenvolvimento sustentável do presente projeto e para os desenvolvimentos de demais projetos na área que tenham como propósito design social e desenvolvimentos de novos produtos (MANZINI, 2008).

Os aspectos econômicos, sociais e políticos não direcionam o sistema a um modelo sustentável ambientalmente e socialmente (MANZINI, 2008), pois promove uma relação de dependência das pessoas a um modelo produtivo agressivo ambientalmente e socialmente ao consumo excessivo de tais produtos.

Tendo em vista isso e analisando o modelo predominante de consumo de bem-estar pelo produto a contribuição social desse projeto é desenvolver colaborativamente o projeto MANA se refere a uma inovação social com o propósito de aproximar o design a crianças e adolescentes atendidas pelo IPOM em estado de vulnerabilidade social, promover a inclusão social e auxiliar a sustentabilidade financeira do IPOM.

Através de oficinas e workshops desenvolvidos e implementados colaborativamente pelos stakeholders do projeto. Ademais, um dos benefícios do projeto é gerar um produto final colaborativo que poderá ser comercializado gerando renda para o IPOM.

Esse método contribui, portanto, para o desenvolvimento de projetos na área do design, buscando a sustentabilidade através da utilização de recursos já existente no instituto. A realização desse projeto também promove o entendimento do papel do designer como investigador construtivo (KIMBELL, 2016).

O desenvolvimento do MANA, busca ainda realizar a prática do design difuso, onde pessoas que não são especialistas, colaboram com suas capacidades naturais para o design. Diferentemente de design especializado, que são pessoas formadas e que podem atuar profissionalmente como designer (MANZINI, 2015).

Por fim, este trabalho busca desenvolver um projeto com e para crianças e adolescentes em estado de vulnerabilidade social, onde enfrenta-se necessidades relacionadas a fome, tráfico de drogas, problemas familiares, segurança e educação exige inovar nas soluções e propriedade para abordar várias áreas metodológicas. Qualidades essas encontradas no Design.

5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

5.1. Design colaborativo para a inovação social

Manzini, em seu livro “Quando todos fazem Design” define inovações sociais como um conjunto de novas ideias que atendem necessidades sociais, ao mesmo tempo que desenvolve novas relações ou colaborações sociais. Baseado nessa definição, acredita-se que inovação sempre existiu, contudo, atualmente, está se tornando uma prática cada vez mais presente. Ainda segundo Manzini (2017), grande parte das pessoas inseridas em economias de rápido crescimento, precisam mudar rapidamente seu contexto socioeconômico para novos contextos, isso influencia o modo de vida e o entendimento sobre bem-estar.

No cenário atual, no qual existem milhares de localidades sofrendo com conflitos e problemas, e que para esses desafios a solução não pode ser encontrada exclusivamente em um modelo tradicional de-cima-para-baixo, embora seja necessário. É aí que a inovação social pode chegar como um agente de mudança em potencial. Neste cenário, o IPOM, atua de forma colaborativa com todos os membros e com ações de-baixo-para-cima. Para tanto, a presente pesquisa aproveitou essa característica para desenvolver o presente projeto.

No entanto, deve-se compreender que uma solução para problemas sociais não é um requisito único para ser considerado inovação social, pois “uma iniciativa que objetiva resolver um problema social não é necessariamente uma inovação social e até mesmo as inovações técnicas podem ser destinadas a resolver problemas sociais”. (CAJAIBA- SANTANA, 2014, p. 44).

Designers, engenheiros, empresas e instituições já estão desenvolvendo ideias de comunidades e organizações criativas e com isso aumenta e consolida a difusão dessa iniciativas, possibilitando um ambiente onde empreendimentos sociais difusos possam surgir.

“As inovações sociais acontecem sejam em lugares desenvolvidos ou em desenvolvimento, elas aparecem onde existem mudanças, são rápidas e profundas, e daí, surgiram as comunidades junto ao seu poder de adaptação.”(MANZINI, 2008). Nesse sentido, as comunidades e organizações colaborativas e empreendimentos sociais são considerados grupos que atuam através da inovação social. Sendo assim, o IPOM caracteriza-se como organização colaborativa, pois é constituída por um grupo

de indivíduos que colaboram entre si na co-criação de valores compartilhados. Além disso, tal categoria tem serviços baseados em relações de confiança mútua onde as ações existem das relações interpessoais verdadeiras entre os envolvidos (Cipolla, 2004).

5.2. O design como vetor transformador

O desenvolvimento da sociedade industrial aliada a tecnologia e ciência possibilitou que um grupo privilegiado de pessoas tivessem acesso às possibilidades que a tecnologia trouxe em relação a bens de consumo e bem-estar (MANZINI, 2008). Contudo, atualmente é possível disponibilizar tais produtos de maneira mais democrática. O mesmo autor ainda apresenta uma reflexão sobre consumidores de grande impacto e em vulnerabilidade social.

Ele compara os dois grupos e conclui que o aumento do número desses consumidores de grande impacto reflete, respectivamente, o aumento do número daqueles que são excluídos. Analisando isso, identifica-se a ausência da finalidade das tecnologias e produtos serem destinados a reduzir ou sanar as necessidades de pessoas que se encontram com condições mínimas de bem-estar.

Este padrão, da satisfação em obter bens de consumo que não atendem, prioritariamente, às necessidades básicas de bem-estar e felicidade ainda vigora atualmente. Enquanto parte da sociedade observa sem reais possibilidades de inclusão, como por exemplo o público beneficiado pelo IPOM. Isso também foi um fator desencadeador desse trabalho.

Diante da possibilidade de viabilizar o design a esse público, a definição de “cidadão- designer” se aplica ao contexto. Para Margolin (2014), no sentido em que o designer desempenha vários papéis, em que os chama de matrizes de ações, e que para cada um tem a sua própria dimensão política e social. “O design é um ato de invenção: um processo de concepção planejamento que pode resultar em produtos materiais ou imateriais.” (Margolin, 2014, p. 54). Discorre o autor sobre a dimensão material e imaterial de um produto.

Os designers possuem competência para atuar como modificar social e existem cenários sociais que possibilitam essa atuação, pelas direções positivas que o designer está a tomar hoje, é possível concluir que sua atuação não se restringe apenas na produção de produtos industriais em massa, mas na competência para agir em

diferentes cenários sociais. “Por produto, não me refiro apenas às coisas tangíveis, mas também às coisas intangíveis como os serviços, as políticas e os ambientes amplos e complexos.” (Margolin, 2014, p.31). Quando o designer não se limita no desenvolvimento de produtos materiais, o designer obtém autoridade, por sua capacidade de adaptação metodológica, para atuar em diversas comunidades, organizações.

“Há profissões mais prejudiciais do que o design industrial, mas muito poucas” (PAPANÉK, 1985, p. ix). Nessa declaração, em seu livro *Design for the Real World*, pode-se entender como uma conscientização a prática de design responsável, com princípios sociais, ecológicos e morais. Essa prática significa projetar para as necessidades das pessoas, ao invés de seus desejos efêmeros (PAPANÉK, 1985).

5.3. Design e a sociedade: produção e consumo

Para a produção industrial atender aspectos culturais, psicológicos, sociais e econômicos partindo de desejos individuais e coletivos explora recursos naturais disponíveis no meio ambiente. Tais necessidades têm origem em alguma carência que leva o comportamento humano a tentar mudar esse estado indesejado (LOBACH, 2001). O homem também apresenta outros aspectos, tais como desejos, anseios e ambições, que o autor considera como aspirações. Contudo, diferentemente de necessidades, as aspirações não têm caráter de deficiência ou falta.

Considerando isso, Kazazian (2005) levanta um relevante questionamento: quais meios devem ser utilizados para satisfazer as necessidades do homem? No presente projeto de pesquisa, os métodos utilizados serão de acordo com os princípios de design e sustentabilidade (MANZINI, 2007), design centrado no ser-humano (KRIPPENDORFF, 2000) e o desenvolvimento sustentável de um produto serviço (VEZZOLI, 2003).

Manzini (2007), em seu livro *Design e Sistemas Sustentáveis* contextualiza a relação da sociedade com a produção e consumo com a relação de bem-estar por produtor. O mesmo fala que no decorrer do tempo a ideia de bem-estar é uma construção social e que a ideia dominante de bem-estar, dominante no ocidente e difundida em todo o mundo, nasceu da Revolução Industrial. Porém, sofreu alterações conforme o contexto de evolução da sociedade, fazendo com que, atualmente o bem-estar seja associado a uma disponibilidade sempre maior de serviços e produtos.

O fato do mercado estar sempre em busca de produzir e vender mais, ocasiona impactos ambientais. A dupla correlação entre o produto e o impacto ambiental gerado pela sua produção deve ser reavaliada, principalmente pelo avanço da tecnologia. Gerando produtos mais eficientes ambiental, com menor consumo de recursos e que gerem qualidade de vida o bem-estar então terá chegado ao usuário (MANZINI, 2007).

Segundo o mesmo autor, a qualidade de vida de um grupo, no caso do presente trabalho o Instituto Povo do Mar, está diretamente relacionado à qualidade dos serviços e aos que podem ter acesso. Quando esse acesso não existe, compromete a qualidade de vida, pois existe uma correlação entre essas partes que determinam o bem-estar. Pela presente pesquisa fazer parte da área de Design Social, que pressupõe uma abordagem direcionada a uma localidade específica, o presente projeto atuará no Instituto Povo do Mar (Fortaleza,CE).

5.4. Design centrado no ser humano

Para Philip Agre (2000), o design não é mais delimitado a profissionais, alcançou um estágio em que a atividade projetual é um modo de vida, o design não "carrega" mais a classificação de criador de coisas, isso deu lugar ao pensamento de que o design está inserido na sociedade. De acordo com Krippendorff (1997) o design passou a ter uma trajetória irreversível, com problemas próprios ao Design.

