



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

ANDRESSA GABRIELE FREITAS ALVES

DESIGN SOCIAL E DE INFORMAÇÃO NO ACESSO ÀS POLÍTICAS PÚBLICAS:
MANUAL DA REDEJUV

FORTALEZA

2024

ANDRESSA GABRIELE FREITAS ALVES

DESIGN SOCIAL E DE INFORMAÇÃO NO ACESSO ÀS POLÍTICAS PÚBLICAS:
MANUAL DA REDEJUV

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Design do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva.

FORTALEZA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

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

- A477d Alves, Andressa Gabriele Freitas.
Design Social e de Informação no Acesso às Políticas Públicas : Manual da RedeJuv / Andressa Gabriele Freitas Alves. – 2024.
96 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2024.
Orientação: Profa. Dra. Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva.
1. Design Social. 2. Design de Informação. 3. Design Sistemico. 4. Políticas Públicas. 5. RedJuv. I.
Título.

CDD 658.575

ANDRESSA GABRIELE FREITAS ALVES

DESIGN SOCIAL E DE INFORMAÇÃO NO ACESSO ÀS POLÍTICAS PÚBLICAS:
MANUAL DA REDEJUV

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Curso de Graduação em Design do
Departamento de Arquitetura, Urbanismo e
Design da Universidade Federal do Ceará,
como requisito parcial à obtenção do grau de
Bacharel em Design.

Aprovada em: __/__/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Diego Enéas Peres Ricca
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^ª. Dr^ª. Mariana Monteiro Xavier de Lima
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Me. Adson Pinheiro Queiroz Viana
Universidade Estadual de Minas Gerais (UEMG)

À Juventude.

Aos meus pais, Pedro, Cyndi e Lola.

“Eu vou à luta com essa juventude
Que não corre da raia a troco de nada
Eu vou no bloco dessa mocidade
Que não tá na saudade e constrói
A manhã desejada.” (GONZAGUINHA, 1980).

RESUMO

Este trabalho propõe o desenvolvimento do Manual de Organização Interna da RedeJuv como um dispositivo estratégico de Design, visando melhorar a acessibilidade da população periférica às políticas públicas de juventude. A pesquisa foi conduzida a partir das abordagens integradas do Design Social, Sistêmico e de Informação, com o objetivo de compreender as inter-relações entre os elementos da Rede, identificar contextos propícios para a implementação de melhorias e oferecer uma solução sustentável, clara e de fácil aplicabilidade na comunidade com os recursos disponíveis. Utilizando a metodologia Human-Centered Design (HCD), o projeto percorreu as fases de coleta de informações, análise dos dados, desenvolvimento de soluções e planejamento de implementação. Como resultado, foi criado o Manual que documenta os processos internos e a história da RedeJuv, além de apresentar diretrizes estratégicas e boas práticas a serem seguidas para o fortalecimento da rede. A conclusão destaca que o Design aplicado às políticas públicas favorece o desenvolvimento de soluções sustentáveis e acessíveis, fortalece os sistemas e promove um ambiente inclusivo e inovador, com potencial transformador.

Palavras-chave: design social; design de informação; design sistêmico; políticas públicas; juventude; RedeJuv.

ABSTRACT

This work proposes the development of RedeJuv's Internal Organization Manual as a strategic design device aimed at improving the accessibility of the peripheral population to public youth policies. The research was conducted using the integrated approaches of Social, Systemic and Information Design, with the aim of understanding the interrelationships between the elements of the Network, identifying contexts conducive to implementing improvements and offering a sustainable, clear and easily applicable solution in the community with the resources available. Using the Human-Centered Design (HCD) methodology, the project went through the phases of information gathering, data analysis, solution development and implementation planning. As a result, a Manual was created which documents the internal processes and history of RedeJuv, as well as presenting strategic guidelines and good practices to be followed in order to strengthen the network. The conclusion highlights that Design applied to public policies favors the development of sustainable and accessible solutions, strengthens systems and promotes an inclusive and innovative environment with transformative potential.

Keywords: social design; information design; systemic design; public policies; youth; RedeJuv.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CCC	Centro Cultural Canindezinho
HCD	Human Centered Design
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IJI	Instituto Juventude Inovação
PMF	Prefeitura Municipal de Fortaleza
RedeJuv	Rede de Equipamentos da Juventude
Sejuv	Secretaria Municipal de Juventude de Fortaleza
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UFC	Universidade Federal do Ceará
Varal	Laboratório de Design Social da Universidade Federal do Ceará

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	Contexto	9
1.2	Justificativa	10
1.3	Problema	10
1.4	Objetivos	11
1.5	Delimitação	12
1.6	Estrutura da Pesquisa	13
2	REFERENCIAL TEÓRICO	14
2.1	O Design Sistêmico e o Design de Informação	14
2.2	O Design Social	16
2.3	Políticas Públicas de Juventude	18
3	METODOLOGIA	23
4	COLETANDO DADOS	26
4.1	Questionário e Entrevistas	26
4.2	Estudo de Caso: Centro Cultural Canindezinho	28
4.2.1	<i>O Equipamento</i>	31
4.2.2	<i>Atividades do Equipamento</i>	42
4.2.3	<i>A Comunidade</i>	43
5	CRIANDO SOLUÇÕES	46
5.1	Análise dos Dados	46
5.2	Manual de Organização Interna RedeJuv	51
6	IMPLEMENTAÇÃO	62
7	CONCLUSÃO	64
	REFERÊNCIAS	66
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO REDEJUV	68
	APÊNDICE B – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS	69
	APÊNDICE C – MANUAL DA REDEJUV	70

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contexto

O presente trabalho teve início durante o penúltimo ano do Curso de Design na Universidade Federal do Ceará, mais precisamente na disciplina de Projeto de Produto 4, que abordou o tema do Design Sistêmico e Design Social. Na época, a autora e sua equipe da disciplina escolheram a democratização do acesso à cultura como objeto de estudo a partir dessas abordagens. Para isso, realizaram formulários e entrevistas com empreendedores sociais com o intuito de desenhar o atual sistema cultural da capital, a identificação de problemáticas e o desenvolvimento de dispositivos estratégicos para suprir as demandas do contexto.

Logo, com o passar do semestre, o momento de escolha do tema deste trabalho chegou e, assim, decidiu-se por seguir a mesma lógica do trabalho da disciplina descrita anteriormente: o acesso (ou a inexistência dele) da população periférica às políticas públicas de juventude.

Tendo em vista que o município foi classificado como Cidade Criativa pela UNESCO em 2019 devido aos esforços para integrar a economia criativa em seus planos de desenvolvimento urbano, alinhando-se aos objetivos da Agenda 2030 das Nações Unidas (MINISTÉRIO DA CULTURA, 2019), muitas mudanças e investimentos foram feitos no setor público. No entanto, ainda é perceptível a ausência do sentimento de identidade dentre os jovens da periferia para com os equipamentos culturais da cidade.

Cabe ressaltar que uma das professoras da disciplina de Projeto de Produto 4, a Prof. Dra. Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva, orientadora deste trabalho, é uma das coordenadoras do Varal - Laboratório de Design Social da Universidade Federal do Ceará. E, no início de 2023, o Varal foi procurado pelo IJI – Instituto Juventude Inovação, órgão executor da Rede de Equipamentos da Juventude de Fortaleza (RedeJuv), contrato de gestão da Secretaria Municipal de Juventude de Fortaleza (Sejuv), com o objetivo de compreender as possíveis relações existentes na Rede e promover uma maior integração dos jovens com a Rede.

Nesse contexto, alinhou-se a vontade de realizar um trabalho sobre Design Social e Políticas Públicas da autora à necessidade da RedeJuv de atuação da Universidade em seus equipamentos. Foi assim que a pesquisadora se tornou parceira do Varal e adotou o projeto como objeto de pesquisa para seu trabalho de conclusão de Curso de Design. Dessa forma,

estabeleceu-se uma parceria entre o IJI, a RedeJuv e o Varal com o objetivo de propor e implementar soluções sociais sustentáveis na RedeJuv.

1.2 Justificativa

Dado o cenário das regiões em que a RedeJuv está presente, onde há escassez de designers e desinteresse de grandes indústrias em soluções que tragam qualidade de vida, renda e inclusão social (PAZMINO, 2007), é necessário que se adote uma abordagem sistêmica por meio de um olhar holístico das interdependências entre as partes envolvidas direta e indiretamente, sejam pessoas, organizações, instituições ou espaços (MORIN, 2005), para que haja uma gestão bem-sucedida desse sistema de equipamentos e, conseqüentemente, o alcance da qualidade de vida da sociedade (MOZOTA, 2011). Portanto, é crucial abordar o cenário a partir desses três conceitos, Design Sistêmico, Design de Informação e Design Social, até então pouco relacionados de forma explícita na literatura, visando compreender o contexto RedeJuv-Comunidade, identificar pontos de ação e desenvolver soluções aplicáveis.

A partir da colaboração do IJI e Sejuv com os dados compartilhados, o sistema atual foi desenhado para que se entendesse sua complexidade, atribuísse o Design Social como caminho sustentável e o Design de Informação como ferramenta de usabilidade. Como resultado, este trabalho desenvolve um projeto de Manual de Organização Interna, que serve como ferramenta prática para promover a sustentabilidade e fortalecimento da RedeJuv de dentro para fora.

1.3 Problema

Como descrito anteriormente, a cidade de Fortaleza apresenta um problema evidente: a falta de acesso da população periférica às políticas públicas de juventude. Essa realidade é marcada pela ausência de sentido de pertencimento desse público, desconhecimento dos equipamentos culturais e de lazer por parte dos moradores locais, assim como das atividades e capacitações oferecidas por esses espaços. Além disso, a presença de organizações criminosas e as divisões territoriais impostas por elas contribuem para a subutilização dos equipamentos. Outro ponto relevante é a quantidade limitada de equipamentos disponíveis na capital. Portanto, podemos concluir que todas essas questões identificadas podem ser compreendidas como uma questão de acessibilidade, uma vez que envolvem a superação de obstáculos que dificultam a participação das pessoas em diversas

áreas da vida social.

A Rede de Equipamentos da Juventude de Fortaleza é um projeto celebrado pelo Contrato de Gestão do Instituto Juventude Inovação com a Secretaria Municipal da Juventude de Fortaleza. Ela conta com 11 aparelhos (até a data de entrega deste trabalho, 2024) dispostos heterogeneamente em cada Regional do município de Fortaleza que ofertam cursos de capacitação, oficinas de arte e cultura, eventos culturais e de protagonismo juvenil, assistência psicossocial, assim como práticas esportivas e de lazer para jovens de 15 a 29 anos. O objetivo do programa executado pelo Contrato de Gestão do IJI, associação civil de direito privado sem fins lucrativos ou econômicos, com a Secretaria Municipal de Juventude de Fortaleza é implementar equipamentos urbanos (Pracinhas da Cultura, Faróis da Juventude e Centros Culturais) em regiões de baixo IDH municipal, onde se localizam as mais altas taxas de homicídios de jovens, para ocupar a rotina da juventude, tirando-a da ociosidade das ruas e fornecendo recursos para que se capacitem e alcancem o mercado de trabalho.

Em paralelo, o Varal - Laboratório de Iniciativas em Design Social da Universidade Federal do Ceará, que tem sede no Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade, atua em favor de mudanças qualitativas em comunidades reais por meio da criação e implementação de dispositivos estratégicos, tendo como base os conceitos do Design Social, trabalhando com interdisciplinaridade, cocriação, inovação social, pesquisa-ação e metadesign.

São as problemáticas sociais apresentadas acima, encontradas nas primeiras conversas entre Varal e IJI, que justificam o motivo pelo qual o IJI buscou a abordagem do Design Social e procurou o Varal. Dessa forma, estabeleceu-se uma parceria e se iniciaram observações e estudos com o objetivo de compreender, pela perspectiva do Design Sistêmico, o atual contexto para que a elaboração de um dispositivo estratégico do Design Social pudesse ser realizada.

1.4 Objetivos

O objetivo deste trabalho é apresentar o Manual de Organização Interna da RedeJuv, um livreto que documenta processos, relações e elementos da Rede, como dispositivo estratégico de Design Social, para fortalecimento da Rede e promoção da acessibilidade da população às políticas públicas de juventude no município de Fortaleza. E dentre os objetivos específicos estão:

- a) ilustrar a complexidade do sistema, mapeando as inter-relações entre

- elementos, camadas e estrutura por meio do Design Sistemico;
- b) identificar, no sistema desenhado, contextos adequados para implementar melhorias utilizando o Design Social;
- c) desenvolver um dispositivo estratégico que promova as políticas públicas da juventude nas comunidades periféricas na RedeJuv por meio do Design Social;
- d) produzir resultados acessíveis e legíveis à comunidade por meio do Design de Informação;
- e) elaborar um plano de implementação da solução, considerando aspectos práticos, recursos necessários e parcerias institucionais, com o objetivo de promover mudanças sustentáveis na RedeJuv e na vida da população periférica.

1.5 Delimitação

Dado a dimensão da rede de equipamentos e suas respectivas complexidades, entendeu-se a necessidade de ser feito um recorte do panorama para estudo de caso com o objetivo de coletar informações de funcionamento, posicionamento geográfico, dinâmica com a comunidade, atividades propostas e infraestrutura por meio de vivência in loco, entrevista e questionário.

Dessa forma, a escolha do equipamento cultural a ser estudado foi baseada em duas diretrizes principais: proximidade com a residência da pesquisadora, que além de estudante universitária, também trabalha em uma empresa privada em outro município e, devido à sua rotina, esta diretriz foi considerada relevante na seleção do equipamento para o estudo de caso; e a recomendação do IJI, órgão executor da RedeJuv.

Durante reuniões com colaboradores do instituto, ao propor o estudo de caso como ferramenta para compreender o sistema, o Centro Cultural Canindezinho (CCC) foi apontado como o espaço com considerável participação da comunidade e presença de atores administrativos dinâmicos e incitativos.

Portanto, o objeto escolhido para o estudo de caso foi o Centro Cultural Canindezinho, baseado no pressuposto de que ao analisar um equipamento cultural já bem estabelecido na comunidade, que serve como referência para o projeto, será possível identificar propostas que são eficazes e sustentáveis.

É importante ressaltar que a escolha de um único equipamento para o estudo de caso foi necessária para viabilizar a execução do projeto dentro do prazo estabelecido para o desenvolvimento e apresentação do TCC. Além disso, vale frisar que o projeto em questão

possui abertura para ser continuado mesmo após a obtenção do grau superior pela pesquisadora. Existem diferentes possibilidades para dar continuidade ao projeto, como a parceria entre o IJI e o Varal, a continuidade do trabalho visando a obtenção do grau de mestre, ou até mesmo a combinação desses dois cenários. Essas opções permitem que o projeto evolua e se aprofunde, ampliando seu impacto e contribuição para a área de estudo.

1.6 Estrutura da Pesquisa

Este projeto está estruturado em diversas seções que visam abordar e explorar diferentes aspectos relacionados ao tema proposto. Na Introdução, é fornecida uma contextualização do cenário existente, com ênfase nos problemas identificados, bem como a apresentação dos objetivos gerais e específicos do projeto, além de justificativas, motivações, encaminhamentos, delimitações e o roteiro temático a ser seguido.