O Design Centrado no Ser Humano preocupa-se com a maneira na qual o indivíduo ver, interpreta e convive com um determinado artefato. Diferentemente do design centrado no objeto, que tem como característica ignorar aspectos humanos em favor de critérios materiais, tais como funcionalidade, custo, estética, entre outros, Krippendorff (1989). Essas categorias, centrado no objeto, não é necessário o envolvimento humano para as etapas de criação. Herança da era industrial, e nos dias atuais, um de seus resultados são produtos que não viabilizam o design para a classe em estado de vulnerabilidade social.

Para o Design Centrado no Ser Humano, os artefatos não existem fora do contexto de envolvimento humano, eles são reconhecidos, construídos e compreendidos quando são usados pelas pessoas (AGRE, 2000). É essencial que os designers tomem ciência da sua virtualidade e foco no ser humano, ter consciência disso proporciona oportunidades de desenvolver um discurso de design inovador e a projetar onde poucas disciplinas se desafiam a trabalhar.

Para desenvolver tais conceitos o presente projeto fundamentou sua metodologia nos conceitos de HCD-*Human Centered Design* (IDEO, 2010). Pois essa metodologia proporciona aplicar conceitos de Design Centrado no Ser Humano. Desenvolvida pela empresa global de design IDEO, onde os membros da mesma procuram alcançar o maior impacto possível na vida de pessoas pobres através do Design, é uma organização reconhecida por ser voltada para o ser humano, pois considera essencial o engajamento das pessoas para as quais estejam sendo criadas soluções. Mais a frente, em metodologia projetual, o HCD será melhor explicada.

5.5. Processo sustentável de um produto serviço

Para compreender a evolução do Design em relação às suas próprias atribuições, a citação a seguir é a definição de design (industrial) dada pelo International Council of Societies of Industrial Design (ICSID, 2015).

“Design é o "processo estratégico de resolução de problemas que impulsiona a inovação, constrói o sucesso do negócio e leva a uma melhor qualidade de vida através de produtos inovadores, sistemas, serviços e experiências”.

De acordo isso com o Design identifica e avalia as relações econômicas, organizacionais, funcionais, expressivas e estruturais. Assim como também tem como papel (VEZZOLI, 2018;SANTOS, 2018;LEPRE, 2018):

- a) Promover a sustentabilidade global e a proteção ao meio ambiente
- b) Promover benefícios e liberdade para todos e todas, individual e coletiva;
- c) Utilizadores, produtores e os personagem principal do mercado (ética social).
- d) Manter a diversidade cultural a despeito do processo de globalização (ética cultural);
- e) Fornecer aos produtos, serviços e sistemas, formas que sejam expressivas (semiologia) e coerentes (estética) com sua própria complexidade.

O que torna essa definição relevante, é que independente das definições anteriores, esta considera também o sistema como pertencente ao escopo do design. Nesse sentido, os mesmos autores também discorrem a respeito das abordagens e competências, subdividindo- as em: “satisfação específica”, quando design atende uma demanda específica e todos os seus dispositivos são voltados a essa demanda,

“interação entre atores”, que é quando o design atua na interação entre diversos atores para alcançar um sistema de satisfação. E “sustentabilidade do sistema”, um modelo de oferta que busca soluções continuamente, de base local.

O MANA é uma proposta de inovação social, que apresenta como um de seus fundamentos o sistema de produto serviço, pois caracteriza-se como demanda de “satisfação específica”, por atuar com três demandas de necessidades do IPOM diferentes, isso será detalhado mais adiante. Contudo, apresenta características da “sustentabilidade do sistema” por ser em base local. E para viabilizar a proposta de forma econômica e sustentável, foram analisados princípios da economia verde, que é centrada na colaboração e desenvolvimento coletivo, com um sistema orientado a escala local, integrado em rede. Esses princípios são:

a) Promover a Economia Local;

Promover a economia local significa trabalhar de forma coletiva, pois deve-se procurar envolver todos os possíveis *stakeholders* no processo de definição a implementação, isso fortalece os laços de empreendedorismo local e amplia oportunidades (SANTOS et al., 2009; 2011).

b) Fortalecer e Valorizar Recursos Materiais Locais;

Caracteriza-se por aproveitar os recursos locais latentes para a realização do PSS e explorar suas possibilidades, e dar valor a esses recursos de forma que sejam utilizados de forma otimizada, proporcionando benefícios econômicos e sociais para a localidade. (SCHMIDT, 2007; VEZZOLI, 2010; SACHS, 2012).

c) Promover as Organizações em Rede;

Segundo Krucke (2011) para essa categorias é essencial promover a confiabilidade entre os integrantes, colaboração e respeito. De forma, de todos saibam o seu papel para tornar possível a proposta de PSS, sendo essa uma inovação social. Os *stakeholders* que têm grande influência sobre a implementação da proposta precisam ter uma visão integrada, em rede (KRUCKEN et al., 2011).

6. METODOLOGIA CIENTÍFICA E PROJETUAL

6.1. Abordagem e natureza da pesquisa

Neste trabalho acadêmico, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa pois busca explorar informações na área de Design Social, Inovação Social com ênfase em Design de Produto e Serviço. Os métodos de pesquisa foram realizados concomitantemente à metodologia projetual escolhida para desenvolver essa monografia, que será detalhada posteriormente.

No entanto, é essencial explicar a influência de tal metodologia na escolha dos métodos qualitativos, de investigação de base que norteiam a coleta de dados. o HCD (Human Centered Design) na presente pesquisa, além de estar presente na metodologia projetual, é considerado um método qualitativo. O mesmo é um processo metodológico dividido em etapas e que possibilita o desenvolvimento de soluções inovadoras voltadas às comunidades, empreendimentos sociais e organizações colaborativas através de métodos específicos para cada uma de suas fases. A última categoria pode ser compreendida como um novo tipo de serviço social, na qual apresenta serviços, empreendimentos e cidadãos colaborativos (Manzini,2008). E é nessa categoria que o IPOM se encaixa.

Nesse sentido, os métodos qualitativos para a pesquisa foram definidos na primeira etapa, denominada como uma etapa em que o objetivo é ouvir e entender as necessidades, expectativas e desejos das pessoas que, além de serem o público-alvo são também coprodutores de soluções. Essa fase caracteriza-se pelo entendimento das necessidades, expectativas e aspirações e as seguintes ferramentas são destinadas a ouvir as pessoas em seus próprios contextos.

A escolha de focar os métodos nisto justifica-se pelos resultados que eles podem proporcionar, tais como auxiliar na descoberta das reais necessidades e desejos, bem como no questionamento de definições pressupostas sobre o objeto de estudo, no caso, o IPOM. Eles também ajudam na identificação de oportunidades sociais, políticas, econômicas e culturais, assim como os obstáculos existentes, bem como analisar e mapear a dinâmica das relações entre as pessoas, objetos e a localidade.

Portanto, este projeto de pesquisa tem natureza original e visa contribuir com novos conhecimentos, experiências projetuais e conclusões inovadoras para a área de design social através do desencadeamento de uma metodologia centrada no ser-

humano voltada para o Instituto Povo do Mar. Por fim, visa também conscientizar através da prática do presente projeto acerca da responsabilidade social do design e das consequências de suas ações.

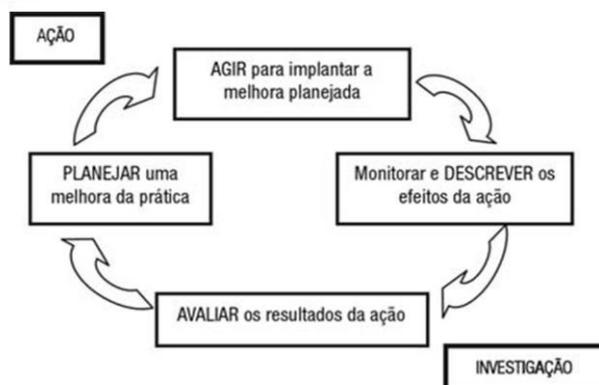
6.2. Metodologia científica

Definir o termo pesquisa-ação é uma tarefa complexa, pois a mesma se apresenta através de um processo natural com diversos aspectos diferentes, além disso a mesma desenvolveu-se de formas diferente para diferentes finalidades. Quem inventou a pesquisa ação ainda não há certezas, contudo a primeira vez que a mesma foi mencionada na literatura foi por Lewin (1946), diante disso grande parte das vezes atribui-se seu surgimento a ele. Logo após o mesmo ter mencionado a pesquisa-ação em seus estudos, a mesma foi considerado uma terminologia geral para quatro processos, são eles: pesquisa- diagnóstico, pesquisa participante, pesquisa empírica e pesquisa experimental.

A metodologia científica adotada foi a Pesquisa-Ação, dessa forma se faz importante que se reconheça tal metodologia como um dos tipos de investigação-ação, termo genérico dado a qualquer processo que segue um ciclo de aprimoramento da prática e investigação no campo da pesquisa. Isso possibilita melhoria contínua no campo do processo prático e investigação, pode descrever como a investigação das variáveis de planejamento, implementação, descrição e avaliação da mudança para a melhora de sua prática (TRIPP, 2005).

Figura 8 - Ciclo básico da Investigação-ação

Diagrama 1: Representação em quatro fases do ciclo básico da investigação-ação.



Fonte: Pesquisa- ação: uma introdução metodológica (2005)

Grande parte dos processos de melhora exploram o mesmo ciclo, como por exemplo a solução de um problema sempre começa com a identificação do mesmo, planejamento, implementação, monitoramento e avaliação da solução. Nesse contexto, é inegável que aplicações e evoluções diferentes no ciclo de investigação-ação pedem uma tomada de ações diferentes em cada fase (TRIPP, 2005).

Entre os diversos ciclos de desenvolvimentos para a investigação-ação está a pesquisa-ação (LEWIN, 1946). Diante dessa variedade, é importante escolher o tipo de investigação-ação pautados nos objetivos, práticas, stakeholders e situação a qual a pesquisa está inserida. Tendo em vista isso, para a definição da pesquisa-ação como a metodologia do presente projeto, analisou-se as características inerentes a essa metodologia. Veja na imagem a seguir.

Figura 9 - Características da pesquisa-ação.

Tabela 1: Onze características da pesquisa-ação			
Linha	Prática rotineira	Pesquisa -ação	Pesquisa científica
1	habitual	inovadora	original / financiada
2	repetida	contínua	ocasional
3	Reativa contingência	pro-ativa estrategicamente	metodologicamente conduzida
4	individual	participativa	colaborativa / colegiada
5	naturalista	intervencionista	experimental
6	não questionada	problematizada	contratual (negociada)
7	com base na experiência	deliberada	discutida
8	não-articulada	documentada	revisada pelos pares
9	pragmática	compreendida	explicada / teorizada
10	específica do contexto		generalizada
11	privada	disseminada	publicada

Fonte: Pesquisa- Ação: uma introdução metodológica (2005)

A pesquisa-ação está efetiva tanto nas áreas de pesquisa, quanto na áreas práticas. De modo que todas ações tomadas têm medidas tanto na prática quanto na pesquisa científica pois a mesma é uma metodologia em que a pesquisa deve ser sempre subserviente a prática. Essa característica é fundamental para o desenvolvimento do presente projeto. Pois, seu caráter social e colaborativo, ter como metodologia um processo de atenda as duas áreas concomitantemente, é fundamental para o processo.

6.3. Procedimentos de pesquisa e instrumentos de coleta de dados

O procedimento com maior relevância para a coleta de dados foi a pesquisa de campo no IPOM e suas imediações. Através dela e, atrelado a instrumentos de coleta de dados, posteriormente detalhados, foi possível observar os fatos de acordo como acontecem na realidade.

Nesse sentido, está sendo utilizado também procedimentos documentais, que se caracterizam por coletar os dados através de documentos oficiais e não-oficiais. Esse procedimento, especificamente para essa pesquisa, possibilita considerar as anotações do guia de campo como documentos oficiais do projeto.

Tais “anotações de campo” acontecem através de uma observação direta intensiva e sistemática realizada nas pesquisas de campo ao IPOM que resultam em análises posteriores. Os registros fotográficos constam adiante nas fases da metodologia projetual.

6.4. Procedimentos de análises

Para determinar os procedimentos de análises para coleta de dados é essencial considerar o aspecto social, político, econômico, cultural e local do IPOM. Segundo informações levantadas pelo próprio instituto através de controle documental, o mesmo tem em média 430 beneficiados entre crianças e adolescentes de 5 a 17 anos de idade e são considerados os *stakeholders* com maior número de ações promovidas por eles ou em prol deles. Diante disso, a coleta de dados deveria ser acessível às crianças de forma a qualificar suas vozes pelo motivo de não terem o senso crítico formado totalmente.

Em decorrência disso, em pesquisas examinadas, são adotados métodos simultâneos para coletas de dados com crianças, são elas: registro etnográfico, registro fotográfico, filmagens em vídeo, uso de desenhos das crianças e a observação participante (Revista Reflexão e Ação, 2010).

Tais ferramentas foram adaptadas a realidade do IPOM e de forma a contemplar todos os indivíduos envolvidos de forma direta ou indiretamente com a pesquisa, foram elas: análise etnográfica, análise por registro fotográfico, observação de campo, entrevistas não-formais e participação na dinâmica de aulas do instituto. O registro fotográfico de cada etapa consta no detalhamento das fases metodológicas

realizadas, mais adiante.

6.4.1. Registro fotográfico

Esse recurso foi utilizado para tomar posse de momentos transitórios e na presente pesquisa é considerado um importante recurso metodológico. Auxilia a tomar posse de informações passageiras e capta o momento exato de um acontecimento importante para o desenvolvimento do projeto, como suas fases desde a concepção ao produto final.

Dando ao projeto uma forma de repassar as experiências e conhecimentos adquiridos nessas etapas (MARTINS FILHO; BARBOSA, 2010). Contudo, é importante ressaltar aqui que para ser possível registrar com fotografias esses momentos, foi pedido autorização aos responsáveis dos menores. No entanto, até os dias atuais, não foram todos os responsáveis que compareceram ao instituto e isso refletiu na seleção de fotografias anexadas a essa pesquisa, pois ainda não é possível divulgar todos os registros, apenas aqueles autorizados. Porém, acredita-se que no decorrer da implementação do projeto consiga-se a autorização de todos os responsáveis.

6.4.2. Observação de campo

A observação proposta é caracterizada por ser em conjunto com a participação em interações de diferentes níveis, e além de observar, o pesquisador é observado por seu público-alvo, estabelecendo laços e fortalecendo relações. Tais observações foram realizadas em conjunto com diário de bordo, anotações consideradas documentos do processo que foram anexadas aqui.

6.4.3. Entrevista

Essa ferramenta foi utilizada com o núcleo organizacional do Instituto. Ela tem o intuito de identificar informações mais específicas sobre o funcionamento e sustentabilidade, a mesma foi realizada de forma informal, em forma de diálogo e conversas com a comunidade.

6.4.4. Participação na dinâmica de aulas do IPOM

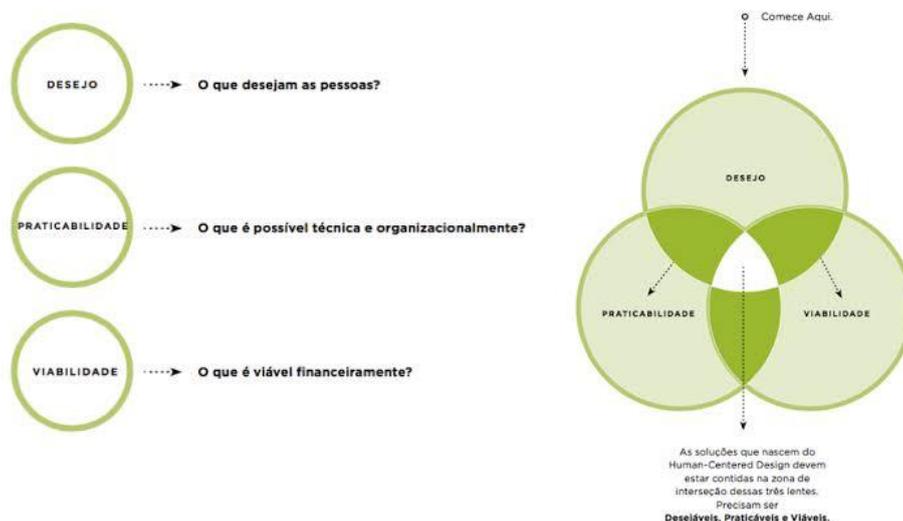
As aulas do IPOM, segundo levantamento de dados realizado pela Designer nos encontros 01 (um), 02 (dois) e 03 (três) da Fase 1- Ouvir (*Hear*) que serão melhor explicados mais a frente, são divididas nos seguintes grupos: Grupos A e E (7 e 8 anos), B e F (9 à 11 anos), C e G (12 e 13 anos), D e H (14 à 17 anos). Durante a imersão no contexto através das visitas foi possível observar a dinâmica de todos os grupos e participar auxiliando os educadores nas aulas dos grupos A,B e C. Essa etapa foi essencial para a delimitação do público-alvo e levantamento de necessidades.

Esses foram os procedimentos de análises utilizados, os mesmos foram norteados pela metodologia científica e projetual que serão detalhadas adiante. Todos constam em imagens distribuídas no decorrer da metodologia projetual e dos resultados finais.

6.5. Metodologia projetual, o design centrado no ser humano

O processo dessa metodologia participativa começa examinando as necessidades, anseios e comportamentos do público que se deseja alcançar melhorias com a solução. Nesse sentido, o projeto baseou-se em aplicar as 3 (três) lentes apresentadas pelo HCD, que são os princípios: desejos, praticabilidade e viabilidade durante o processo de design, a solução proposta está na interseção desses princípios.

Figura 10- Lentes do HCD



Fonte: IDEO- Kit de Ferramentas HCD- 2010

Esse processo iniciou-se com o desafio estratégico de se encontrar oportunidades para desenvolver uma inovação social que aproxime o design aos beneficiários e funcionários do IPOM. Em seguida, é desenvolvido por três fases: Ouvir (*Hear*), Criar (*Create*) e Implementar (*Deliver*). Durante essas fases há uma alternância entre observações concretas e abstratas, reconhecendo temas e oportunidades, até que concretize novamente com a implementação (IDEO,2010).

A seguir, o diagrama oficial que resume a atuação do HCD em 3 (três) etapas, que são: Ouvir (*Hear*), Criar (*Create*) e Implementar (*Deliver*). Tais etapas foram aplicadas no presente projeto embasadas pelo HCD.

Figura 11- Diagrama de atuação do HCD



Fonte: IDEO- Kit de Ferramentas HCD- 2010

6.5.1. Fases

6.5.1.1. Ouvir (*hear*)

Essa etapa foi realizada com o intuito de levantar as necessidades, expectativas e aspirações dos beneficiados pelo IPOM, bem como seus voluntários e empregados. Os métodos desenvolvidos nessa etapa auxiliaram na interação e empatia com as pessoas em seus próprios contextos a fim de compreender os reais problemas do instituto.