Em seguida, no Referencial Teórico, são abordados os conceitos de Design Sistêmico, Design de Informação, Design Social e a relação entre eles, bem como o acesso às políticas públicas de juventude. A seção de Metodologia descreve a abordagem escolhida para o projeto, Design Centrado no Ser Humano, ou Human Centered Design (HCD), e como esse método será utilizado para o desenvolvimento das etapas do projeto.

A seção Coletando Dados fornece um apurado das informações coletadas por meio de questionário, entrevistas e estudo de caso do equipamento Centro Cultural Canindezinho. A análise dos dados e o desenvolvimento do Manual são encontradas na seção Criando Soluções. E logo após, na seção Implementação, é apresentado o plano de implementação sugerido para o produto.

Por fim, na seção de Considerações Finais, é apresentada uma conclusão do projeto, destacando exemplos de diretrizes sustentáveis e boas práticas a serem seguidas e oferecendo sugestões de implementação do produto resultado. A pesquisa é encerrada com a Bibliografia utilizada, que reúne as referências consultadas ao longo do trabalho.

Essa é a estrutura adotada para o projeto, que permite uma abordagem completa e abrangente do tema proposto, possibilitando uma análise aprofundada e a apresentação do resultado como solução adequada ao contexto.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O Design Sistêmico e o Design de Informação

No conhecimento popular, design como área de atuação, de uma forma geral, ainda é desconhecido, quando não, é remetido, de forma generalizada, ao design gráfico ou design de mobiliário. Porém, as relações vêm tomando proporções de complexidade cada vez maiores com o passar do tempo que requerem a atuação dos profissionais em contextos sustentáveis, inovadores e sociais, contextos estes dos quais os designers possuem preparo para atuar uma vez que as universidades contêm em seus currículos disciplinas de projeção e resolução de problemas reais. Apesar de haver essas lacunas, o senso comum não adota o designer como profissional especializado por puro desconhecimento, isso inclui até os próprios profissionais.

Segundo Manzini (2017),

Durante um século, designers viam a si mesmos e eram vistos apenas como encarregados e gerentes no campo do design. Hoje se veem em um mundo no qual todos são designers e no qual, como vimos, a tarefa de cada um tende a ser a de usar as suas próprias iniciativas para auxiliar uma ampla gama de atores sociais a planejar melhor (MANZINI, 2017, p.15).

Logo se faz necessário elucidar a comunidade para a possibilidade de atuação em contextos das mais diversas áreas, por meio de abordagens educativas. Um esforço que deve ser diário e holístico, seja em seus ambientes de trabalho, acadêmicos ou em conversas de bar.

De acordo com Cardoso (2012), o design é um campo com vastas possibilidades no mundo complexo em que estamos inseridos. Historicamente, tem sido focado no planejamento de interfaces e na otimização de lacunas, mas tende a se expandir à medida que o sistema se torna mais complexo e o número de interações entre suas partes aumenta. Para o autor, entende-se 'complexidade' como um sistema composto por numerosos elementos, camadas e estruturas, cujas interações condicionam e redefinem constantemente o funcionamento do sistema como um todo.

Logo, abordando o objeto desta pesquisa, a RedeJuv, pela perspectiva do Design Sistêmico, deve-se considerar como elementos as partes envolvidas na Rede. Dessa forma, os elementos do sistema da RedeJuv são: as pessoas, as instituições e o funcionamento destas (sejam públicas ou privadas, materiais ou imateriais) e os objetos (categoriza-se aqui os cursos, oficinas, eventos e demais atividades). Já as camadas são agrupamentos dentro do sistema, ou seja, são conjuntos de elementos que compartilham as mesmas características ou

estão relacionados de alguma forma. Neste caso, as camadas da RedeJuv podem ser entendidas como a esfera municipal (cuja agrupa os elementos: secretarias e demais órgãos que fazem parte dessa jurisdição); as instituições privadas; os coletivos e grupos independentes; o espaço geográfico; os colaboradores; e os moradores.

Quanto as estruturas, elas podem ser entendidas como as formas de organização e arranjo dos elementos e camadas dentro do sistema, elas definem a disposição espacial ou lógica das partes no todo. Logo, são as estruturas da RedeJuv que ilustram quais camadas estão mais próximos ou distantes entre si, quais elementos mais se relacionam e quais estão mais isolados, por exemplo.

Para Cardoso (2012), reconhecer a complexidade do sistema é um passo significativo. Se todos adquirirem uma consciência da magnitude e da intrincada natureza das relações que governam o mundo atualmente, será possível progredir coletivamente em direção a um objetivo, independentemente do que seja. Logo, ao alcançar o desenho desse sistema, compreendendo cada partícula da Rede, pode-se agir de forma otimizada, sem desperdiçar recursos, com soluções sustentáveis nos mais diversos contextos, como citado por Rafael Cardoso.

Manzini (2017) complementa essa ideia ao enfatizar a capacidade desses sistemas, cujo potencial tem sido cada vez mais reconhecido devido à sua eficácia tecnológica e ao crescente entusiasmo de um número cada vez maior de indivíduos, tornando-os caminho lógico para a inovação social. O autor adiciona que à medida que um sistema se torna mais pulverizado e interconectado, sua interface com a sociedade se torna maior e mais interligada, tornando essencial considerar o aspecto social da inovação.

Segundo Rizardi e Metello (2022):

O olhar sistêmico é valioso e, acima de tudo, uma quebra de um paradigma de como lidamos com os desafios da nossa sociedade. (...) Uma vez que o governo lida com questões crescentemente complexas e altamente interligadas, o pensamento sistêmico se torna uma habilidade essencial para este século. (RIZARDI E METELLO, 2022, p.25).

Sendo assim, no atual contexto de complexidade em que a sociedade se encontra, um sistema composto por inúmeros elementos, diferentes camadas e diversas estruturas, é fundamental que haja designers adotando uma abordagem sistêmica em todos os setores, especialmente no âmbito público, a fim de oferecer soluções inovadoras e sustentáveis para a população. Entretanto, de nada adianta o entendimento holístico de um contexto tão complexo se este não é difundido de forma simplificada e acessível para aqueles que não são

especialistas. Logo, como apresentar informações tão densas e técnicas de forma que sejam entendíveis a todos?

No contexto da comunicação de políticas públicas, o Design de Informação tem um papel crucial ao transformar dados complexos e processuais em informações acessíveis para diferentes ambientes. Isso é vital para organizações como a RedeJuv, que lida com comunidades em seus mais diversos contextos e precisa garantir a compreensão clara de seus processos e oportunidades. Shedroff (1999) destaca que a democratização do conhecimento é uma função essencial do Design de Informação, especialmente em ambientes com foco na inclusão social.

Remetendo a Cardoso (2012) mais uma vez, encontra-se que o autor elenca o Design de Informação como uma disciplina voltada para a organização de dados visuais de forma clara e funcional, possibilitando uma comunicação mais eficiente e acessível para o público. Sendo assim, o autor reforça a importância de compreender o contexto cultural e social para criar soluções de design que facilitem a compreensão de informações complexas, especialmente no mundo contemporâneo. Shedroff (2009) complementa que os dados só se tornam informações quando são organizados e apresentados de maneira significativa, reforçando a importância do Design de Informação para simplificar e comunicar conteúdos densos de maneira eficaz.

Além de curar dados visuais de maneira relevante e direta, o Design de Informação facilita a transparência e a comunicação interna, tornando-se um caminho sustentável para a documentação dos processos da RedeJuv, que até então estão dispersos. Essa abordagem melhora a interação entre elementos, camadas e estruturas, tornando o design uma ferramenta essencial para a otimização de fluxos de trabalho e acompanhamento de atividades. Assim, o Design de Informação, aliado ao Design Sistemico, atua como um mediador que democratiza o acesso a conhecimentos que um dia foram complexos e inatingíveis pela comunidade e melhora a eficiência na comunicação de informações, tanto internamente nas organizações quanto para o público externo.

2.2 O Design Social

Em contrapartida do objetivo primário do design de criar produtos para venda, o objetivo primordial do Design Social é de satisfazer as necessidades humanas (MARGOLIN, 2004). O Design Social é o mais empático de todos os designs, ele toma para si e se empenha em sanar as dores daqueles que são historicamente marginalizados de seus direitos perante o

sistema capitalista no qual estamos inseridos. Logo, compreende-se o valor do Design Social uma vez que este campo se dedica a entender, elaborar e implementar soluções sustentáveis para comunidades reais que vivem às sombras da sociedade.

Segundo Manzini (2017, p. 77), “o Design Social é uma atividade de design que lida com problemas que não são tratados pelo mercado ou pelo governo, e nos quais as pessoas envolvidas normalmente não têm voz”, logo, compreende-se que o público usual das demandas emergentes do Design Social são coletivos que se encontram em situações de vulnerabilidade, carentes de serviços básicos e representatividade no setor público.

Pazmino (2007, p. 3) destaca que o Design Social deve ser socialmente benéfico e economicamente viável, priorizando requisitos sociais em todas as etapas do processo de desenvolvimento e produção, visando a melhoria da qualidade de vida dos excluídos. Nessa abordagem, o fator social e econômico deve ser maximizado e tratado como objetivo central do projeto.

Ao realçar a questão social, Queiroz (2009, p. 159) ressalta a importância de refletir sobre o poder do design na sociedade hegemônica e direcionar esse poder para a conscientização e atenção aos grupos marginalizados. O design possui um papel fundamental na contextualização social e na busca por equidade.

Pazmino (2007, p. 9) enfatiza a necessidade de introduzir e integrar as dimensões sociais, econômicas e ambientais desde o início do processo de desenvolvimento. Uma metodologia de projeto bem estruturada, juntamente com métodos e técnicas adequados, auxilia na tomada de decisões e na avaliação mensurável da qualidade social, ambiental e sustentável dos produtos. E complementa que o designer, por meio de seu trabalho, tem o potencial de encontrar soluções para os problemas sociais que se estendem por todo o planeta, criando produtos adaptados às diferentes realidades (PAZMINO, 2007, p. 5).

A inter-relação entre o Design Social, o Design de Informação e o Design Sistêmico encontra um cenário propício para o desenvolvimento de soluções mais eficientes. A integração dessas abordagens permite uma compreensão mais abrangente do sistema no qual as intervenções serão realizadas, além de uma reprodução acessível das informações documentadas. Ao unir o conhecimento do Design Social sobre as necessidades e contextos das comunidades marginalizadas com a visão sistêmica do design, é possível identificar as inter-relações e interdependências entre diferentes partes do sistema. Isso possibilita a criação de dispositivos estratégicos inovadores e sustentáveis, que abordam as demandas sociais de forma mais abrangente e eficaz.

A atribuição da abordagem sistêmica junto à curadoria da informação ao processo de Design Social pode ser extremamente benéfica para a criação e manutenção de políticas públicas. Ao adotar uma perspectiva sistêmica, é possível compreender as múltiplas conexões e complexidades existentes nas questões sociais, econômicas e ambientais abordadas pelo Design Social. Isso permite uma análise mais abrangente e a identificação de soluções que levem em consideração não apenas os problemas imediatos, mas também suas causas e consequências sistêmicas. E ao atribuir um refinamento à apresentação dos dados que devem ser apresentados à comunidade, por meio do Design de Informação, consegue-se atingir parâmetros de acessibilidade nos resultados desejados.

A aplicação do Design Sistêmico e Design de Informação no Design Social amplia o impacto das intervenções, promovendo a criação de políticas públicas mais efetivas, sustentáveis e inclusivas, que abordam de maneira integrada as necessidades das comunidades e contribuem para a construção de uma sociedade mais equitativa e justa.

2.3 Políticas Públicas da Juventude

A juventude compreende a fase que se situa entre a infância e a vida adulta, sendo um período particularmente delicado em que os hormônios do corpo se encontram desregulados, podendo conferir proporções dramáticas a acontecimentos aparentemente simples. Conforme afirmado por Melucci (2003), é nessa etapa que se começa a lidar com o tempo como uma dimensão significativa e contraditória da identidade, apresentando inúmeras possibilidades para o futuro. É fundamental reconhecer a sensibilidade necessária ao tratar esse público, que se mostra vulnerável a diversas problemáticas que afetam a saúde pública e a segurança. Portanto, compreende-se a importância da implementação de políticas públicas destinadas a esse grupo tão vulnerável.

É essencial destacar que a juventude abordada neste trabalho se refere principalmente àquela que está em maior número em nosso país, ou seja, a juventude proveniente da classe trabalhadora. Nosso foco está naquela juventude para a qual até mesmo o direito de viver é negado. Segundo Carrano (2011):

A arena pública das políticas de juventude precisa ser possibilidade de explicitação das desigualdades que perduram e se multiplicam no Brasil e que incidem diretamente sobre os jovens social e economicamente mais desprotegidos (jovens pobres e, principalmente, negros vitimados em grande e vergonhosa escala; jovens mulheres, portadores de deficiência, jovens de comunidades tradicionais, jovens pobres moradores de áreas rurais). São esses jovens que mais sofrem o peso das injustas relações entre o capital e o trabalho, que são esmagados pelas estruturas

políticas e econômicas que produzem os “jovens com futuro garantido” das classes superiores e os “jovens de vida incerta”, ocupantes dos estratos sociais e econômicos mais baixos da vida social brasileira. (CARRANO, 2011, p. 18).

Nesse contexto, a partir da criação de uma agenda pública em 2003 que redefiniu a relação entre juventude e Estado, são estabelecidas diferentes instâncias governamentais (assessorias, coordenadorias e secretarias) de Juventude (PEÇANHA, 2015). Esses elementos, juntamente com outras áreas como saúde, educação, esporte, desenvolvimento e segurança, por exemplo, colaboram para garantir o acesso às políticas públicas voltadas para a juventude. No entanto, é importante ressaltar que poucas Secretarias de Juventude recebem os investimentos necessários para a propagação das políticas aos jovens, especialmente diante das mudanças de governo, principalmente nas gestões de cunho fascista e liberal pelas quais o país tem passado nos últimos anos.

A Secretaria Municipal da Juventude de Fortaleza foi estabelecida em 11 de outubro de 2013, por meio da Lei Municipal nº 10.088. Essa lei definiu a estrutura organizacional da Secretaria e estabeleceu suas atribuições e competências dentro da administração pública municipal. A Sejuv tem como missão formular, coordenar e implementar políticas públicas voltadas para a juventude, visando a inclusão social, o desenvolvimento pessoal e profissional dos jovens de Fortaleza.

Destacando-se entre todas as demais Secretarias Municipais do país, a Sejuv é a que mais investe em políticas públicas para a juventude. No ano de 2023, o orçamento totaliza R\$55,4 milhões de reais (PREFEITURA DE FORTALEZA, 2023). Atualmente, são 30 projetos em execução, sendo alguns exemplos a Rede CUCA, o programa Bolsa Jovem, a RedeJuv e a Academia Enem, por exemplo. Sendo assim, é interessante para a Secretaria que os jovens, ao terem contato com algum dos programas, façam a ponte com os demais, naveguem pelos diferentes programas e equipamentos culturais fornecidos pelo município.

Um indicador que evidencia o impacto dos investimentos realizados nessa área é a redução da taxa de homicídios entre os jovens, como demonstrado na tabela a seguir:

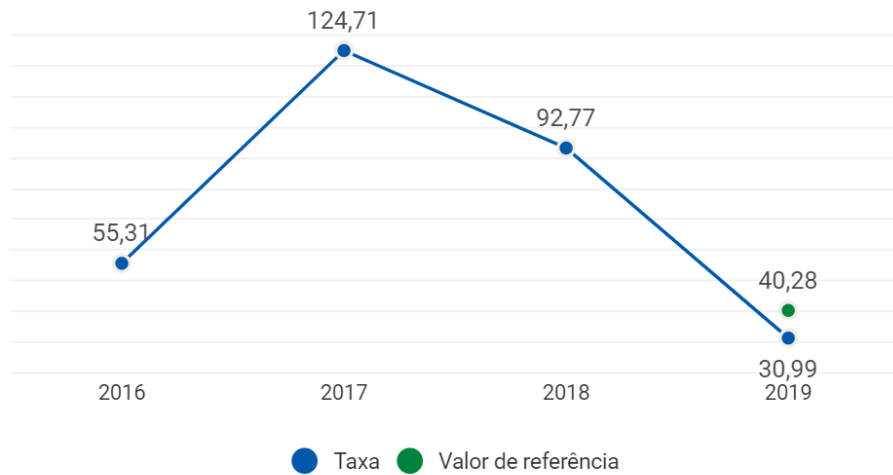
Tabela 1 – Taxa de homicídios em jovens de 15 a 29 anos em Fortaleza

Sexo	Homem		Mulher		Total	
	Taxa da homicídio	Qtd de homicídios	Taxa da homicídio	Qtd de homicídios	Taxa da homicídio	Qtd de homicídios
2000	91	273,00	5	17,00	45	290,00
2001	90	277,00	6	19,00	45	296,00
2002	102	320,00	8	29,00	53	349,00
2003	101	320,00	5	19,00	51	339,00
2004	94	305,00	5	16,00	47	321,00
2005	132	430,00	6	22,00	66	453,00
2006	133	441,00	6	22,00	67	463,00
2007	162	547,00	4	16,00	80	563,00
2008	155	532,00	6	22,00	78	554,00
2009	156	539,00	8	29,00	79	569,00
2010	206	722,00	7	27,00	103	749,00
2011	215	752,00	9	33,00	108	785,00
2012	343	1197,00	10	39,00	171	1236,00
2013	395	1378,00	19	71,00	201	1449,00
2014	405	1404,00	18	67,00	206	1471,00
2015	319	1098,00	11	38,00	161	1136,00
2016	211	723,00	10	36,00	108	759,00
2017	395	1345,00	22	77,00	205	1422,00
2018	266	899,00	30	105,00	146	1004,00
2019	116	388,00	13	43,00	63	431,00

Fonte: Observatório de Juventude Fortaleza. Acesso em: 24/06/2023.

Assim como dados da UNICEF (2020), outra fonte que mapeiam as taxas de homicídio entre jovens de 10 a 19 anos no município e apresenta como resultado uma gradativa diminuição no intervalo entre os anos de 2016 e 2019, como apresentado no gráfico:

Gráfico 1 – Taxa de homicídios em jovens de 15 a 29 anos em Fortaleza

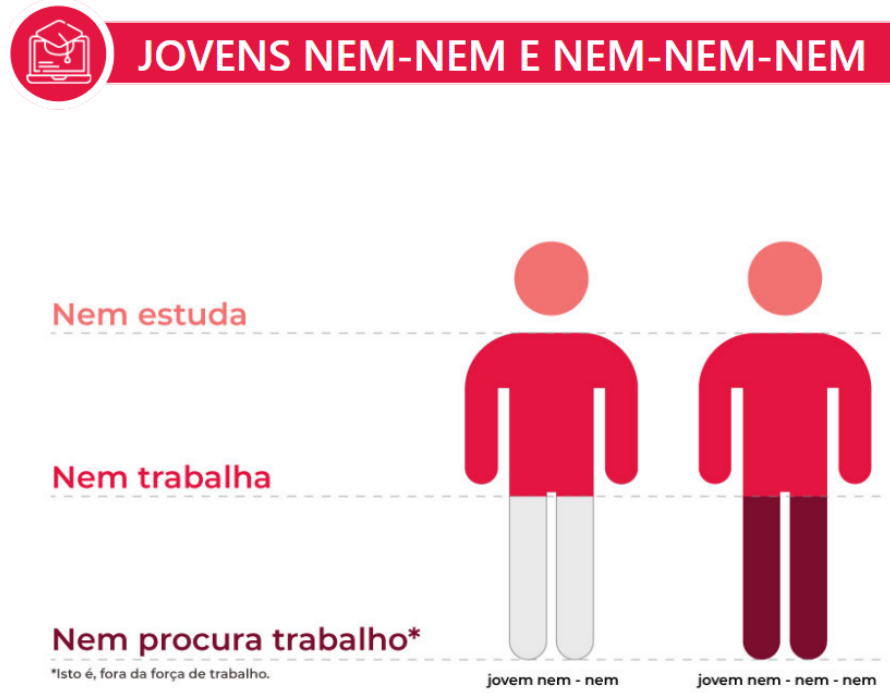


✓ Valor da taxa deve estar menor que o valor de referência

Fonte: UNICEF. Acesso em: 24/06/2023.

Outra diretriz interessante para análise do contexto é a diferença entre “Jovens Nem-Nem” e “Jovens Nem-Nem-Nem” mapeamento elaborado pela Sejuv, sendo aqueles, jovens que nem estudam e nem trabalham e, esses, jovens que nem estudam, nem trabalham e nem chegam a procurar trabalho.

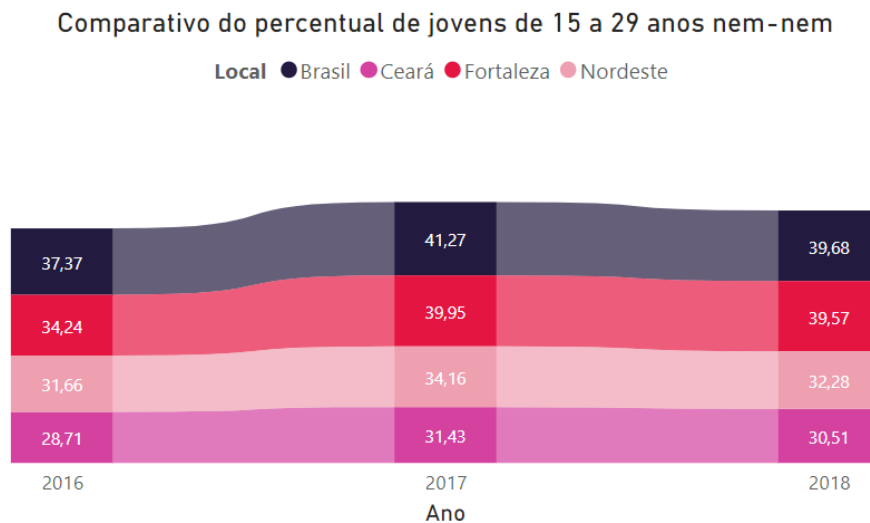
Figura 1 – Jovens Nem-Nem e Nem-Nem-Nem



Fonte: Observatório de Juventude Fortaleza. Acesso em: 24/06/2023.

A partir dessa diretriz, nota-se o aumento do percentual de jovens Nem-Nem, fora do mercado de trabalho e das escolas, entre os anos de 2016 e 2017, porém uma queda sutil do percentual entre os anos 2017 e 2019.

Gráfico 2 – Comparativo do percentual de jovens de 15 a 29 anos Nem-Nem



Fonte: Observatório de Juventude Fortaleza. Acesso em: 24/06/2023.

É imprescindível fortalecer as políticas públicas direcionadas à juventude, pois isso assegura o pleno acesso dos jovens aos seus direitos fundamentais e impulsiona seu

desenvolvimento integral. Nesse sentido, o Design Social, em conjunto com uma abordagem sistêmica, desempenha um papel central na concepção de soluções inovadoras e sustentáveis que atendam às demandas dessa parcela da sociedade. Ao levar em consideração as complexas interações e interdependências presentes no sistema social, o design é capaz de identificar lacunas e desigualdades, direcionando esforços para estratégias integradas que fomentem a inclusão e a participação efetiva dos jovens. Ademais, ao envolver os próprios jovens no processo de design e capacitá-los para se tornarem agentes de transformação, o Design Social abre caminhos para a politização e a defesa dos direitos da juventude, estimulando seu protagonismo e empoderamento.

3 METODOLOGIA

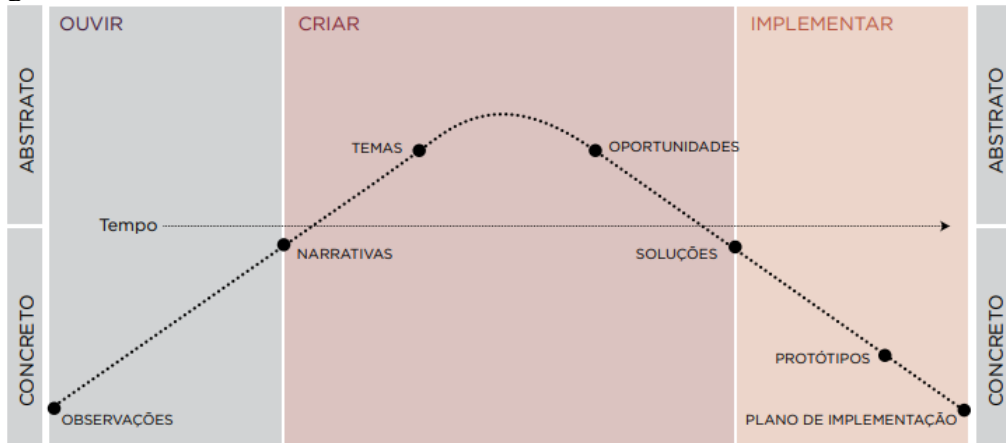
O Human Centered Design ou Design Centrado no Ser Humano (HCD) é a metodologia adotada neste trabalho. Ela é uma abordagem para resolução de problemas, que se caracteriza por colocar o usuário como ponto central do projeto, buscando compreender as vivências, ações, hábitos e contextos daquela comunidade para criar soluções que sejam úteis, sustentáveis e implementáveis no sistema trabalhado.

Segundo a IDEO, empresa que popularizou a metodologia:

A razão pela qual esse processo é chamado de “Centrado no Ser Humano” é que ele começa pelas pessoas para as quais estejamos criando a solução. O processo do HCD começa por examinar as necessidades, desejos e comportamentos das pessoas cujas vidas queremos influenciar com nossas soluções. Procuramos ouvir e entender o que querem, a chamada “lente do Desejo”. Enxergamos o mundo através desta lente durante as várias etapas do processo de design. (IDEO, 2009, p. 5).

O HCD se constitui na seguinte estruturação:

Figura 2 – O Processo HCD



Fonte: IDEO.

As etapas de Human Centered Design (HCD) são organizadas em três macroetapas: Ouvir, Criar e Implementar, seguindo essa ordem. Cada uma delas inclui subetapas que transitam entre os estados concreto e abstrato, refletindo o nível de tangibilidade das atividades. A etapa Ouvir é concreta, centrada na coleta e compreensão de dados reais. Criar começa concreta ao analisar esses dados, torna-se abstrata ao gerar ideias e volta ao concreto com a criação de protótipos. Por fim, Implementar retorna ao concreto, à medida que as ideias abstratas são materializadas em soluções práticas, testadas e aplicadas no mundo real.

Essa transição entre o concreto e o abstrato permite que o processo de design seja iterativo e adaptável, combinando a compreensão profunda do contexto com a criatividade e a execução prática.

Cabe ressaltar que no Design Social é necessário trabalhar com os mínimos recursos disponíveis, o que leva o Designer a uma adaptação da sua forma de trabalho. Sendo assim, devido ao prazo para entrega deste projeto, optou-se por enxugar algumas atividades e produtos das subetapas do HCD, concentrando-se naquelas identificadas como prioritárias para o contexto aqui encontrado.

Abaixo é descrito as atividades e produtos realizados em cada macroetapa da metodologia.

Tabela 2 – Estruturação das etapas do HCD

Etapas da metodologia Human Centered Design	
1 Ouvir	2 Criar
1.1 Observações	
	2.1 Narrativas
	2.2 Temas
	2.3 Oportunidades
	2.4 Soluções
	3.1 Protótipos
	3.2 Plano de Implementação
Atividades e Produtos da etapa Ouvir (Observações)	
Atividades	Produtos
Coleta de informações por meio de métodos exploratórios e qualitativos para entendimento profundo da realidade trabalhada.	Estudo de caso, pesquisa bibliográfica, pesquisa exploratória, entrevistas e questionário.
Etapas da metodologia Human Centered Design	
Atividades e Produtos da etapa Criar (Narrativas, Temas, Oportunidades e Soluções)	
Atividades	Produtos
Traduzir os dados coletados em direções estratégicas e possíveis soluções.	Síntese da pesquisa, desenho e escolha de soluções, protótipo e feedback.
Atividades e Produtos da etapa Implementar (Protótipo e Plano de Implementação)	
Atividades	Produtos
Criar elementos necessários para que a solução tenha sucesso.	Plano de implementação e de aprendizado.

Fonte: elaborada pela autora.

Dada a complexidade do sistema em que a RedeJuv está inserida, a identificação do problema só pôde acontecer uma vez que a etapa Ouvir fosse finalizada, evitando assim a definição precipitada de problemáticas apresentadas no primeiro contato como o problema definitivo. Considerando a abordagem sistêmica do projeto em um contexto social com uma comunidade afetada por vulnerabilidades, foi essencial direcionar maior ênfase às etapas de escuta das partes envolvidas nesta pesquisa.

Além dos recursos já apresentados neste tópico, decidiu-se também por fazer uso das Fichas de Empreendedorismo Social do livro Manual para Transformar o Mundo de Santos et al. (2015). As fichas são ferramentas eficientes que guiam a elaboração do projeto desde a fase de ideação e escolha de um problema até a fase de viabilização da solução, descrevendo investimentos e recursos necessários, passando por três percursos que os autores definem como Visão, Desenho e Ação, respectivamente. Claro, o processo não é linear uma vez que se pode voltar e aprimorar fichas já preenchidas anteriormente. Sendo assim, foi elaborada a ficha 1 – Empreendedor como ferramentas de pesquisa exploratória na etapa de observações.

Tabela 3 – Ficha Empreendedor

Ficha 1 - Empreendedor (Manual para Transformar o Mundo)	
Nome da iniciativa de impacto:	RedeJuv
Nome dos membros da equipe:	Andressa (autora), Anna Lúcia (orientadora), Varal, RedeJuv, Comunidade, IJI e Sejuv.
Problema:	A falta de acesso da população periférica às políticas públicas de juventude.
Como:	Parceria com o IJI e Prefeitura de Fortaleza no fornecimento de dados, infraestrutura e objeto de estudo; Varal na construção coletiva de discussões, proposições e resultados tendo como base o amplo repertório no campo do Design Social; a comunidade como objeto de estudo, potência cultural e presença imprescindível nos processos de projeção.
Porquê:	Pela democratização dos direitos da juventude e propósito da luta de classes, entendendo que à classe trabalhadora, a qual se concentra nas regiões periféricas das grandes metrópoles, todo e qualquer direito é renegado.