A princípio, o objetivo foi abordar os públicos: crianças e adolescentes

beneficiados pelos IPOM, educadores e empregados do instituto que atuam na administração, desenvolvimento de projetos e comunicação, bem como obter a empatia desses públicos e coletar histórias e dados de pesquisa. Como resultados dessa fase foram criadas histórias dos públicos abordados, observações sobre a realidade dos membros do IPOM, das crianças e adolescentes e de suas famílias, e um entendimento profundo das necessidades e barreiras.

Figura 12 - Visita realizada ao IPOM durante a fase 1 (Encontro 2)



Os métodos utilizados foram qualitativos, os quais auxiliam no desenvolvimento da empatia, proporcionam informações passíveis de questionamentos e inspira a novas soluções. Neste processo, inicialmente é usada uma pesquisa generativa, que estimula a imaginação e informa novas oportunidades aos envolvidos com a implementação da solução de design.

Nas etapas finais, os métodos mudaram para avaliativos, a fim de identificar a forma com que as pessoas reagiram as alternativas de soluções que foram propostas. Para compreender o contexto social, econômico e político é necessário traçar métodos de atuação, nesse sentido torna-se importante ressaltar que tais métodos foram e estão sendo utilizados concomitantemente com as ferramentas qualitativas já mencionadas e seguindo a metodologia científica adotada para esse projeto, a pesquisa- ação.

a) Método da imersão em contexto

Esse método visa entender as pessoas de forma experimental, foram desenvolvidas atividades semelhantes à dos membros da comunidade, voluntários e educadores e houveram conversas sobre suas experiências de vida fora e dentro do IPOM. Ao vivenciar o que eles vivenciam diariamente, como uma imersão profunda, foi adquirido um entendimento mais específico de suas necessidades, barreiras e restrições, estar presente no mesmo contexto facilitou o desenvolvimento de empatia.

Figura 13 - Participando do convívio do IPOM.



b) Auto-documentação

Visa auxiliar no processo por um período longo de tempo ou para entender o as variações das atividades do instituto quando a pesquisa não pode ser realizada pessoalmente. É considerado um registro de experiências e atividades, permitiu estudos sobre as comunidades utilizando as ferramentas de coleta de dados.

c) Descoberta Guiada pela comunidade

A descoberta guiada pela comunidade foi um método essencial de interação com indivíduos de perfil específicos do IPOM, de forma colaborativa foram realizadas reuniões e conversas com um membro da área de comunicação e com formação em Design, pois através do conhecimento íntimo, esse

parceiro de pesquisa ajudou a interpretar significados e motivações nas declarações e atitudes de outros membros.

Figura 14 - Conhecendo os talentos do IPOM.



6.5.1.2. Criar (Create)

Essa fase é responsável pela interpretação e síntese dos dados levantados na fase anterior, esse processo requer filtrá-los e traduzi-los para a realidade do Instituto, no decorrer disso as necessidades foram transformadas em insights. Seguido a metodologia, nessa fase os objetivos foram: entender os dados, identificar padrões, definir as oportunidades e criar soluções. Já os resultados dessa fase foram geração de oportunidades e soluções, que serão detalhadas adiante. Posteriormente, com a implementação da solução de design a próxima etapa é implementar a proposta.

d) Co-projeto participativo

O co-projeto com os indivíduos do IPOM possibilita o compartilhamento de conhecimentos, com as crianças e adolescentes beneficiados, proporcionando novas interpretações sobre os mesmos dados. Esse método auxilia a implementação de uma solução com maior probabilidade de adesão. Diante disso, foi realizado acompanhamentos de dinâmicas do próprio instituto com as crianças e adolescentes.

e) Identificação de padrões

É essencial a identificação de padrões através da observação de micro e

macro relações entre as informações e os *stakeholders*. Para isso foram aplicadas os seguintes passos:

- Encontrar Tema: nesse passo foi utilizado a técnica “POINT”, (IDEO,2010). Consiste na tradução dos problemas e necessidades através da categorização: P = Problemas, O = Obstáculo, I = Insight, N = Necessidades, T = Temas, isso auxiliou a compreender de semelhanças, relações e diferenças e consta nos resultados parciais.
- A representação visual dessa estrutura foi essencial para visualizar os problemas e, de forma ampla, as relações entre os *stakeholders*.

f) Definição de áreas de oportunidade

O processo de transformação de ideias em oportunidades de design concretas iniciou-se nesta etapa. Esse passo sugere diferentes direções para a solução final, as oportunidades encontradas foram desenvolver uma inovação social de forma colaborativa. Os eixos definidos para o projeto foram: Inovação Social, Economia Colaborativa e Design Social Colaborativo.

Nesse sentido, após a geração de oportunidades, e seguindo a metodologia projetual para construir uma inovação social é essencial ter a colaboração dos participantes, empregados, voluntários e beneficiados pelo IPOM. A fim de apresentar uma solução de design que abranja as expectativas dos mesmos de forma a cumprir com o objetivo de aproximar o design de crianças e adolescentes em estado de vulnerabilidade social.

Figura 15- Imersão na convivência do IPOM.



6.5.1.3. Implementar (Deliver)

Essa fase representa a implementação da inovação social, ou seja, do MANA. É o momento de tornar a solução estratégica viável dentro das seguintes vertentes: desejo, viabilidade e praticabilidade. Segundo o Kit de Ferramentas da IDEO (2009). Será a etapa de produzir os seguintes tópicos: análise de possibilidades, viabilidade da proposta, plano de implementação, distribuição das demandas e análise de resultados.

Para propor uma solução dentro dos parâmetros de design e inovação social e de forma colaborativa foi necessário desenvolver um modelo de implementação e sustentabilidade da proposta que garantisse um sistema bem executado.

Esse sistema proposto, que será melhor explicado mais adiante, ainda deve proporcionar um processo contínuo de aprendizagem. As definições de atuação dessa fase, assim como as outras duas, “Hear” e “Create” são embasadas no Kit de Ferramentas desenvolvido pela IDEO (2009). Os métodos para desenvolver os objetivos listados acima foram adaptados ao contexto do projeto e do IPOM. São eles:

a) Desenvolver um método de receita sustentável

É importante desenvolver uma estratégia que possa ser sustentável e reaplicada de forma independente conforme a demanda do IPOM. O valor provido por essa estratégia tem o objetivo de manter o projeto funcionando e auxiliar na sustentabilidade do instituto como um todo.

b) Identificar capacidades necessárias para implementar a solução

Nessa etapa é realizado a análise das capacidades dos membros do IPOM, bem como dos outros *stakeholders*. Onde e como cada um pode contribuir para a implementação da proposta. Essa análise de capacidade foi realizada através de reuniões onde todos participaram dando seu posicionamento referente às suas capacidades e a capacidade do IPOM, como um todo.

c) Criar um calendário de implementação

Consiste em mapear em dias, e horários e turmas a atuação do projeto no IPOM. Também deverá identificar quais ações tem característica imediata, ou seja, devem ser feitas com maior urgência. O calendário

deve ser realizado de forma a se encaixar no cronograma de aulas normal do IPOM, e de forma que se adapte também com a disponibilidade dos demais stakeholders.

d) Avaliando resultados

Avaliar os resultados é essencial para saber se o projeto concluiu os objetivos definidos, as variáveis como tempo, solução sustentável e engajamento, através da participação do público alvo nas atividades do projeto, devem ser analisadas nessa etapa. Os métodos avaliativos de resultados serão os que a comunidade já costuma utilizar: feedbacks com o público-alvo, documentais para checar a adesão ao projeto e os reflexos do projeto para o IPOM.

7. CRONOGRAMA

O quadro a seguir refere-se ao cronograma de etapas realizadas no projeto. O mesmo foi adaptado a realidade do IPOM de forma a garantir que todas as etapas da metodologia projetual fossem realizadas. O mesmo também foi adaptável as variáveis que podem ter em um projeto colaborativo, como a variável do tempo e capacidades necessárias para a implantação.

Figura 16 - Cronograma do Projeto de Pesquisa

CRONOGRAMA DE PROJETO MANA																					
FASE	ATIVIDADE	2018					2019										2020				
		ago	set	out	nov	dez	jan	fev	mar	abr	mai	jun	jul	ago	set	out	nov	dez	jan		
HEAR	VISITA 1:																				
	PERGUNTA DE PESQUISA																				
	CRONOGRAMA																				
	ESTADO DA ARTE																				
	REFERÊNCIAS																				
	VISITA 2:																				
	IMERSÃO EM CONTEXTO																				
	CONTEXTUALIZAÇÃO																				
	JUSTIFICATIVA																				
	OBJETIVOS																				
	VISITA 3:																				
	DESCOBERTA GUIADA PELA COMUNIDADE																				
	RECONHECIMENTO DE OPORTUNIDADES																				
	METODOLOGIA																				
VISITA 4:																					
DESCOBERTA GUIADA PELA COMUNIDADE																					
FILTRO DE OPORTUNIDADES																					
INTRODUÇÃO																					
CREATE	VISITA 5:																				
	CO PROJETO PARTICIPATIVO																				
	DEFINIÇÃO DE PROPOSTA																				
	DIRETRIZES PROJETUAIS																				
	REAVLIAÇÃO DA PROPOSTA JUNTO AO IPOM (ETAPA ONLINE)																				
	APRESENTAÇÃO DO PROJETO NO ENCONTRO DE EDUCADORES VOLUNTÁRIOS DO IPOM																				
	VISITA 6:																				
	DESENVOLVIMENTO DE MODELO DE RECEITA SUSTENTÁVEL																				
	CAPACIDADES NECESSÁRIAS PARA IMPLANTAÇÃO																				
	CRIAR CALENDÁRIO DE IMPLANTAÇÃO DO MANA																				
IMPLANTATION	VISITA 7:																				
	OFICINA DE TRANÇADO																				
	WORKSHOP CONVIVÊNCIA COLETIVA																				
	VISITA 8:																				
	OFICINA DE AQUARELA																				
	WORKSHOP PROFISSIONALISMO																				
	AVALIAÇÃO DO PROJETO - DEFESA DA MONOGRAFIA																				
	VISITA 9:																				
	OFICINA DE ESTAMPARIA MANUAL																				