Fonte: elaborada pela autora.

4 COLETANDO DADOS

4.1 Questionário e Entrevistas

Como primeira etapa do projeto, foi realizado questionário, visita in loco e três entrevistas, cronologicamente nesta ordem. Além disso, foi conduzida uma extensa pesquisa bibliográfica, essencial dentro do contexto desta pesquisa, que aborda o Design como pesquisa e como projeto, buscando aplicar os conhecimentos teóricos na prática.

No primeiro encontro entre pesquisadora, orientadora e IJI, que aconteceu no dia 5 de maio de 2023, identificou-se a necessidade de elaboração de um questionário (APÊNDICE A) a ser respondido pelo Instituto com o objetivo de coletar informações para o entendimento de elementos, camadas, estruturas e suas respectivas inter-relações dentro do contexto da Rede.

Logo, a autora e a orientadora elaboraram um documento com quarenta e oito perguntas que iniciava com questionamentos institucionais, como “O que é a RedeJuv?”, “Quais são as instituições públicas, privadas e não governamentais vinculadas a RedeJuv?” e “Quem mantém financeiramente os equipamentos e os profissionais?”; perpassava por questionamentos sobre os equipamentos, como “Como são os espaços físicos construídos (construções, container, etc) dos equipamentos?” e “Como se decide onde será construído (ou fortalecido) geograficamente um equipamento para a RedeJuv?”; e finalizava com perguntas sobre as ações e interações que acontecem em meio à Rede, como “Quais são os objetivos das atividades propostas na RedeJuv?”, “O que determina a alocação das atividades em seus respectivos equipamentos?” e “Como a comunidade se insere no funcionamento do equipamento?”.

Este questionário, respondido pelos colaboradores do IJI responsáveis pela RedeJuv permitiu que se tivesse um primeiro contato com toda a complexidade da Rede, assim como, surgiram dúvidas a partir das respostas até então apresentadas. Cabe pontuar que foi ainda nesse primeiro encontro que se expressou a necessidade de um recorte para a abordagem do estudo em tempo hábil e, logo, a escolha do Centro Cultural Canindezinho como local.

Assim, no dia 3 de junho de 2023, um sábado à noite, a pesquisadora foi até o CCC para uma visita in loco e realização de entrevista com dois colaboradores que estavam presentes.

O Centro estava lotado de crianças, jovens e adultos realizando as mais diversas atividades, fosse assistindo ao jogo de futsal na quadra poliesportiva, fosse acompanhando as gerações mais novas darem seus primeiros passos na área aberta do equipamento.

Ao chegar no equipamento, o supervisor, Robinson Aragão, e a auxiliar de serviços gerais, Imaculada de Sousa, já estavam à espera da visita. A primeira entrevista, semiestruturada - e cabe aqui ressaltar que nenhuma delas ocorreu em ambiente controlado, no entanto o áudio foi registrado para transcrição e análise; foi conduzida com Imaculada, trabalhadora há 1 ano no equipamento e moradora do bairro. Ela contou sobre o dia a dia no equipamento, as funções de cada colaborador, as atividades fornecidas, a dinâmica da comunidade para com o aparelho e apresentou a infraestrutura do espaço enquanto apresentava as salas de aula e biblioteca que estavam fechadas por conta do horário.

Posteriormente a esse momento, houve a segunda entrevista, também semiestruturada, dessa vez com Robinson, supervisor da unidade, que apresentou um panorama geral da relação Comunidade-RedeJuv, como as atividades são planejadas, quais eventos costumam acontecer, quem costuma frequentar o equipamento, dentre outras muitas pontuações que couberam em mais de uma hora de entrevista. Após isso, a pesquisadora caminhou pelo equipamento fazendo registros fotográficos e anotações de observações dos diferentes espaços ali existentes.

Ainda enquanto se aguardava pelo retorno das respostas do primeiro questionário pela RedeJuv, foi agendado uma entrevista com a Secretaria Municipal da Juventude de Fortaleza, responsável pelas políticas públicas da juventude na capital, para aprofundamento no sistema. A visita da pesquisadora à Secretaria foi facilitada pela Coordenadora de Inovação do IJI, Ariane Mendes, e se deu no dia 21 de junho de 2023, quarta-feira. Nesse contexto, a pesquisadora foi recepcionada pela Coordenadora Jurídica da Secretaria, Otilia Barros, que apresentou cronologicamente a história do órgão (Sejuv) e todos os programas e conquistas obtidos até o presente ano. Além disso, algumas questões pontuais, advindas do aprofundamento de informações já coletadas até então, foram abordadas na conversa, como a explicação do que caracteriza um contrato de gestão, a relação entre Rede Cuca e RedeJuv, entre outros assuntos.

Os áudios das entrevistas foram transcritos em documentos word para extração e análise dos dados. As transcrições podem ser conferidas na íntegra em link de acesso disponibilizado no APÊNDICE B. As informações coletadas em entrevistas serviram como referência para as etapas de análise dos dados e desenvolvimento do produto final, assim como elaboração de diagramas dos processos e agentes do sistema. Cabe ressaltar que todas

as entrevistas foram devidamente autorizadas a partir da explicação e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para Obtenção e Uso da Imagem, Vídeo e Som. Não foram efetuadas gravações visuais das entrevistas.

4.2 Estudo de Caso: Centro Cultural Canindezinho

A história da RedeJuv começa bem antes da execução do IJI e de sua própria criação, uma vez que em 2015, a Secretaria Municipal da Juventude entregou a Rede CUCA, que nasceu como equipamento referência de políticas públicas para a juventude da capital. Foram construídos três equipamentos, CUCA Barra, CUCA Mondubim e CUCA Jangurussu, nascido de um programa da parceria da Prefeitura de Fortaleza com o Banco Interamericano de Desenvolvimento com o objetivo de implementar, em 10 anos, as políticas públicas do município por meio do Programa Integrado de Política e de Críticas Públicas de Juventude.

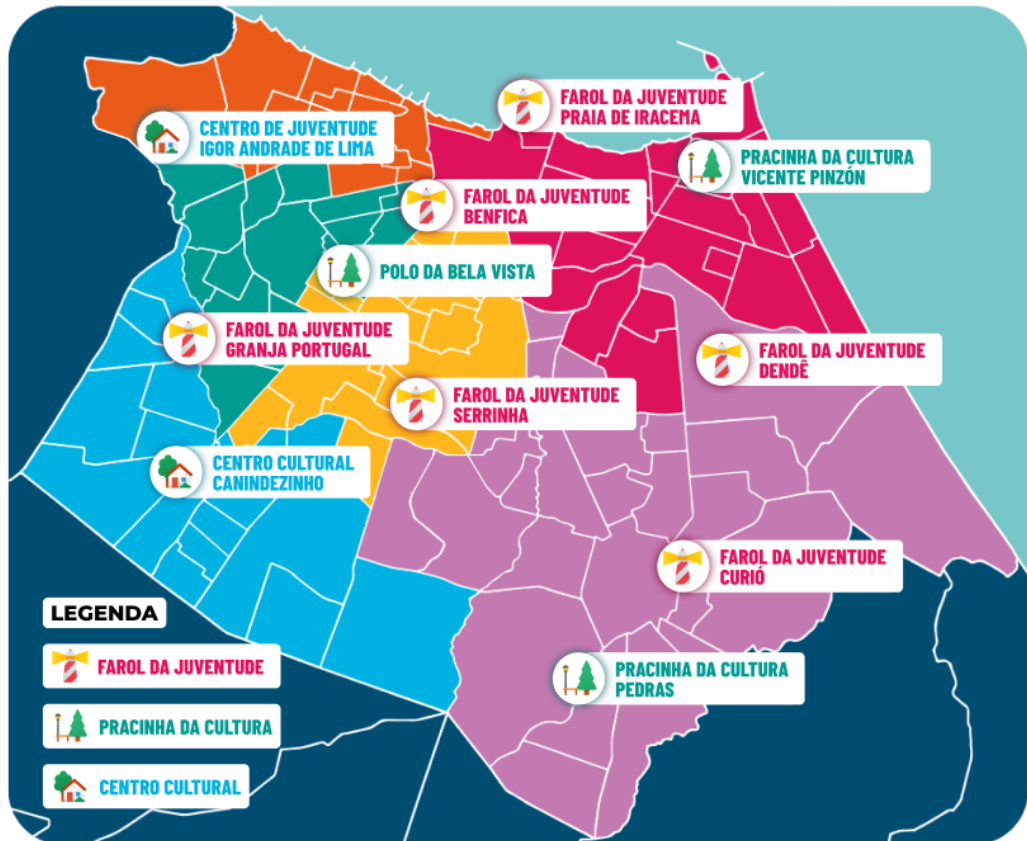
Durante a entrevista na Sejuv, a Coordenadora Jurídica, Otília, começou seu relato abordando o programa PRÓREDES Fortaleza, implementado em 2018, com o objetivo de fortalecer a inclusão social e a rede de atendimento. Nesse sentido, o programa ampliou a quantidade de equipamentos, englobando tanto os já existentes na rede quanto os equipamentos menores, que posteriormente passaram a ser conhecidos como RedeJuv a partir de 2022. Essa mudança foi motivada pela percepção de que tratar os equipamentos menores como versões reduzidas dos CUCAs não era a abordagem adequada, pois criava expectativas maiores na comunidade. Em decorrência disso, houve uma readequação no planejamento desses equipamentos.

Ao abordar a expressão "mini CUCA", a Coordenadora destacou que ela não se refere à possibilidade de atender crianças, idosos ou outros públicos específicos. Enquanto o foco principal desses equipamentos está voltado para áreas de alta vulnerabilidade social, com baixos Índices de Desenvolvimento Humano (IDH) e infelizmente sujeitas a altos índices de violência urbana. De acordo com Otília, a proposta sempre foi levar os equipamentos, ações e projetos para locais que anteriormente não possuíam essas estruturas e que enfrentavam alta vulnerabilidade social. O objetivo central era reduzir essa vulnerabilidade e proporcionar oportunidades aos jovens por meio desses recursos.

Nesse contexto, o primeiro equipamento a ser entregue para a administração da RedeJuv foi o Centro de Juventude Igor Andrade de Lima, localizado no bairro Monte Castelo, depois veio a Pracinha da Cultura Ancuri, Pracinha da Cultura Vincente Pinzón, Farol da Juventude Praia de Iracema, Farol da Juventude Benfica, Polo da Bela Vista e Centro

Cultural Canindezinho, nessa ordem. Sendo que, além desses incorporados, a RedeJuv inaugurou outros novos equipamentos, sendo eles o Farol da Juventude Serrinha, Farol da Juventude Curió, Farol da Juventude Granja Portugal e o Farol da Juventude Dendê, também nessa ordem.

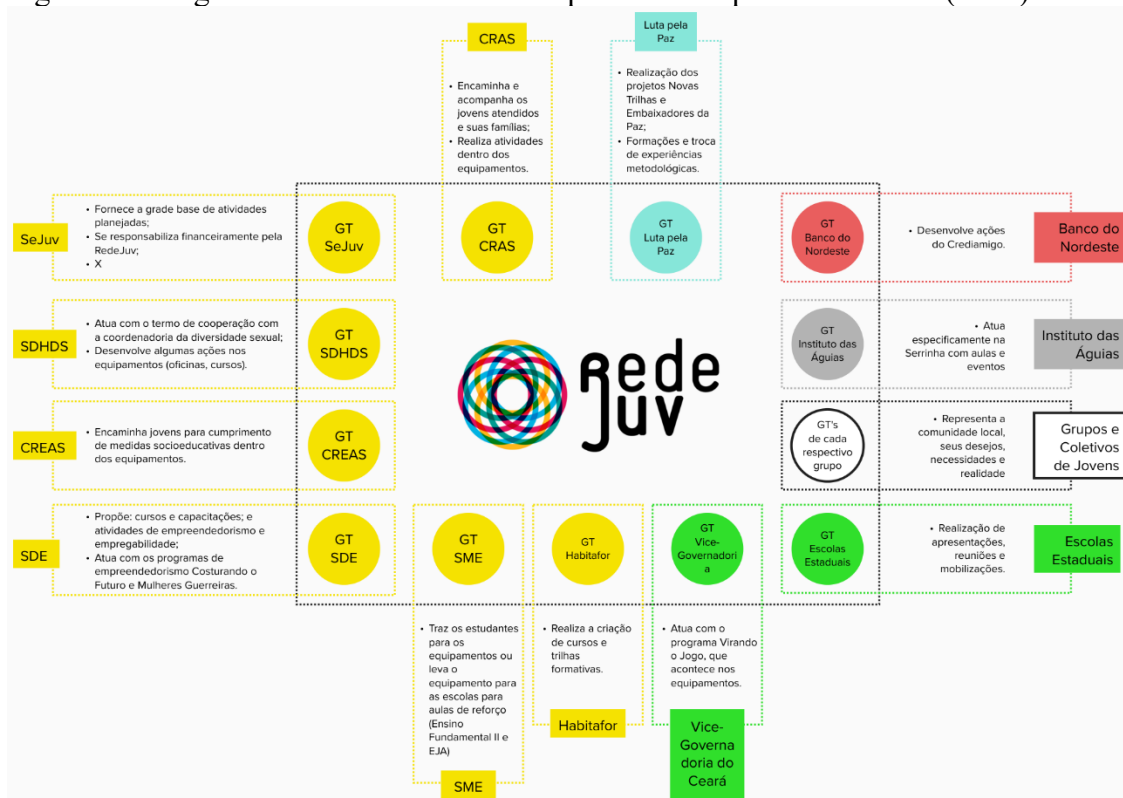
Figura 3 – Mapa de equipamentos da RedeJuv atualizado



Fonte: elaborado pela autora.

A RedeJuv alimenta parceria com diferentes órgãos, sejam municipais, estaduais, coletivos locais e instituições avulsas. Durante a pesquisa, foram mapeadas algumas destas parcerias e o que cada uma realizava junto à Rede.

Figura 4 – Diagrama de Parcerias e seus respectivos Grupos de Trabalho (GT's)



Fonte: elaborada pela autora.

Órgãos municipais como o Centro de Referência da Assistência Social (CRAS), Secretaria Municipal dos Direitos Humanos e Desenvolvimento Social (SDHDS), Centro de Referência Especializado de Assistência Social (CREAS), Secretaria do Desenvolvimento Econômico (SDE), Secretaria Municipal de Educação (SME) e Secretaria Municipal do Desenvolvimento Habitacional (Habitafor) desempenham atividades para públicos de todas as idades, com o objetivo de reinclusão social, desenvolvimento econômico, profissionalização, por exemplo.

A Sejuv se destaca dentre estes parceiros municipais, pois ela tem o contrato de gestão com a RedeJuv, logo, é ela a responsável pelo repasse do orçamento ao IJJ, mantenedor da Rede.