Figura 17- Cronograma de atividades- MANA

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES- MANA				
ATIVIDADE	TEMA	TURMAS	TURNO	DATA
OFICINA	TRANÇADO	C,D	MANHÃ - 1º E 2º TEMPO TARDE- 1º TEMPO	08/11/2019
WORKSHOP	CONVIVÊNCIA COLETIVA	A, B, C, D, E, F, G E H	MANHÃ - 1º E 2º TEMPO	08/11/2019
OFICINA	AQUARELA	C,D	MANHÃ - 1º E 2º TEMPO TARDE- 1º TEMPO	22/11/2019
WORKSHOP	PROFISSIONALISMO	A, B, C, D, E, F, G E H	MANHÃ - 1º E 2º TEMPO	22/11/2019

8. RESULTADOS GERAIS

8.1. Resultados da Fase 1- Ouvir (*Hear*)

Como resultado da fase “Hear” foi concluído o levantamento de problemas existentes no IPOM e nas imediações locais da comunidade da Praia de Iracema. Os problemas e dificuldades vividos pelas crianças e adolescentes em vulnerabilidade social atendidas pelo instituto, e a dificuldade dos educadores do IPOM em sanar tais problemas foram analisados de acordo com as etapas da Fase 1, os resultados obtidos através desses métodos serão descritos a seguir.

Na fase 1, conforme explicado na metodologia, foram realizadas as descobertas guiadas pela comunidade e a imersão no contexto. Durante essa etapa aconteceram 5 encontros, no encontro 1, foi feita a apresentação de proposta de projeto de pesquisa à diretora do IPOM, através de uma carta de apresentação do projeto e encontro nas dependências do instituto.

Foi possível, através disso, dar início ao processo de empatia com a comunidade. Os resultados desse primeiro encontro foi: conhecimento das capacidades físicas e estruturais do instituto, que são sua sede de funcionamento localizada na Praia do Futuro- Fortaleza (CE), e locais de convivência coletivas, que são a Sala de Produção de Arte e a Surf House.

Figura 18- Núcleo Praia do Futuro



No encontro 2, foi realizado um tour nas dependências do IPOM com a Designer responsável pela comunicação, além disso realizou-se uma entrevista informal com a mesma.

Através desse encontro alcançou-se os seguintes resultados: levantamento de projetos já existentes no IPOM que são: Projeto Reciclando Vidas é financiado pela Petrobras e visa atender jovens de 15 a 29 anos que precisam ter acesso a oportunidades que lhes possibilitem o crescimento profissional. Oferecendo atividades das áreas de turismo com habilitação em produção cultural, *shapper* com habilitação em design gráfico e técnico em sublimação com habilitação em design gráfico. A entrevista consta em anexo.

O Projeto Primeira Infância que é voltado a crianças de 5 a 6 anos em estado de vulnerabilidade social. Esse projeto visa proporcionar através da convivência despertar a consciência crítica, proporcionar rotinas positivas e alimentação saudável. Pois, muitas dessas crianças, passam por problema de pobreza extrema segundo colaboradores do IPOM.

O Surfe Cooperativo que é voltado a faixa-etária de 7 a 17 anos e visa a prática do surfe colaborativo através de ações esportivas e cidadãs que conscientizem acerca dos desafios para transformar a realidade social.

E o Projeto Brawzinho, que tem como finalidade incentivar os alunos a participarem de competições esportivas de windsurf, para isso o projeto viabiliza o treinamento e participação nas tais competições.

Além de conhecer os projetos já implantados no IPOM, foi possível reconhecer os stakeholders e realizar uma análise quantitativa do grau de influência que cada um exerce na tomada de decisões. Ela foi realizada a partir das conclusões das visitas guiadas pela comunidade e imersão no contexto.

Figura 19- Influência do *Stakeholders*

ANÁLISE DE STAKEHOLDERS					
STAKEHOLDER	POSITIVOS	NEGATIVOS	GR. PODER	GR. INTERESSE	ATITUDE
DESIGNER	FLEXIBILIDADE, CONHECIMENTO E PRÁTICA	TEMPO HÁBIL REDUZIDO	8	10	DESENVOLVER, IMPLEMENTAR E PROJETAR
IPOM	COLABORAÇÃO MÚTUA ENTRE OS FUNCIONÁRIOS	CRONOGRAMA SUPER-LOTADO	10	10	DESENVOLVER E IMPLEMENTAR
BENEFICIADOS (CRIANÇAS)	ALTA ADEÇÃO AOS PROGRAMAS PROPOSTOS	BAIXA AUTO-ESTIMA, CARÊNCIA AFETIVAS E PROBLEMAS DE APRENDIZAGEM	6	8	DESENVOLVER E PARTICIPAR
RESPONSÁVEIS	VALORIZAM O IPOM	DESESTRUTURAÇÃO FAMILIAR	6	4	INFLUENCIA E EXEMPLO
RECURSO FINANCEIRO	MANTER ECONOMICAMENTE O IPOM	EXCESSO DE PRESSÃO	10	9	FINANCIAR AS MANUTENÇÃO DO IPOM

8.2. Levantamento de problemas

O levantamento de problemas aconteceu durante todo o processo da Fase 1 (Hear) da metodologia projetual aplicada, o momento de imersão no contexto, realizado no Encontro 3 e 4 foram essenciais para compreender as dificuldades existentes no instituto. Pois, os dois encontros têm caráter imersivo com duração de 3 horas cada, onde pode-se acompanhar aulas específicas de Produção de Arte e a convivência no instituto.

No Encontro 3 aconteceu a imersão no cotidiano das crianças de 05 a 10 anos, acompanhando a dinâmica criada e desenvolvida pelo IPOM sobre a produção de cartas com o seguinte tema: “O que você desejaria para o Natal?” Tal pergunta foi esclarecedora para o projeto, pois as crianças e adolescentes tiveram a oportunidades de falar, de forma escrita, os seus desejos. O acompanhamento foi realizado em comum acordo com a educadora da aula de Arte e Produção.

Já no Encontro 4, houve o acompanhamento de mais uma dinâmica realizada pelo próprio instituto, para adolescentes de 10 a 15 anos, os adolescentes formaram grupos e selecionaram imagens para compor um vídeo que deveria ter a participação de todos.

Figura 20- Encontro 3 (Oficina de Cartas)



Figura 21- Encontro 3 (Oficina de Cartas).



Figura 22- Encontro 4 (Oficina de Vídeo)



Diante dos encontros mencionados, conversas com educadores, observações de campo e imersão no contexto do IPOM no decorrer da realização da Fase 1, concluiu-se que os problemas vivenciados pelas crianças e adolescentes têm como um de seus motivos o contexto de estrutura familiar, baixa condição financeira, baixa autoestima e falta de oportunidades.

Deve-se lembrar, que tais problemas estão correlacionados a outros, criando um ciclo insustentável e desencadeando consequências sociais e econômica, e que os mesmos não serão solucionados com o projeto MANA, pois tais problemas são de cunho político, econômico e social e vão além do poder de atuação do projeto. Dessa forma, as necessidades a qual o projeto se baseia são: sustentabilidade, auto-estima e profissionalismo.

8.2.1. “Mana”

O “Mana” é um projeto colaborativo que tem como objetivo aproximar o design a crianças e adolescentes, de 10 a 17 anos, atendidas pelo IPOM. A fim de promover a inclusão social e a sustentabilidade financeira do IPOM através da realização das oficinas e workshops com as temáticas, datas e turmas mencionadas anteriormente no cronograma. A escolha do nome dado ao projeto aconteceu a partir do significado de irmandade atribuído ao nome “mana”. O significado de irmandade, para o projeto, representa união, amizade e colaboração.

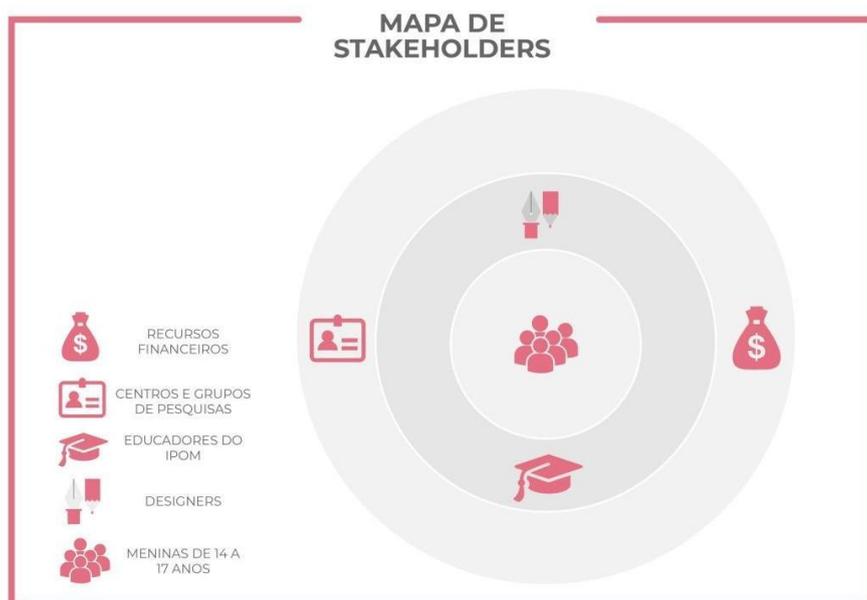
O objetivo com a realização das oficinas é desenvolver um produto colaborativo

que possa ser comercializado através do princípio da Economia Colaborativa. Ou seja, as partes desenvolvedoras do produto, que são o Instituto Povo do Mar e a Designer podem comercializar o mesmo, desde que dêem créditos a todos que desenvolveram o produto e destinem um percentual acertado em acordo da venda ao Instituto Povo do Mar. A comercialização do mesmo auxiliará a sustentabilidade financeira do IPOM aproximando o design através do desenvolvimento de um produto compartilhado em oficinas artísticas.

Nesse sentido, o objetivo da realização dos workshops são aproximar o público-alvo do projeto através do diálogo sobre os temas mencionado no cronograma, tais temas foram definidos colaborativamente a fim de promover as seguintes áreas: profissionalismo, e corresponsabilidade. Necessidades essas levantadas da Fase 1 “Hear”.

O mesmo também é considerado um produto-serviço orientado ao serviço, pois seu processo agrega valor ao uso do produto. Na seguinte imagem, observa-se os stakeholders envolvidos diretamente com a proposta, os que estão mais próximos do centro tem mais influência sobre a implementação da inovação social do que os que estão mais afastados do centro. Assim, gradativamente.

Figura 23 - Mapa de *Stakeholders* do MANA



O MANA atua de forma colaborativa através dos encontros subdivididos em workshops e oficinas que devem ser adaptáveis ao cronograma letivo do IPOM, afim

também de que utilizem o conhecimento adquirido através dos conteúdos trabalhados para que, posteriormente, passem a desenvolver o projeto de forma independente. Na imagem a seguir, compreende-se de forma sintetizada as relações do público-alvo com o conteúdo programático aplicado. Seus pilares são: profissionalismo, auto-estima e sustentabilidade. Pilares esses que estão presentes da fase de levantamento de necessidades.

Dessa forma, o projeto também proporciona a inclusão social das crianças e adolescentes atendidos pelo IPOM através da proposta de realizar as atividades unindo os núcleos do IPOM: Bairro do Titan e Praia de Iracema. Como contextualizado, a comunidade do Bairro do Titan pertence ao Serviluz, contudo o mesmo é caracterizado pelo baixo IDH da localidade (SÁ, 2010).

Nesse sentido, o mesmo também se caracteriza como uma região de alta periculosidade da cidade de Fortaleza, sendo dominado por facções criminosas que impedem que a população local transite livremente nos bairros adjacentes, como a Praia do Futuro. Gerando desunião e rivalidade entre os moradores de tais bairros (SÁ, 2010). Diante disso, a proposta do projeto em realizar as atividades juntando os dois núcleos surgiu a partir da necessidade de proporcionar uma convivência pacífica, amistosa e colaborativa entre tais crianças e jovens.

O Mana, é uma proposta que também visa que o conhecimento adquirido pelas crianças e adolescentes auxiliem-os em desenvolver auto-estima, conhecimento sobre o contexto político atual a qual estão inseridos, proporcionar a aproximação da profissão de Designer para o contexto que estão inseridos através das técnicas apresentadas no conteúdo programático do projeto.

No decorrer da implementação do MANA, o desenvolvimento do produto colaborativamente será através dos materiais gerados nas oficinas, onde o seu processo de concepção colaborativo e sustentável agregaria valor ao produto. Que posteriormente seria comercializado e o retorno financeiro seria voltado a auxiliar a sustentabilidade econômica do Mana e do IPOM, em um contexto de economia colaborativa. Já os resultados dos workshops serão aferidos de acordo com o mapeamento de demandas relacionadas a necessidades, deveres, obrigações, solicitações, entre outros assuntos que podem surgir no workshop. A fim de apresentar demandas reais de melhorias para o IPOM e para o MANA.

8.3. Resultados Finais

As diretrizes projetuais listadas aqui tem como objetivo a implementação do MANA, através da conclusão da Fase 2-Criar (*Create*) e Fase 3-Implementar (*Deliver*) da metodologia projetual do HCD (IDEO, 2009).

Durante a realização da Fase 2- Criar (*Create*) foram realizadas duas reuniões com a os seguintes participantes: Márcia Virgínia Silva (Diretora de Projetos Artísticos) e Giulia Éleri (Designer e Social Mídia) e Thais Albuquerque (Estudante de Design). Em tais reuniões foram definidos seguintes aspectos do projeto:

a) Desenvolvimento de um modelo de receita sustentável

Analisando o contexto econômico ao qual o IPOM está inserido e o objetivo do projeto, identificou-se a necessidade de utilizar apenas os materiais já disponíveis no mesmo. Sem acréscimo de custo financeiro durante a realização do projeto, isso apenas é possível se o projeto for adaptável a realidade utilizando materiais já adquiridos pelo IPOM.

b) Identificar capacidades necessárias para implementar o MANA

Identificou-se que para a realização colaborativa do projeto seria indispensável a coparticipação dos stakeholders. Para a realização das oficinas definiu-se que o objetivo é que todas sejam aplicadas sempre colaborativamente entre voluntários do IPOM, designer e o público-alvo, as crianças e adolescentes de 10 a 17 anos. Contudo, o desenvolvimento das oficinas e workshops do projeto de forma independente por parte do IPOM, é legítimo e contribui para o avanço do MANA.

c) Criar um calendário de Implementação no MANA

Uma fase essencial foi a criação do calendário de implementação do MANA, pois o mesmo foi definido de maneira a se adaptar ao calendário letivo do IPOM, dos demais projetos existentes no instituto, do público-alvo e da designer. O calendário de oficinas e workshops anteriormente apresentado foi realizado nesta etapa. Nessa fase, também foram definidas as turmas que participaram do projeto, horários, sala e voluntário participante.

Após as conclusões de aspectos projetuais realizadas na fase anterior apresentada, iniciou-se a realização da Fase 3- Implementar (Deliver) através da implementação efetiva do MANA com o início da aplicação das oficinas de trançado e aquarela, workshops de convivência coletiva e profissionalismo.

O critério para a escolha do tema das oficinas foi se assemelhar as técnicas artísticas já desenvolvidas pelos voluntários e alunos do IPOM na aula de Produção de Arte, isso para atender o modelo de receita sustentável já mencionado. E para que tais voluntários obtessem o conhecimento para aplicar as oficinas de forma independente, os mesmos auxiliavam e participavam das primeiras oficinas de cada tema, com o auxílio da Designer. O método de aplicação para tais atividades serão explicadas a seguir, também serão apresentados os materiais gerados em tais atividades.

a) Oficina de Trançado

O trançado foi escolhido como uma temática para oficina pois o mesmo é característico de trabalhos artísticos desenvolvidos pelos voluntários e alunos do IPOM na aula de Produção de Arte. É uma técnica que as crianças e adolescentes tinham aproximação através dessa aula, que faz parte do calendário letivo anual. Contudo, tal oficina no contexto do projeto foi aplicada com o intuito de aprofundar os conhecimentos sobre a mesma e aproximar a técnica de trançado para a concepção de um novo produto colaborativo.

Torna-se necessário explicar que todas as turmas, de ambos os bairros, atualmente estão sendo atendidas na sede da Praia do Futuro por problemas estruturais na sede do Bairro do Titan. A oficina foi aplicada no primeiro tempo, de 08:00h às 10:00h da manhã com 2 turmas do tipo C, uma turma da sede da Praia do Futuro e a outra do Bairro do Titan.

No segundo tempo, de 10:40h às 12:00h, a oficina foi aplicada com mais 2 turmas do tipo D, uma turma da sede da Praia do Futuro e a outra da sede do Bairro do Titan. Para guiar a aplicação da oficina com as crianças e adolescentes participou uma voluntária do grupo de educadores do IPOM designada por eles e a designer de forma colaborativa.



Figura 24- Oficina de Trançado em grupos

Figura 25- Grupo realizando trançado colaborativamente

Tal oficina foi aplicada 4 (quatro) vezes com turmas de idades e contexto local diferentes, dessa forma exigindo desenvoltura por parte dos aplicadores para lidarem com as adversidades de cada grupo, gerando resultados diferentes em cada oficina. A mesma também foi aplicada de forma independente pelos voluntários educadores do IPOM, no período da tarde.



Figura 26- Dupla de meninas realizando trançado

Figura 27- Grupo finaliza seu trabalho em trançado



Figura 28- Explicação da oficina com a Designer

b) Oficina de Aquarela

Outra técnica trabalhada como oficina no MANA foi aquarela, a mesma foi escolhida pelo mesmo critério de escolha da técnica do trançado, que já foi mencionado acima. O objetivo com essa oficina foi trabalhar as técnicas de utilização das cores e de desenhos autorais desenvolvidos pelas criança e adolescentes, podendo gerar também a concepção de um cartaz ou estampa. Não foi designado um tema específico para a geração dos desenhos e aquarelas, foi totalmente livre a fim de promover alternativas de desenhos e pinturas que transmitisse o que a criança ou adolescente gostaria de transmitir.



Figura 29- Grupo realizada atividade na oficina de aquarela

Figura 30- Participantes se ajudam na oficina de aquarela

Sua aplicação também aconteceu no primeiro tempo, de 08:00h às 10:00h com duas turmas tipo C e no segundo tempo de, 10:40h às 12:00h com mais duas turmas tipo D. Respectivamente, das sedes dos bairros da Praia do Futuro e do Bairro do Titan.

Para a mesma, foi designado outro membro que compõem o grupo de educadores voluntários do IPOM para guiar a aplicação da oficina juntamente com a designer. Foi aplicada, no total, com 4 (quatro) turmas diferentes. Gerando também resultados diferenciados que serão vistos nas imagens abaixo e anexos. Diante dos resultados, essa oficina também foi produzida de forma independente por voluntários educadores do IPOM, no período da tarde com os grupos C e D. A seguir, imagens da aplicação da oficina.