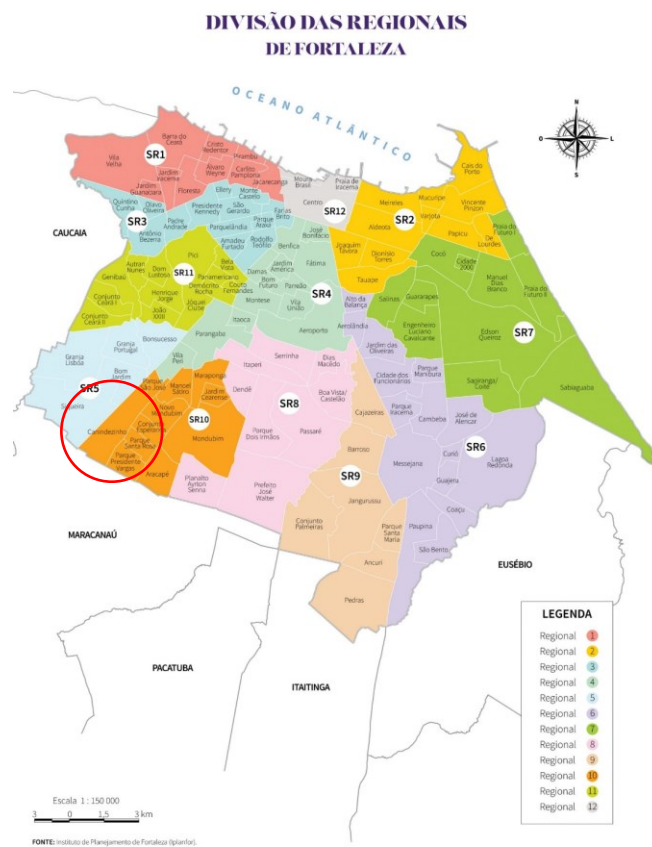
Os órgãos estaduais como a Vice-Governadoria do Ceará e as escolas estaduais promovem a extensão da educação, assim como desenvolvem um trabalho inclusivo com o projeto Virando o Jogo, que promove profissionalização e reinsere jovens que abandonaram os estudos no ambiente escolar.

Além desses, outras organizações, coletivos e associações se unem aos equipamentos para dar voz aos desejos da comunidade, promover projetos inovadores e atuar com outras ações mais específicas.

4.2.1 O Equipamento

O Centro Cultural Canindezinho se localiza na Avenida Osório de Paiva, número 1821, no bairro Canindezinho, localizado na Regional 10 e no Território Administrativo Municipal número 34, segundo o IPECE. De acordo com a Superintendência do Sistema Estadual de Atendimento Socioeducativo do Governo do Estado do Ceará (2021), "O bairro Canindezinho cresceu no ano: 1918, nas margens da antiga estrada de terra que ligava o Grande Siqueira à Parangaba, Bairro da periferia de Fortaleza, com grandes problemas sociais".

Figura 5 – Localização do Bairro Canindezinho na Divisão das Regionais de Fortaleza



Fonte: Instituto de Pesquisa e Estratégia Econômica do Ceará.

O bairro, localizado na região do Grande Bom Jardim, surgiu em meio ao processo de periferização da cidade, resultando em ocupações informais ao longo das décadas passadas. Muitas famílias da classe trabalhadora, vindas do interior em busca de

oportunidades de trabalho e melhores condições de vida, encontraram nesse espaço a possibilidade de construir suas casas.

Ao longo dos anos, algumas questões preexistentes, como a ausência de serviços públicos básicos, foram gradualmente solucionadas. No entanto, a comunidade ainda enfrenta desafios urbanísticos e socioeconômicos. Segundo a Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico (SDE) da Prefeitura de Fortaleza (2010), com base nos dados do Censo Demográfico de 2010, o bairro Canindezinho foi classificado como o terceiro pior bairro do município de Fortaleza em relação ao Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) daquele ano. Além disso, a UNICEF (2020) informa que o bairro Bom Jardim, região vizinha ao Canindezinho, apresentou o maior índice de homicídios de adolescentes na faixa etária de 10 a 19 anos em 2019, registrando um total de 165,27 mortes por 100 mil habitantes durante o período. Esses dados reforçam o histórico de baixa qualidade de vida na região e altos índices de criminalidade.

Apesar disso, o bairro se destaca pela força popular, caracterizada pela luta pelos direitos básicos e pela resiliência da população. Nesse contexto, diversas associações, uniões de moradores e equipamentos públicos da região desempenham um papel fundamental.

Conforme Otilia, Coordenadora Jurídica da Sejuv, explica, o CCC nasceu de uma mobilização já existente na região, uma associação de jovens ligados ao Centro de Defesa da Vida Herbert de Souza, denominados Jovens Agentes da Paz (JAP), que já realizava atividades culturais com a juventude da região e ansiava por recursos, espaço e uma gerência superior. Dessa forma, por meio de uma operação urbana consorciada com a Secretaria de Meio Ambiente, a Prefeitura de Fortaleza implantou o Centro Cultural Canindezinho que, na gestão do prefeito Roberto Cláudio, passou a ser gerido pela Secretaria da Juventude.

A Avenida Osório de Paiva, onde o Centro está situado, é uma via que liga Fortaleza às cidades metropolitanas de Maracanaú e Maranguape, assim como perpassa bairros que possuem destaque socioeconômico na capital, como Siqueira, Bom Jardim e Parangaba.

No início do ano de 2023, os colaboradores do IJI se reuniram em grupos e realizaram uma investigação dos equipamentos. Essa atividade foi conduzida com a intenção de promover a interação entre pessoas de diferentes funções, tanto da sede quanto dos equipamentos, a fim de que pudessem conhecer os equipamentos geridos (pois era comum as pessoas trabalharem nos projetos sem nunca terem visitado os espaços). Os grupos seguiram três etapas para familiarização com os equipamentos e territórios. A primeira etapa consistiu em uma pesquisa exploratória, enquanto a segunda exigiu visitas e caminhadas pela

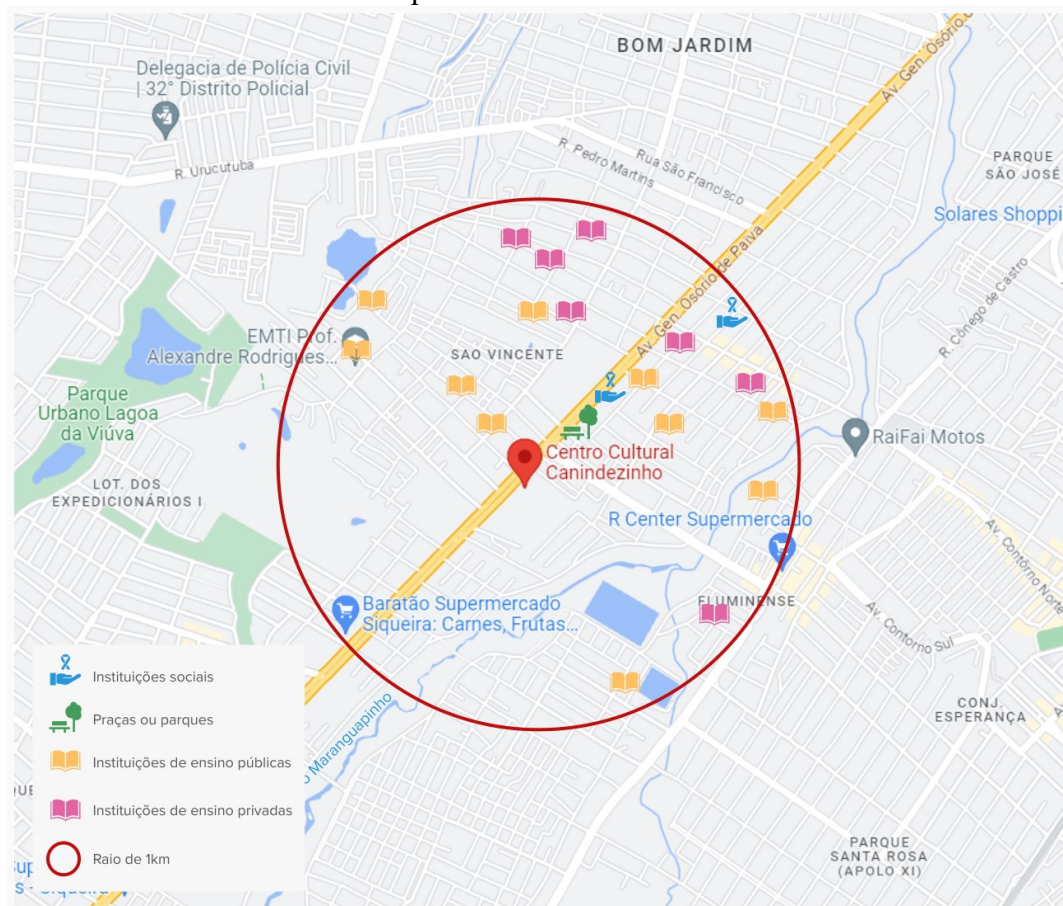
vizinhança. Por fim, na terceira etapa, todas as informações foram organizadas e cada grupo apresentou sua experiência ao grupo gestor. A metodologia utilizada para desenvolver essa atividade foi uma combinação de outras já conhecidas pela equipe.

Para cada equipamento foi feita uma investigação e para cada etapa foram feitos documentos com os dados coletados que foram, posteriormente, organizados no Google Drive. Neste contexto, apresentam-se a seguir as ricas informações coletadas pelos colaboradores do IJI.

Na primeira etapa, denominada "Vista de Cima", os colaboradores receberam a tarefa de pesquisar e mapear diversos aspectos do entorno do equipamento designado para seu grupo, em um raio de até 3 km. Eles deveriam responder a perguntas como: "Em qual regional está localizado o equipamento?", "Existem praças ou parques nas proximidades? Se sim, quais?", "Existem serviços de saúde e assistência social próximos, como postos de saúde, CRAS, UPAS etc.? Se sim, quais?", e "Existem histórias ou tradições características do bairro onde se encontra o equipamento?". Para auxiliar nessa etapa, foram fornecidas algumas orientações sobre como realizar a pesquisa, incluindo o uso de sites da prefeitura e ferramentas como o Google Maps.

O grupo encarregado do Centro Cultural Canindezinho obteve um amplo conjunto de informações ao mapear diversas instituições localizadas nas proximidades do equipamento, em um raio de 3 km. No entanto, é importante ressaltar que, devido à complexidade e ao prazo de entrega do produto, foi necessário delimitar a pesquisa a um raio menor, neste caso, de 1 km ao redor do centro cultural. Com base nas anotações do grupo de colaboradores do IJI responsável pelo Centro Cultural Canindezinho, foi elaborado um mapa da região utilizando o Google Maps, no qual as instituições foram marcadas de forma iconográfica dentro dessa demarcação.

Figura 6 – Mapeamento das instituições próximas ao Centro Cultural Canindezinho no raio de um quilometro



Fonte: elaborada pela autora.

O equipamento se localiza vizinho a um supermercado atacadista e ao Conjunto Habitacional Juraci Magalhães. Possui, no recorte definido, 17 instituições de ensino público e privado, considerando creches, escolas de ensino fundamental, médio e profissionalizante.

Na segunda etapa, conhecida como "Vista de Frente", foi orientado ao grupo que realizasse uma caminhada de 15 minutos a partir do equipamento. Essa metodologia, conhecida como "a cidade de 15 minutos", já é uma prática adotada em outras cidades ao redor do mundo e tem como objetivo reconhecer durante o percurso aspectos relacionados à Juventude e à missão do IJI, observando lugares, pessoas e símbolos que surgem ao longo do trajeto. O grupo, então, mapeou a rota realizada e identificou que, anteriormente, os jovens buscavam atividades esportivas na antiga Vila Olímpica, que hoje se tornou o centro socioeducativo do Canindezinho. No entanto, atualmente, os jovens encontram no Centro Cultural Canindezinho sua referência para atividades esportivas. Além disso, o grupo também mapeou locais onde são realizadas ações de cidadania, como o CRAS (Centro de Referência

de Assistência Social). Durante a caminhada, o grupo capturou algumas imagens dos equipamentos listados.

Ainda nessa etapa, foi solicitado ao grupo que realizasse entrevistas com os jovens presentes no equipamento. As entrevistas foram estruturadas e, em um primeiro momento, de natureza mais generalista, foram feitas perguntas sobre informações básicas, como nome, idade, escolaridade, gênero, entre outras. Além disso, foram exploradas questões como as fontes de informação utilizadas pelo jovem, as influências que o cercam, se são familiares, amigos, artistas ou influenciadores, seus locais de convivência e seus interesses. Em um segundo momento, foram abordadas informações mais técnicas, como o meio de transporte utilizado pelo jovem para chegar ao equipamento, suas atividades no local, os objetivos que busca alcançar e seus sentimentos em relação ao equipamento. Em um terceiro momento, mais específico e voltado para a escuta ativa, foram questionados os principais medos, anseios e dificuldades enfrentados pelo jovem em sua vida, bem como como ele enxerga o papel do equipamento em ajudá-lo, seus sonhos e desejos para o futuro. No total, foram realizadas 5 entrevistas.

Na terceira e última etapa, conhecida como "Vista Profunda", os grupos receberam a orientação de desenvolver personas. Utilizando as informações obtidas nas 5 entrevistas e nas observações realizadas no equipamento, o grupo criou a persona do jovem que é atendido pelo equipamento. Além disso, com base nas caminhadas de 15 minutos, nas pesquisas e nos mapeamentos feitos no bairro onde o equipamento está localizado, o grupo criou a persona do jovem que representa a comunidade. Como resultado, foram elaboradas 2 personas ilustradas, seguindo um layout disponibilizado pelo IJI, que será apresentado mais a frente no subtópico "Público".

Figura 7 – Foto aérea do equipamento



Fonte: fotografia de Igor Herbert veiculada no Google Maps (janeiro de 2021).

Figura 8 – Entrada da área administrativa do Centro Cultural Canindezinho



Fonte: IJL.

O Centro Cultural do Canindezinho conta com uma ampla área externa com jardim, academia ao ar livre, bancos, anfiteatro, campo de futebol e quadra coberta, com

vestiários e arquibancada. Além disso, possui salas multiuso, sala de informática, biblioteca, sala de artes marciais, sala de dança, sala da administração, banheiros, copa e depósito.

O equipamento não possui passagem livre para a calçada uma vez que sua entrada principal e a passagem que leva à área administrativa e salas de curso são gradeadas e possuem um largo portão de correr que é fechado nos dias que não há atendimento externo. Apesar da grade e dos portões, quando abertos, os usuários se sentem livres e confortáveis para permear entre os espaços, principalmente na área administrativa (que não intimida ninguém, mas sim se torna convidativa a entrar) por conta dos banheiros, bebedouro, lista de presença de uso do equipamento e sala administrativa, onde se encontra o supervisor responsável por articular as atividades, fornecer informações, receber visitantes, matricular alunos e demais funções das quais ele é responsável administrativamente.

Figura 9 – Área Externa do equipamento



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 10 – Quadra poliesportiva coberta



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 11 – Campo de futebol



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 12 – Anfiteatro



Fonte: IJI.