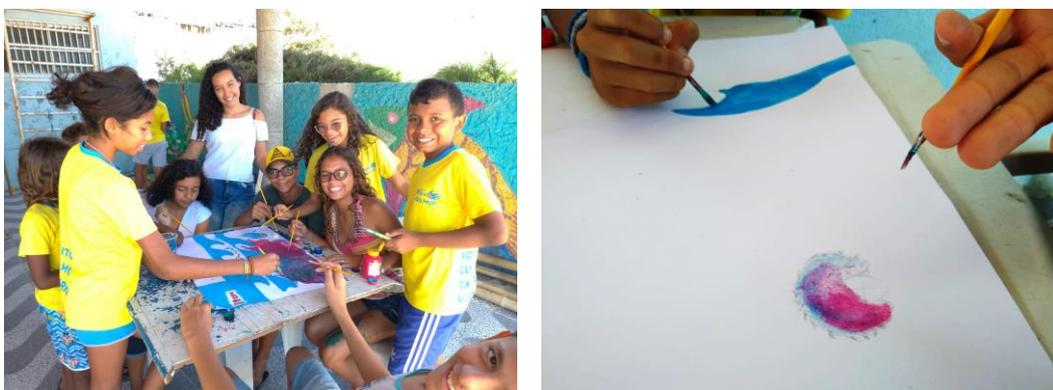


Figura 31- Oficina de Aquarela

Figura 32- Material desenvolvido na oficina de aquarela que deu origem a uma das estampas desenvolvidas



Figura 33- Aluna desenvolvendo aquarela durante a oficina

Figura 34- Grupo realiza um desenho colaborativamente

c) Workshop Convivência Coletiva

O tema dessa atividade foi escolhido pautados nas necessidades levantadas na Fase 1- “*Hear*”, que de acordo com a mesma a convivência coletiva entre as crianças e adolescentes está entre os desafios enfrentados pelo IPOM.

O método de aplicação de tal workshop foi pensado de forma colaborativa entre os educadores voluntários do IPOM e a designer, com o objetivo de que o workshop fosse compreendido pelo público alvo como um momento de conversa e diálogo entre amigos. Com a finalidade de que os mesmos se sentissem livres para compartilhar opiniões e dialogassem sobre o tema. Abaixo temos imagens no momento de acolhida e diálogo sobre o tema do workshop.



Figura 35- Momento de Acolhimento

Figura 36- Voluntária do IPOM inicia aplicando o workshop

Dessa forma, reuniu-se todas as crianças dos respectivos turnos, manhã e tarde, e educadores voluntários em um momento de acolhimentos que é realizado todos os dias no IPOM. Utilizando esse momento de união de todos, foi conversado sobre o tema: Convivência Coletiva. Onde todos e todas, voluntários ou crianças tiveram a oportunidade de partilharem suas ideias e desafios acerca do assunto. Diante disso, foi possível realizar como resultado da ação, o mapeamento de assuntos abordados, solicitações dos voluntários e diretoria do IPOM para essa temática e deveres da comunidade do IPOM como um todo. A partir desse mapeamento, será viável realizar ações de melhorias para o funcionamento do IPOM e do MANA.

MAPEAMENTO DE ASSUNTOS ABORDADOS NO WORKSHOP		
ASSUNTOS ABORDADOS NO WORKSHOP	SOLICITAÇÕES DOS VOLUNTÁRIOS E DIRETORIA DO IPOM	DEVERES DA COMUNIDADE DO IPOM
RESPEITO E RESPONSABILIDADE COM O PRÓXIMO	MANTER A GENTILEZA COM O COLEGA DE SALA	PROPORCIONAR LOCAL ADEQUADO PARA A REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES
CONVIVÊNCIA EM GRUPO NO IPOM	ZELAR PELA HIGIENE PESSOAL E COLETIVA	PROPORCIONAR MOMENTOS DE CONVIVÊNCIA EM GRUPO
HIGIENE DE ÁREAS DE USO COLETIVO DO IPOM	---	ZELAR PELA HIGIENE DE LOCAIS DE USO COLETIVO

Figura 37- Mapeamento de informações obtidas através do workshop de convivência coletiva

Essa atividades foi realizada pelos voluntários do IPOM, juntamente com a Designer. Como o tema não faz parte do escopo do curso de graduação em Design a aplicação de ambos workshops foram intermediados pelo psicólogo registrado pelo IPOM. O mesmo conduziu a realização dos workshops de forma a auxiliar e intervir na implementação da atividade. A preparação para a aplicação dos mesmos aconteceu durante as reuniões descritas aqui no decorrer do projeto, pois dessa forma era possível estudar as principais necessidades do IPOM já mencionadas. Essa atividade trouxe como resultado melhorias vistas em prática na adesão do projeto por parte do público-alvo, pois pode-se mapear os pontos de melhoria para alcançar uma convivência coletiva no IPOM com mais corresponsabilidade.

d) Workshop sobre Profissionalismo

O tema para esse workshop foi escolhido de acordo com as necessidades levantadas na Fase 1- *Hear*, durante a realização dessa fase a necessidade de auxiliar a profissionalizar as crianças e adolescentes atendidos pelo IPOM e do seu autoconhecimento sobre suas capacidades de ser um profissional, estão entre os resultados obtidos nesta fase.

O objetivo deste workshop não foi profissionalizar as crianças e adolescentes em alguma atividade, mas foi conversar sobre suas capacidades de ser o profissional que desejassem ser futuramente e desafios para escolher e exercer uma profissão.

O método de aplicação foi desenvolvido e aplicado de acordo com o método do workshop sobre Convivência Coletiva. Realizado em outro momento de acolhimento onde reuniu-se todas as crianças e adolescentes, dos turnos manhã e tarde, bem como educadores voluntários presentes no dia. Veja abaixo o momento do workshop que aconteceu na *Surf House*, espaço do IPOM destinado ao acolhimento.



Figura 38- Aplicação do segundo workshop sobre Profissionalismo

Figura 39- Momento de acolhida na *Surf House*

Nesse sentimento, aplicando o mesmo método, conversou-se sobre o tema onde todos e todas tiveram a oportunidade de discorrerem sobre desafios do mundo profissional e a capacidade de alcançar os objetivos traçados apesar do cenários de vulnerabilidade social. Na imagem a seguir, consta a aferiação de resultados obtidos com o workshop, que são o mapeamento de assuntos abordados no workshop, solicitações das crianças e adolescentes para o IPOM e deveres da comunidade do IPOM como um todo.

MAPEAMENTO DE ASSUNTOS ABORDADOS NO WORKSHOP		
ASSUNTOS ABORDADOS NO WORKSHOP	SOLICITAÇÕES DOS ALUNOS	DEVERES DA COMUNIDADE DO IPOM
GUIA DE PROFISSÕES REALIZADO ANUALMENTE PELO IPOM	ATIVIDADES MAIS LÚDICAS SOBRE O TEMA	PARTICIPAR DAS ATIVIDADES PRÁTICAS
RELATO DE EX-ALUNOS E VOLUNTÁRIOS SOBRE PROFISSÃO	---	UTILIZAR O FARDAMENTO DO IPOM CORRETAMENTE
ATIVIDADE DE TRANÇADO COMO FONTE DE RENDA	---	ZELAR PELOS MATERIAIS DAS OFICINAS

Figura 40- Tabela obtida através do workshop de profissionalismo

Tais assuntos foram abordados pelos voluntários do IPOM e pela Designer intermediados pelo psicólogo registrado pelo IPOM. Também como resultado, o momento proporcionou apresentar as técnicas práticas utilizadas nas oficinas como atividades profissionais que podem auxiliar na geração de renda e relembrar dos projetos já existentes no IPOM que tem como objetivo o profissionalismo, que foram mencionados na contextualização.

8.4 Materiais gerados a partir das oficinas e workshops

Os materiais gerados nas oficinas de aquarela e trançado inspiraram a concepção de resultados nas áreas de Design Gráfico e Produto. Pois, a partir dos desenhos, paletas de cores, traços e estilo de arte dos materiais gerados pelas crianças na Oficina de Aquarela foi possível gerar 2 (dois) modelos de pôsteres. Os mesmos retratam o que as crianças e adolescentes comunicaram através dos seus desenhos e pintura em aquarela. Tais pôsteres foram redesenhados digitalmente pela designer utilizando o programa Illustrator 2019 e aprovados pelos demais agentes do projeto.

Como já mencionado, o IPOM realiza vários projetos com a modalidade de profissionalizar seus beneficiários. Entre eles o projeto Reciclando Vidas, onde através do apoio da Petrobras consegue profissionalizar alunos nas áreas de sublimação de roupas, *shapper* e turismo. Pois, além de disponibilizar os professores qualificados para as aulas, disponibiliza também materiais e estrutura para executar tais atividades profissionalmente.

Através desse projeto já implantado, o IPOM conseguirá reproduzir em produtos como garrafas, camisas, pranchas de surf e outros produtos os materiais gráficos desenvolvidos no decorrer do projeto MANA. Dessa forma, poderá comercializar os mesmos gerando renda para a sustentabilidade financeira do IPOM, ressalta-se aqui que o processo colaborativo de criação agrega valor ao produto, destacando-se do mercado.



Figura 41- Pôster realizado a partir dos desenhos da oficina de aquarela

Figura 42- Postêr desenvolvido a partir das aquarelas realizadas nas oficinas



Figura 43- Simulação de aplicação de estampa em prancha de *surf*

Figura 44- Simulação de sublimação em camisa



Figura 45- Aplicação em bolsa sacola



Figura 46- Bolsa realizada com nó na Oficina de Trançado



Figura 47- Grupo exibindo a bolsa



Figura 48- Grupo realiza bolsa em trançado e nó

Assim como o projeto Reciclando Vidas possibilita a reprodução das artes em diversos produtos para venda, o IPOM também desenvolve ações onde seus beneficiários buscam realizar produtos artesanais para auxiliar na sustentabilidade financeira. Dessa forma, as bolsas produzidas na oficina de trançado também serão reproduzidas profissionalmente para a venda em eventos e ações.