Figura 13 – Sala multiuso



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 14 – Sala de informática



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 15 – Biblioteca

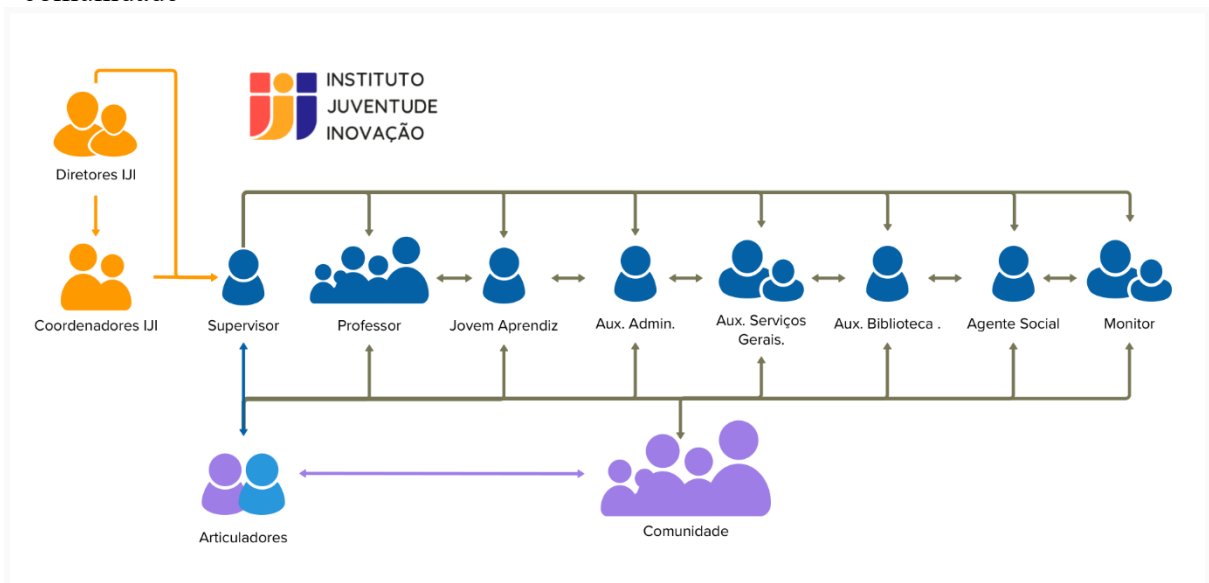


Fonte: elaborada pela autora.

Ao estar no local entrevistando os colaboradores do equipamento, mapeou-se o corpo de trabalhadores que é composto por: um supervisor de equipamento, responsável pela comunicação direta com o IJI e repasse das informações para os demais; dois auxiliares administrativo; dois auxiliares de serviços gerais; um auxiliar de biblioteca; um agente social; dois professores; e dois monitores de arte e cultura. As contratações são realizadas pelo Instituto. O equipamento funciona de segunda-feira a sábado, das 8h às 20h, sendo que às segundas o funcionamento é apenas interno, não recebe o público. E normalmente todo sábado acontece um evento que se inicia no período da tarde e se prolonga até o turno da noite.

Além dos colaboradores dos equipamentos, a rede estende-se externamente por meio dos Coordenadores e Diretores que atuam na sede do Instituto. O sistema de trabalhadores é estruturado conforme o organograma ilustrado abaixo. É importante ressaltar que o vínculo entre os equipamentos e a comunidade é estabelecido tanto diretamente quanto por meio dos agentes denominados Jovens Articuladores. Esses indivíduos possuem um perfil comunicativo e são reconhecidos na região, atuando como mediadores entre a RedeJuv e os demais moradores. Sua função envolve desde a sistematização de parcerias à divulgação das atividades do equipamento na comunidade.

Figura 16 – Diagrama de colaboradores do IJI, RedeJuv e relação com a comunidade



Fonte: elaborada pela autora.

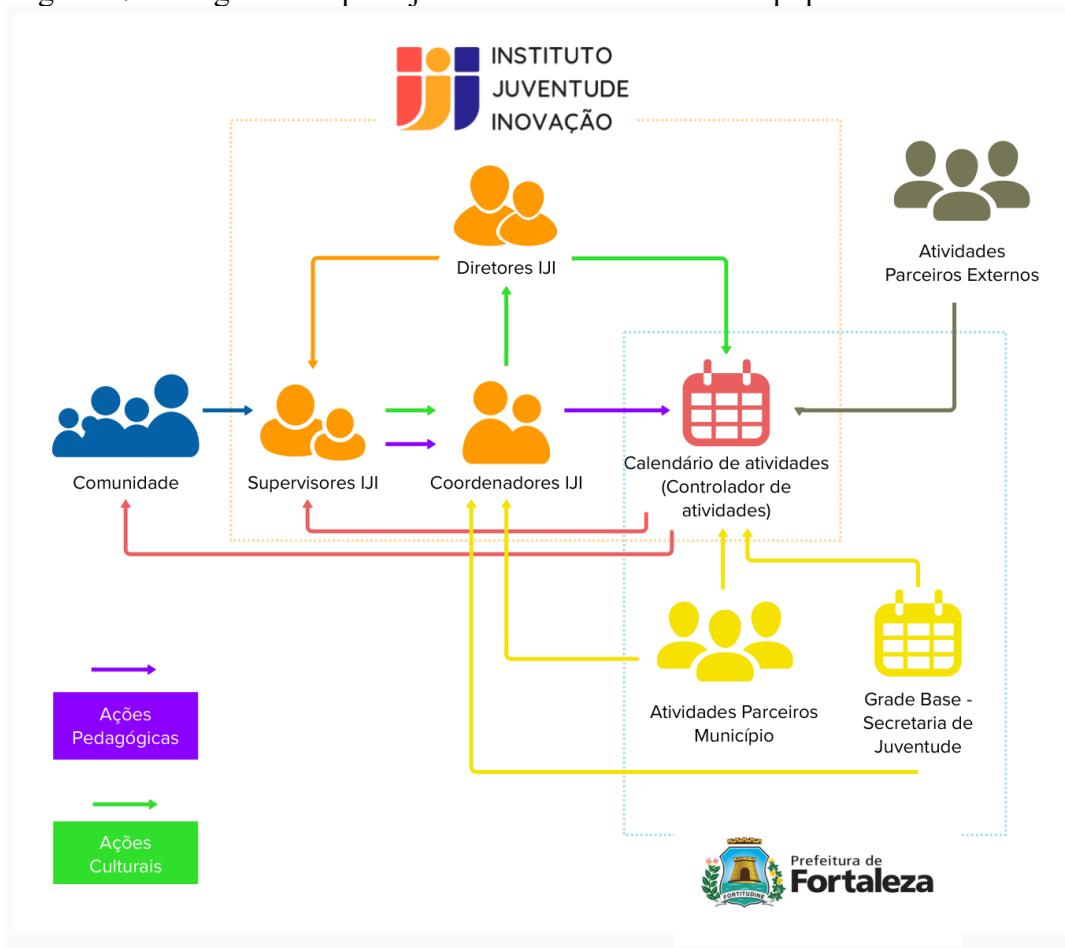
4.2.2 Atividades do Equipamento

O equipamento recebe demandas de acesso com atividades diversas da comunidade e oferta programação à toda a coletividade do Canindezinho, com o objetivo de atender à juventude com atividades de lazer, esporte, cultura e arte e, formações e capacitações para encaminhamento do mercado de trabalho. Dentre as atividades que acontecem no Centro, estão: Basquete, Coral, Dança, Informática, Futebol, Futsal, Judô, Jiu-Jitsu, Karatê, Percussão, Teatro e Violão. No equipamento atuam 5 professores, dos quais 1 é contratado em regime CLT pelo IJI e os demais são voluntários, fornecendo aulas de artes marciais e dança do ventre em horários e dias variados a depender da disponibilidade do voluntariado.

Em resposta ao questionário elaborado pela autora e orientadora o IJI afirmou que são realizadas reuniões no início do mês para planejamento das metas de atendimento (cursos, oficinas, biblioteca, empregabilidade, eventos) a fim de reunir as propostas de execução do mês seguinte. Nessas reuniões as coordenações de Ação Cultural, Pedagógico e Equipamentos preenchem o instrumento “Controlador de atividades” (planilha online compartilhada) com as propostas dos supervisores dos equipamentos (que, por sua vez, partem da escuta ativa dos jovens). A produção pedagógica é realizada a partir das propostas. No caso das ações culturais, as propostas são levadas para a liberação da diretoria e a decisão final é informada aos supervisores. Em resumo, a programação é composta por: grade base da Secretaria da Juventude + sugestão dos supervisores + sugestão da ação cultural + demandas de outras coordenações internas do IJI + demandas dos parceiros externos.

Sendo assim, havendo a necessidade da visão sistêmica das inter-relações, a subscritora traduziu visualmente a informação verbal sobre a elaboração do calendário de atividades com o objetivo de visualizar de forma simples as conexões entre as partes envolvidas:

Figura 17 – Diagrama do planejamento de atividades dos equipamentos



Entende-se que as ligações representadas pelas setas são relações entre as partes, aqui divididas setorialmente por cores: azul, a comunidade local; laranja, colaboradores do IJI; amarelo, entidades e material advindo de repartições da Prefeitura de Fortaleza; vermelho, o produto final, o calendário de atividades; roxo, ações pedagógicas, sejam cursos, oficinas ou demais modelos; e verde, ações culturais, quaisquer seja o modelo, também.

4.2.3 A Comunidade

Ao realizarem as vivências in loco, nas comunidades, os colaboradores do IJI desenvolveram, a partir dos dados coletados nas três etapas de Mergulho RedeJuv, o desenho da persona que utiliza o equipamento e da persona que não utiliza. O objetivo é contribuir para a implementação efetiva da RedeJuv e fortalecer a acessibilidade da população periférica às políticas públicas de juventude.

Segundo o IJI, a persona do jovem que é atendido pelo equipamento se chama Douglas Oliveira, um jovem homem cis de 17 anos, de raça preta/parda, com ensino fundamental completo e pertencente a uma família de baixa renda. Ele é um consumidor de conteúdo e informações principalmente através do celular, utilizando principalmente o Instagram.

Douglas se sente acolhido e vê o Centro Cultural Canindezinho como uma válvula de escape. Ele costuma frequentar as praças do bairro e lanchonetes como locais de lazer. Sua mãe e jogadores de futebol são suas principais influências.

Ele vê o equipamento como algo bom, que oferece diversas atividades e cursos. Ele valoriza a diversidade de opções e identifica o equipamento como uma forma de tirar as crianças da rua. No entanto, ele gostaria que houvesse mais eventos.

Os interesses de Douglas incluem entrar na faculdade, começar a trabalhar e melhorar suas condições financeiras. Ele tem um forte apego emocional ao equipamento e sempre encoraja as pessoas a ocuparem o local. Suas esperanças e sonhos em relação ao equipamento envolvem ter mais oportunidades, continuar no projeto Virando o Jogo e realizar outros cursos.

Segundo o IJI, a persona que representa o bairro Canindezinho se chama Rayane Silva, uma mulher cis de 21 anos, de raça preta/parda, em união estável e mãe de um menino de dois anos chamado Cauã. Rayane consome conteúdos e informações principalmente por meio das redes sociais, principalmente o Instagram.

Rayane vê o equipamento como um local para encontrar suas amigas no fim da tarde e para participar dos eventos que ocorrem lá. Ela tem interesse em ter seu próprio estúdio de design de unhas, chamado "Rayane Nail Style". Suas influências incluem sua prima e influenciadoras, que representam uma idealização de vida e corpos perfeitos.

Ela ouviu falar que o equipamento oferece cursos mas nenhum relacionado à sua área de trabalho. Nos finais de semana, ela costuma sair para o Pinheiro Club (fórró de favela) e durante a semana, participa de eventos como o Reggae na pracinha e competições de danças.

As principais dores, queixas e reclamações de Rayane em relação ao equipamento são a falta de cursos voltados para sua área, a ausência de distribuição de lanches e a falta de opções de cuidados para seu filho durante as atividades. Suas esperanças, sonhos e desejos incluem mais cursos profissionalizantes, a presença de uma brinquedoteca para cuidar das crianças, mais rodas de conversa de seu interesse, mais batalhas de dança e a disponibilidade de lanches.

Com base nas personas elaboradas pelo IJI, é possível propor ideias e soluções direcionadas à atuação e construção da RedeJuv, visando melhorar a experiência de jovens periféricos na utilização dos equipamentos da rede. Isso inclui a oferta de cursos e atividades alinhadas aos interesses da comunidade, a criação de eventos diversificados e a promoção de oportunidades de desenvolvimento pessoal e profissional, buscando promover a inclusão, o desenvolvimento profissional e a oferta de serviços que sejam relevantes e atendam às suas demandas.

5 CRIANDO SOLUÇÕES

5.1 Análise dos Dados

Partindo para a análise dos dados coletados nas etapas anteriores, identifica-se a presença de uma organização popular tímida, mas persistente, uma vez que, durante trâmites, como a reserva de espaços do equipamento, os jovens têm seus líderes escolhidos e entendem e respeitam as regras de funcionamento da rede.

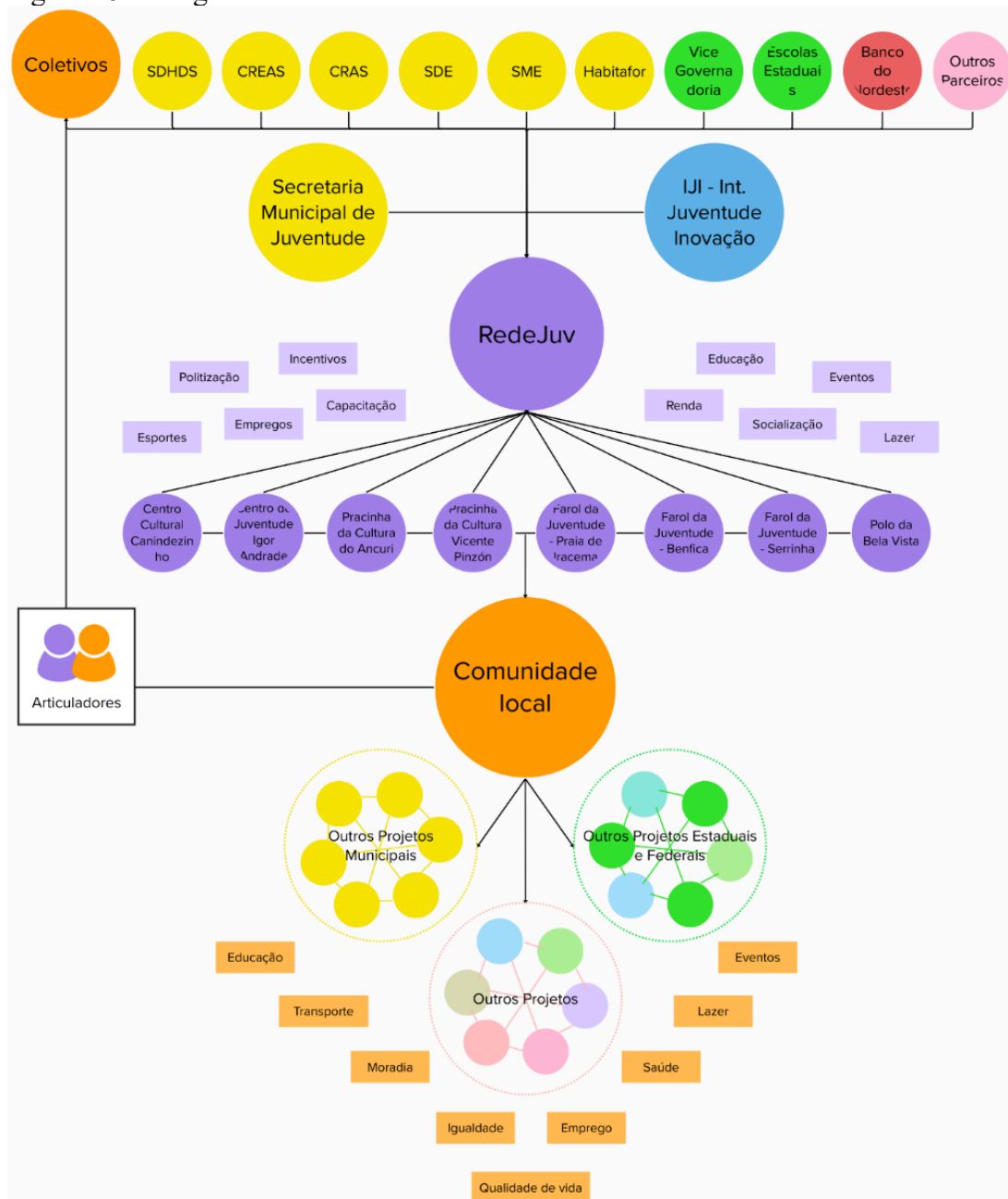
Uma outra observação relevante a ser ressaltada diz respeito à parceria estabelecida pelos equipamentos com jovens articuladores que possuem perfis específicos. Esses jovens desempenham um papel fundamental ao estabelecer uma conexão entre os equipamentos e a comunidade, coletando e compartilhando informações de ambos os lados.