Os resultados gerados até aqui são parte do processo, pois o objetivo é que o MANA continue gerando resultados e sendo colocado em prática de forma independente pelo IPOM. A inovação social proporcionada pelo projeto está no processo sistêmico gerado até a presente etapa, caracterizando-se como um processo de design criativo, colaborativo e contínuo voltado a crianças e adolescentes em estado de vulnerabilidade social.

9. Considerações Finais

O MANA tem como objetivo principal aproximar o design a crianças e adolescentes em estado de vulnerabilidade social através de uma inovação social colaborativa. Para tal objetivo adotou-se como metodologia científica a pesquisa-ação e como metodologia projetual o HCD. Dessa forma, o projeto prático e científico deveria ser realizado concomitantemente, utilizando também as ferramentas do HCD.

Diante disso, em conjunto com o Instituto Povo do Mar iniciou-se a pesquisa colaborativa e de cunho qualitativo através da aplicação da primeira etapa da metodologia projetual, a Etapa- Ouvir (*Hear*). Onde pode-se realizar o levantamento de necessidades, problemas e ambições das crianças e adolescentes beneficiadas pelo IPOM, bem como do IPOM como um todo.

Essa etapa foi fundamental para definir os eixos profissionalismo, sustentabilidade e auto-estima como pilares para o projeto de inovação social. De acordo com isso, a próxima foi a Etapa- Criar (*Create*), nela pode-se criar o plano de atuação do projeto, público-alvo, cronograma, agentes de atuação, etc. A mesma foi fundamental para garantir a implementação do projeto de forma sustentável, que seria a próxima etapa.

Através da etapa final, Implementar (*Deliver*), foi possível pôr em prática o cronograma definido colaborativamente entre os agentes nas fases anteriores. A mesma também representa o resultado das etapas anteriores, pois a implementação eficiente do projeto representa que as fases realizadas até o momento foram essenciais para o projeto.

Nesse sentido, as etapas realizadas basearam-se nas práticas e ferramentas do *Human Centered Design* (HCD). Dessa forma, a solução de inovação social apresentada aqui foi obtida através da interseção do Desejável, Praticável e Viável, de acordo com as lentes do HCD apresentadas anteriormente. O MANA representa o desejo do público-alvo, pois seus pilares já mencionados constam nas necessidades levantadas na primeira fase, como também representa o que foi viável do ponto de vista organizacional, técnico, social e financeiro.

O mesmo também gerou inclusão social por meio da oportunidade de convivência pacífica, amistosa e colaborativa proporcionada entre as crianças e jovens moradores do Bairro do Titan e Praia do Futuro, atendidas pelo IPOM. Que, atualmente, conforme contextualizado, se caracterizam como bairros com alto índice de periculosidade. Onde as facções que habitam essas localidades tornaram tais bairros “rivais”.

Diante disso, o MANA foi aplicado de forma sustentável utilizando os recursos previamente existentes do IPOM, e como proposta de viabilidade apresentou ferramentas,

como as oficinas, que aproximaram o Design a crianças e adolescentes através do processo colaborativo de inovação social. A inovação social gerada por esse projeto está no principal resultado adquirido com o mesmo, que foi o processo de design sistêmico realizado colaborativamente entre os agentes. Onde possibilitou gerar engajamento, proatividade, auto-estima, inclusão social e conhecimentos de técnicas manuais e artesanais que podem auxiliar na sustentabilidade financeira. O Design Sistêmico aqui gerado pelo presente trabalho, se caracteriza como o principal resultado deste projeto.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Deiziane Pinheiro; SÁ, Leonardo Damasceno de. **A dimensão do urbano no Serviluz e a configuração socioespacial das guerras e suas fronteiras simbólicas: a perspectiva das crianças:** A dimensão do urbano no Serviluz e a configuração socioespacial das guerras e suas fronteiras simbólicas: a perspectiva das crianças. Fortaleza-ce, 2015. 26 p.

BURDEK, Bernhard. E.**História, teoria e prática do Design de Produto.** São Paulo. Edgard Blucher, 2006.

CAMPANHOLO, T.; FONTES, G. G. D. O.; ALVES, A. **A riqueza na base da pirâmide– inclusão social pelo consumo e criação de novos mercados.** Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 6-10,2010.

CATADORES de sonhos. [20--]. Por **Escola de Arquitetura Universidade Federal de Minas Gerais.** Disponível em: <<http://www.arq.ufmg.br/site/v2/index.php/extensao/projetos-de-extensao/catadores-de-sonhos/>>. Acesso em: 27 nov. 2018.

FOLLOW the liters here. [20--]. Por **Vestergaard.** Disponível em: <FOLLOW the liters here. [20--]. Disponível em: . Acesso em: 27 nov. 2018.>. Acesso em: 27 nov. 2018.

HALEN, C. Van; VEZZOLI, C.; WIMMER, R. **Methodologyfor productservicesystem innovation. Howto implementclean, cleverand competitive strategiesin European industries.** Royal Van Gorcum. Assen: 2005.

KAZAZIAN, Thierry (Org). **Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável.** São Paulo: Editora SENAC São Paulo,2005.

KIMBEL, Lucy; FELLOW, Clark. **Design practices in design thinking.** Park End Street, University Of Oxford, p.1-14, 2009.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural. Tradução Gabrielle Meireles.** Estudos em Design, Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design do Brasil, v. 8, n. 3, p. 87-98, setembro de 2000.

LOBACH,Bernd. **Design Industrial: base para a configuração dos produtos industriais.** São Paulo: Edgard Blucher, 2001.206p.Tradução Freddy Van Camp.

MANZINI, Enzo; VEZZOLI, Carlo. **O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis.**1.ed.2.reimpr.São Paulo.Editora da Universidade de São Paulo,2008.

MANZINI, Ezio. **Design para inovação social e sustentabilidade:** Comunidades criativas,organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais Ltda, 2008. 1 v. (Cadernos do Grupo de Altos).

MANZINI, Ezio. **Quando todos fazem design:** Uma introdução para a inovação social. São Leopoldo: Unisinos, 2017.

MARGOLIN, V. **O design e a situação mundial.** Arcos, v.1, Rio de Janeiro, UERJ/Contra Capa, 1998. (número único).

MARGOLIN, V; MARGOLIN, S. **Um Modelo Social de Design**: questões de prática e pesquisa In: Revista Design em Foco, Salvador: EDUNEB, vol.1, n. 01, jul/dez, p. 43-48, 2004.

MARTINS FILHO, Altino José; BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **METODOLOGIAS DE PESQUISAS COM CRIANÇAS**. Revista Reflexão e Ação, Santa Cruz do Sul, v. 18, n. 2, p.8-28, dez. 2010.

MOCHILA criada na África do Sul gera luz própria e ajuda crianças estudarem à noite. **Redação Hypheness** [20--]. Disponível em: <<https://www.hypheness.com.br/2018/01/mochila-criada-na-africa-do-sul-gera-luz-propria-e-ajuda-criancas-a-estudarem-a-noite/>>. Acesso em: 27 nov. 2018.

PRAHALAD, C. K.;HART, S. L. **The Fortune at the Bottom of the Pyramid**. Strategy+Business,v.26, 2002.

REDEFINING Parent-Child Engagement: A campaign promoting parent-child engagement gives low-income parents the tools they need to give their children the best start in life. A campaign promoting parent-child engagement gives low-income parents the tools they need to give their children the best start in life. **IDEO.ONG** [20--]. Disponível em: <<https://www.ideo.org/project/vroom>>. Acesso em: 27 nov. 2018.

SANTOS, Flávio Anthero. **O design como diferencial competitivo**. Itajaí: Editora Univali, 2000.

SCOTT, Juliano Beck et al. O CONCEITO DE VULNERABILIDADE SOCIAL NO ÂMBITO DA PSICOLOGIA NO BRASIL: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA: THE CONCEPT OF SOCIAL VULNERABILITY IN THE REALM OF PSYCHOLOGY IN BRAZIL: A SYSTEMATIC REVIEW OF THE LITERATURE. **Psicologia em Revista**, Belo Horizonte- Mg, v. 24, n. 2, p.600-615, ago. 2018.

SILVA, Anna Lúcia dos Santos Vieira e et al. DISPOSITIVOS ESTRATÉGICOS DE DESIGN SOCIAL EM PROCESSOS DE CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADE LOCAL. **12º P& D 2016**, Belo Horizonte- Mg, v. 9, n. 2, p.2950-2961, 04 out. 2016.

TENNYSON,Pinheiro;CALUCCI, José;MELO,Isabela. **Kit de ferramentas HCD: Design Centrado no Ser Humano**. 2. ed. Ideo, 2009. Disponível em: <<http://www.designkit.org/>>. Acesso em: 20 set. 2018.

THE rollable water cantainer for developing coutries. **Q Drum**. [20--]. Disponível em: <<http://www.qdrum.co.za>>. Acesso em: 27 nov. 2018.

TURNING Maslow’s Hierarchy on Its Head: Why international development should appeal to higher-order desires. Why international development should appeal to higher-order desires. 2016. Por **IDEO.ONG**. Disponível em: <<https://www.ideo.org/perspective/turning-maslows-hierarchy-on-its-head>>. Acesso em: 27 nov. 2018.

VEZZOLI,Carlo. **Design de sistemas para a sustentabilidade: teoria, métodos e ferramentas para o design sustentável de “sistemas de satisfação”**. Salvador: EDUFBA, 2010.