Além dos jovens articuladores, também se destaca a presença de coletivos locais como elementos interessantes dentro desse sistema. Esses coletivos são formados por moradores das regiões próximas aos equipamentos, embora alguns ainda se organizem de maneira incipiente, não podendo ser caracterizados como organizações ou associações.

Outra observação a ser feita, ainda sobre os agentes presentes no sistema, é a mobilização de empreendedores nos equipamentos. Essa movimentação, somando à informação da parceria da Secretaria de Desenvolvimento Econômico que fornece cursos de empreendedorismo por meio de alguns programas da Prefeitura, explicita a força que o comércio de pequenos empreendedores possui, movimentando a economia local e favorecendo a diminuição dos níveis de desenvolvimento da região.

Como explicitado anteriormente, a Sejuv visualiza a RedeJuv como uma porta de entrada para o processo de politização da juventude. Sendo assim, podemos ilustrar o Percurso da Juventude como o caminho percorrido pela juventude para o alcance das melhorias de vida a partir do contato com os equipamentos de cultura, esporte e lazer. Inicialmente, identificam-se as parcerias necessárias, ou seja, todos os elementos, para que, então, as camadas e estruturas sejam colocadas.

Figura 18 – Diagrama do Percurso da Juventude



Fonte: elaborada pela autora.

No âmbito do sistema da RedeJuv e suas parcerias, é importante destacar que os equipamentos são considerados como ponto de partida para o funcionamento do sistema, porta de acesso da juventude às suas políticas.

É por meio desse contato efetivo entre a comunidade e o equipamento que ocorre uma ampliação das vivências e realidades dos jovens. Ao participarem de aulas, projetos e aproveitarem os espaços públicos do equipamento, naturalmente eles têm a oportunidade de se envolver em outras experiências e despertar interesse por visitar outros equipamentos de maior porte, que oferecem benefícios adicionais. Dessa forma, um jovem que, até

recentemente, desconhecia o direito de participar gratuitamente de aulas de capoeira ou se tornar monitor de algum curso, recebendo uma bolsa mensal remunerada, passa a frequentar outras políticas públicas e compartilha com seus pares todos os direitos de acesso que possuem e que devem desfrutar.

No desenho do sistema da RedeJuv, as camadas foram caracterizadas por divisões de cores, sendo que todos os elementos amarelos pertencem à mesma camada, representando a instância dos equipamentos municipais, por exemplo. As estruturas foram representadas por setas, permitindo identificar quais delas possuem um ou dois caminhos. Analiticamente, é interessante observar a predominância de setas de duas pontas, pois representam caminhos colaborativos que favorecem a otimização dos processos nesse cenário de trabalho.

Os elementos do sistema são divididos em duas formas: retangular, que representa os serviços oferecidos e os status almejados, por exemplo; e circular, que representa as partes envolvidas. Dessa forma, apresenta-se o desenho do sistema da RedeJuv.

Cabe ressaltar que estes desenhos apresentados até então foram realizados anteriormente ao desenvolvimento do produto, ainda nesta etapa de análise de dados. Logo, alguns desses diagramas sofreram alterações consideráveis com o objetivo de tornar as informações mais legíveis para a comunidade em geral, por meio do Design de Informação. Os diagramas refinados são apresentados logo em seguida, na etapa Manual de Organização Interna RedeJuv.

A partir das transcrições das entrevistas somado as informações fornecidas pelo IJI no questionário respondido, produziu-se uma Matriz de Certezas, Suposições e Dúvidas, ferramenta idealizada por Luis Alt, renomado Designer de Serviço brasileiro, com o objetivo de aprofundar melhor os dados coletados, permitindo que conexões sejam feitas, além de acelerar a etapa de Observações.

Tabela 4 – Matriz Certezas, Suposições e Dúvidas

Matriz CSD		
Certezas	Suposições	Dúvidas
Existem 11 equipamentos em funcionamento dispostos pela cidade.	Esses equipamentos, diferente dos equipamentos culturais mais conhecidos na cidade, atendem o público periférico da cidade.	Será que 11 equipamentos atendem suficientemente o público das grandes regiões? Será que os moradores dessas regiões conhecem esses equipamentos?

Matriz CSD		
Certezas	Suposições	Dúvidas
O equipamento escuta a demanda que a população tem e viabiliza os cursos e oficinas desejados.	Existe um canal Comunidade – RedeJuv eficaz, no qual o que a população pede e a rede faz.	E no canal inverso, RedeJuv – Comunidade, a programação sugerida é bem aceita pela população? Todas as demandas pedidas (considerando apenas as próprias para o contexto) são acatadas pela RedeJuv?
No CCC, existe uma demanda da população por cursos profissionalizantes como marketing digital, informática, mídias sociais, entre outros.	A comunidade local se apresenta mais ativa na busca por aperfeiçoamentos de conhecimentos e expertises. Por existirem muitas escolas próximas ao equipamento, os alunos utilizam do equipamento como uma extensão do ambiente educacional.	O perfil dominante dos alunos de cursos do equipamento são jovens que ainda estão na escola? Nos demais equipamentos também existe essa procura por parte da comunidade? Se sim, quais os cursos buscados?
Aos sábados acontece uma grande movimentação da comunidade no equipamento: todo sábado acontece um evento diferente e as quadras, campos e espaços abertos são ocupados pelos moradores.	A comunidade reconhece o equipamento como um espaço de lazer e socialização. A presença de uma quantidade grande de pessoas no equipamento aos sábados reflete a carência das pessoas para com demais espaços culturais. Existe um planejamento cuidadoso para o cumprimento da assiduidade dos eventos.	Existem outros equipamentos culturais e de lazer na região? O que a população caracteriza como cultura e lazer? Quais atividades, segundo essas pessoas, são de cultura e lazer?
A RedeJuv é uma porta de entrada para a politização dos jovens.	Os jovens usufruirão de outros serviços ao se politizarem. Os jovens conhecerão seus direitos e políticas públicas. Os jovens construirão um sentimento de pertencimento na rede.	Como atrair jovens que não conhecem a RedeJuv e seus equipamentos? Como fidelizar os jovens que entram na jornada de uso da RedeJuv para que continuem a usufruir cada vez mais equipamentos e serviços das políticas públicas da juventude?

Matriz CSD		
Certezas	Suposições	Dúvidas
Os equipamentos possuem parcerias com jovens articuladores para que sejam repassadas à comunidade as informações da rede.	Esses jovens possuem um perfil estratégico e comunicativo. Esses jovens são moradores da comunidade.	Esse trabalho de articulação é a ocupação principal desses jovens? Quantos jovens articuladores são parceiros de cada equipamento? Existe jovem articulador da rede como um todo sem ser específico para o equipamento? Esses jovens recebem algum treinamento ou maior suporte por serem responsáveis por essa ocupação?
A RedeJuv possui outros parceiros do setor público atuando para todas as idades na comunidade.	Diferentes órgãos municipais fazem parceria com a RedeJuv, além desses, coletivos e associações locais se mantem presentes nos espaços.	Há formalização da contribuição de cada um desses órgãos parceiros? Como eles atuam nessa parceria? A RedeJuv precisa fazer algo em troca?
A RedeJuv possui diferentes processos, sejam internos ou participativos com órgãos parceiros.	Esses processos são importantes para a efetivação das atividades propostas pelos equipamentos.	Existe documentação desses processos? Quais campos possuem ou não processos estabelecidos mesmo que informalmente?

Fonte: elaborada pela autora.

Após analisar as relações entre certezas, suposições e dúvidas, foi possível identificar quais problemas têm soluções viáveis e quais são mais desafiadores. Por exemplo, a implementação de mais equipamentos é uma solução que vai além do poder da universidade, já o mapeamento dos órgãos parceiros e suas respectivas contribuições é um exemplo de solução viável na qual o Design pode ter ampla atuação.

Dentre estes problemas elencados, definiu-se quais são mais impactantes, considerando a gravidade do problema e a viabilidade das soluções. Sendo assim, soluções envolvendo cada um dos equipamentos seria de extremo impacto, mas não seria viável. Da mesma forma, soluções envolvendo a atuação da comunidade envolveriam um amplo e

profundo estudo de campo para entender as particularidades de cada um, sendo, também, inviável para os recursos deste projeto.

Logo, escolheu-se trabalhar problemáticas institucionais da Rede, já que as informações já haviam sido coletadas e os recursos de execução de um dispositivo estratégico de Design seriam menores que as demais opções estudadas. Desta forma, elegeu-se a problemática da documentação da organização da RedeJuv, tendo em vista que esta possui diversas parcerias, fluxos e processos, mas muitos não são documentados, nem mesmo repassados como forma de fortalecimento do órgão interna e externamente.

5.2 Manual de Organização Interna RedeJuv

A partir do resultado das etapas anteriores, identifica-se dentro do sistema, o Centro Cultural Canindezinho como um modelo ideal de equipamento, uma vez que este alcança parâmetros sustentáveis como forte presença da comunidade nas mais diversas atividades ofertadas, mapeamento e domínio dos perfis dos usuários por parte da equipe do equipamento, em especial pelo supervisor da unidade, e potente parceria estabelecida com jovens articuladores e coletivos locais, por exemplo.

Desse modo, percebe-se que, dentro do próprio sistema da RedeJuv, existe uma organização de elementos, camadas e estruturas que promove a sustentabilidade do todo, no entanto, esta não possui documentação. Mesmo que ainda tímida, uma vez que não é alcançada em todos os equipamentos, esta organização interna, no íntimo da rede, proporciona que os parâmetros citados anteriormente sejam alcançados.

Logo, identifica-se a documentação da organização interna da RedeJuv, ou seja, a apresentação da história, processos, parcerias, recursos, hierarquias, agentes e boas práticas, como um caminho para o fortalecimento da rede como facilitadora das políticas públicas da juventude e, logo, como caminho para o alcance da sustentabilidade do sistema que envolve os jovens e a melhoria da qualidade de vida destes.

Sendo assim, como produto resultado deste trabalho, constrói-se o Manual de Organização Interna da RedeJuv, um livreto digital e físico, que atua como dispositivo estratégico de Design Social para fortalecimento da rede de equipamentos ao apresentar de forma simples, por meio do Design de Informação, dados complexos presentes no sistema do âmbito das políticas públicas da juventude de Fortaleza, identificadas por meio da aplicação do Design Sistemico.

Desse modo, escolheu-se o formato de livreto para veicular essa documentação devido à simplicidade de produção e versatilidade de distribuição em seu formato físico, uma vez que é produzido com quatro folhas A4 (29,7cm x 21cm), impressas frente e verso, com dobra simples formando quatro páginas cada, mais metade de uma folha A2 (59,4cm x 21cm), também impressa frente e verso, com três dobras estilo janela formando oito páginas, unidas e grampeadas verticalmente na transversal, como mostra a imagem abaixo.

Figura 19 – Dobras utilizadas no Manual impresso



Fonte: Imagem do Google com adaptação da autora.

Figura 20 – Manual físico



Fonte: elaborado pela autora.

Para o formato digital, também produzido, a veiculação se torna ainda mais acessível, tendo em vista que este pode ser disponibilizado de forma online interna ou externamente.

Figura 21 – Manual digital



Fonte: elaborado pela autora.

Pensando na curadoria das informações a serem apresentadas no manual, foi identificada a necessidade da apresentação do Instituto Juventude Inovação e da RedeJuv, assim como a apresentação de um mapa de equipamentos atualizado, a tipologia dos tipos de equipamentos, a história da RedeJuv com linha do tempo e marcos históricos e alguns diagramas, sendo eles: parcerias e características destas, organização interna de colaboradores dos equipamentos, planejamento de atividades e características deste e percurso do jovem às suas políticas públicas; além de diretrizes sustentáveis e boas práticas a serem seguidas pela rede.

Dentre todos os dados coletados durante este trabalho, foram esses, descritos anteriormente, os considerados imprescindíveis para a elaboração de um manual que conseguisse reproduzir, sejam para novos integrantes da equipe da RedeJuv ou IJI, seja para o público em geral, a essência do funcionamento da rede. Esse manual permite que os jovens compreendam o impacto e a importância desses equipamentos, que funcionam como formas de resistência da comunidade, ajudando a fortalecer a percepção da sua relevância social e política.

Aplicando o Design de Informação na criação deste livreto, as cores foram escolhidas como ferramenta para facilitar a associação visual e aprimorar a comunicação, com base na psicologia das cores. O azul escuro, extraído do logotipo do IJI, transmite confiança e credibilidade, reforçando o caráter institucional. O amarelo, associado à RedeJuv, simboliza otimismo e energia, refletindo o dinamismo juvenil. As cores lilás e azul foram escolhidas para a comunidade, com o lilás evocando transformação e o azul promovendo tranquilidade e segurança, o que reforça a ideia de coesão e pertencimento.

Figura 22 – Cores utilizadas na identidade visual do Manual

				
RedeJuv	IJI	Varal	Comunidade	
CMYK 0 28 89 0	CMYK 71 69 0 50	CMYK 0 80 60 0	CMYK 31 45 0 10	CMYK 82 31 0 14
RGB 255 183 27	RGB 37 40 127	RGB 255 51 102	RGB 158 126 230	RGB 40 151 220
HEX #FFB71B	HEX #25287F	HEX #FF3366	HEX #9E7EE6	HEX #2897DC

Fonte: elaborado pela autora.

As demais cores presentes no logotipo da RedeJuv foram veiculadas na diferenciação dos tipos de equipamentos, como mostra a imagem a seguir:

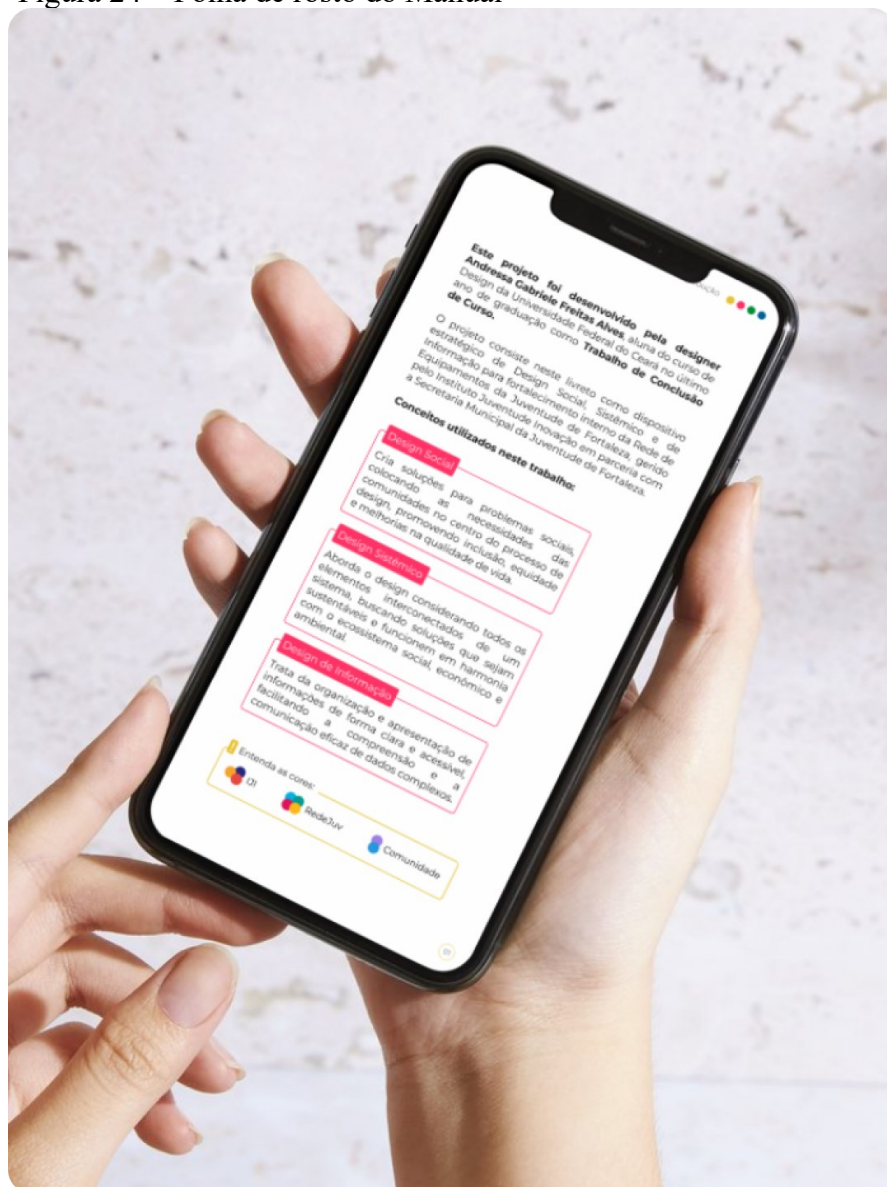
Figura 23 – Legenda dos equipamentos



Fonte: elaborado pela autora.

Além disso, foi escolhida a cor rosa, advinda do logotipo do Varal, que carrega grande significância no âmbito do Design Social, além de simbolizar acolhimento, empatia e sensibilidade (características essenciais para conectar o público ao conteúdo do livreto), para destacar as informações projetuais no manual, como a introdução do projeto no início e os agradecimentos no final do livreto. Esses elementos foram considerados essenciais devido ao caráter educacional do produto, que é fruto deste TCC do curso de Design da UFC. A apresentação da autora e a explicação dos três campos de design aplicados — Social, Sistêmico e de Informação — foram incluídas, assim como o reconhecimento, em forma de agradecimentos, dos agentes fundamentais para a concretização do produto final.

Figura 24 – Folha de rosto do Manual



Fonte: elaborado pela autora.

A tipografia escolhida para o manual foi a família *Montserrat* devido à sua legibilidade e modernidade. De autoria da designer Julieta Ulanovsky, lançada em 2011, a família tipográfica é geométrica e sem serifa, o que a torna limpa e fácil de ler, especialmente em materiais impressos e digitais. Além disso, sua estrutura equilibrada reflete clareza e simplicidade, aspectos fundamentais no Design de Informação, garantindo que os conteúdos sejam acessíveis a diferentes públicos.

Sua capacidade de dividir-se em diferentes pesos e tamanhos permitiu a padronização de estilos para títulos, subtítulos, corpo de texto e acessórios, como paginação. Os títulos receberam cores de fundo com alto contraste, garantindo maior legibilidade, clareza visual e acessibilidade. Além disso, o uso dessa tipografia também traz um toque contemporâneo, alinhando-se ao objetivo do manual de comunicar de forma direta e eficaz os processos internos da RedeJuv.

Figura 25 – Tipografia utilizada na identidade visual do Manual

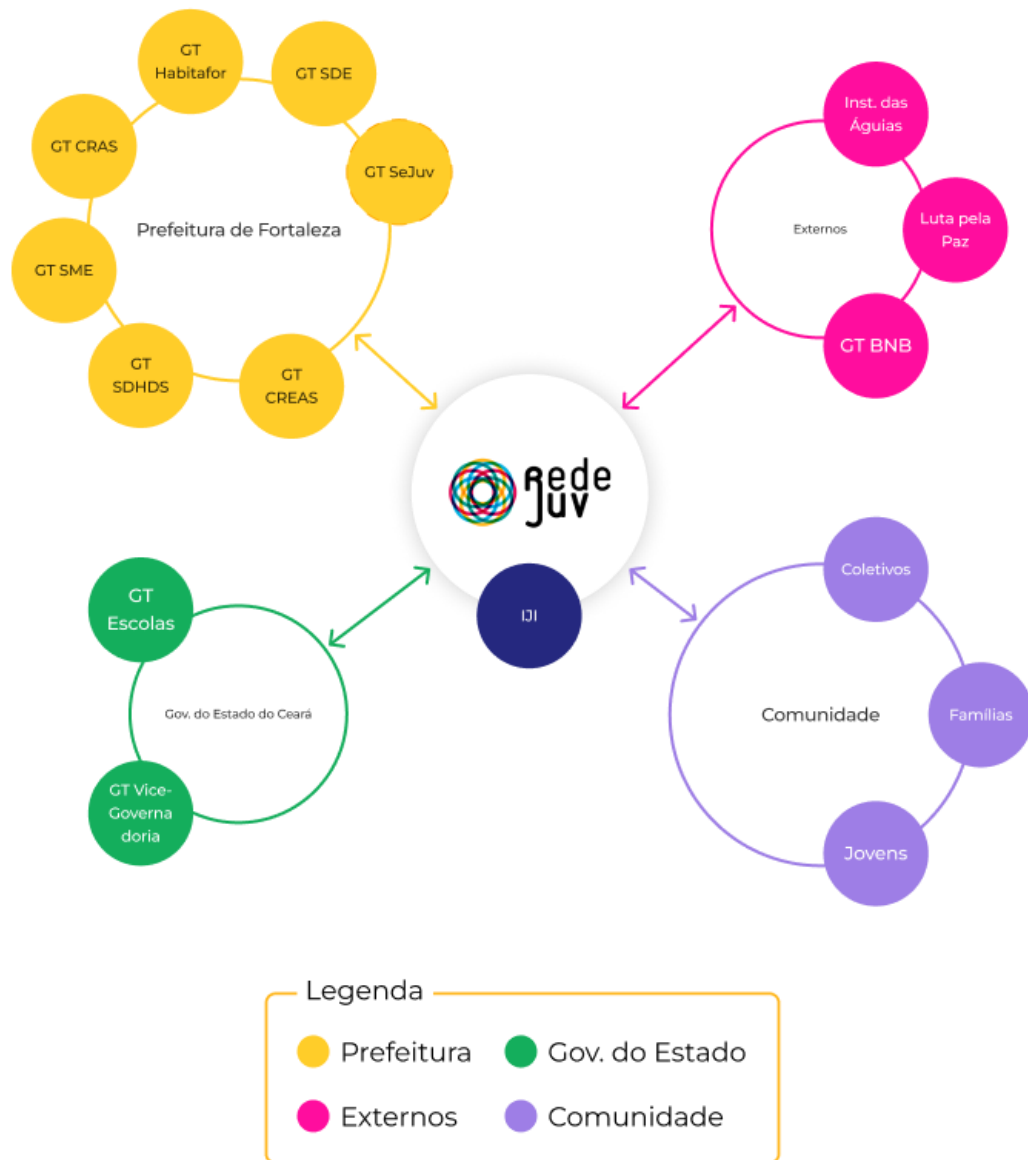


Contribuindo com o objetivo de aplicar Design de Informação ao Manual para uma comunicação mais efetiva para todos os públicos, percebeu-se a necessidade de veicular diagramas como ferramenta para facilitar a interpretação dos fluxos e processos. Dessa forma, alguns mapas mentais realizados durante a etapa de análise das informações foram escolhidos para estarem no livreto.

Dentre esses diagramas, dois foram selecionados para serem refinados devido a complexidade de informação que carregavam. Logo, identificou-se essa necessidade de rebuscar os mapas mentais para torná-los mais legíveis. Foram eles o diagrama de parcerias e o diagrama do sistema da RedeJuv.

Para esse refinamento, algumas informações foram ocultadas e outras ganharam mais destaque. Isso foi alcançado a partir do aprimoramento da hierarquia por meio da tipografia e cores selecionadas. Abaixo, pode-se conferir o depois destes diagramas.

Figura 26 – Diagrama de Parcerias após refinamento



Fonte: elaborado pela autora.

No aprimoramento do diagrama de parcerias, retirou-se as informações de atividades de cada órgão com o intuito de tornar o mapa mental mais objetivo para o público. Além disso, entende-se que da mesma forma que outros parceiros podem surgir, atividades podem sofrer alterações com o tempo. Essa manobra reduz as chances do material se tornar datado e cair em desuso.

Figura 27 – Diagrama do Percurso da Juventude após refinamento



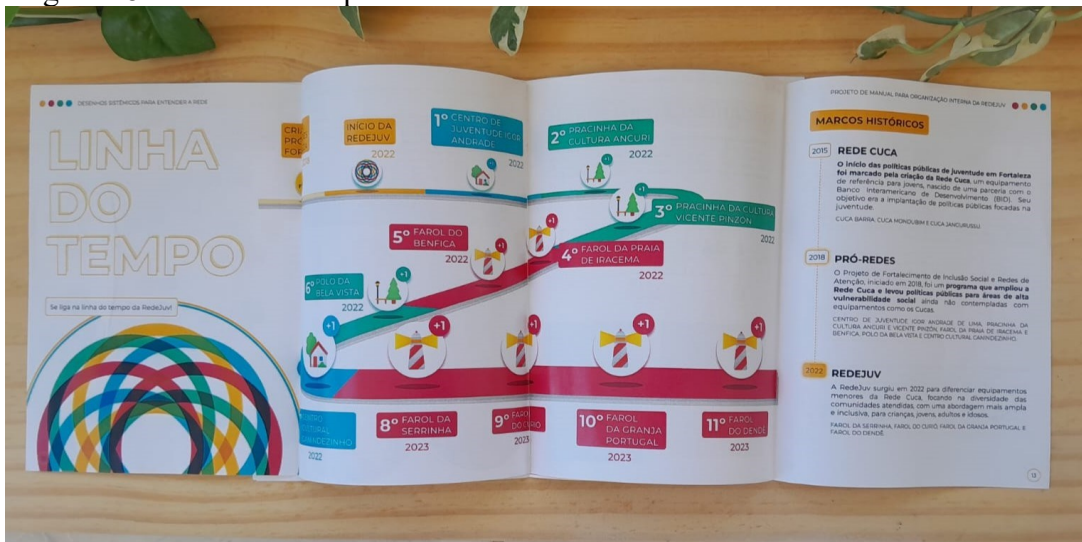
Fonte: elaborado pela autora.

Neste diagrama, talvez o mais importante de todos, enxugou-se as informações apresentadas com o objetivo de torná-lo mais direto. Resumiu-se as parcerias, apresentando os setores em vez de cada órgão parceiro, como feito anteriormente. Além disso, deu-se mais destaque a comunidade, como uma forma de alta hierarquia no desenho, assim como no

sistema. Esses aprimoramentos foram feitos com o intuito de tornar o mapa mental legível para todos os públicos, principalmente aqueles que não tiveram a oportunidade de seguir seus estudos.

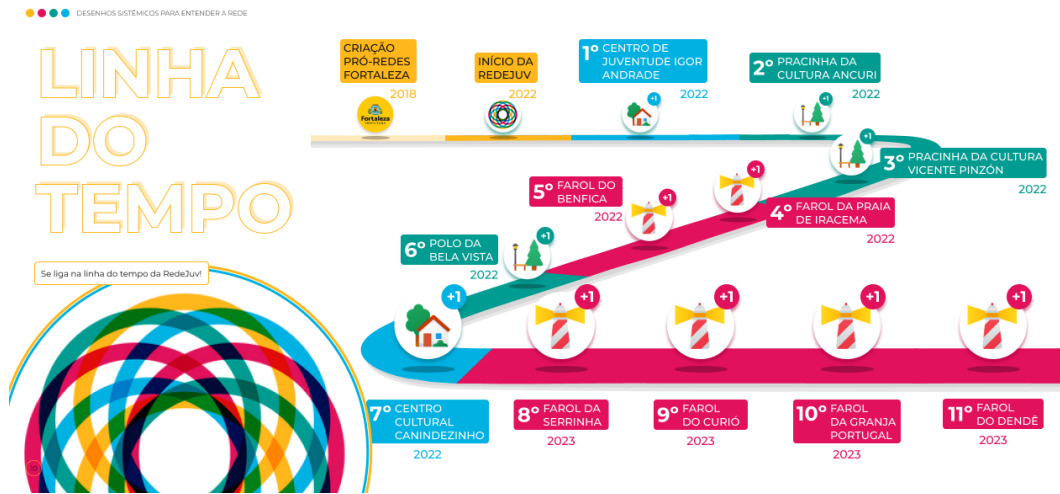
Além disso, foi criada a Linha do Tempo da RedeJuv, a qual apresenta, em forma cronológica, o repasse dos equipamentos da juventude para a administração da rede. Para a apresentação da linha do tempo no Manual físico foi necessário a inclusão de um formato mais largo que contemplasse o desenho da linha sem interrupções. Logo, foi escolhido o tamanho de uma A2 cortada ao meio na longitudinal, nas dimensões 59,4cm x 21cm, o mesmo que duas folhas A4 unidas lado a lado, para melhor entendimento. Para incluir este formato no livreto, foi idealizado que esta página em particular possui três dobras no estilo janela, como expressado anteriormente. Dessa forma, além de agregar interatividade ao livreto sem torná-lo caro para produção, foi possível apresentar a linha do tempo de forma linear.

Figura 28 – Linha do tempo formato físico



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 29 – Linha do tempo formato digital



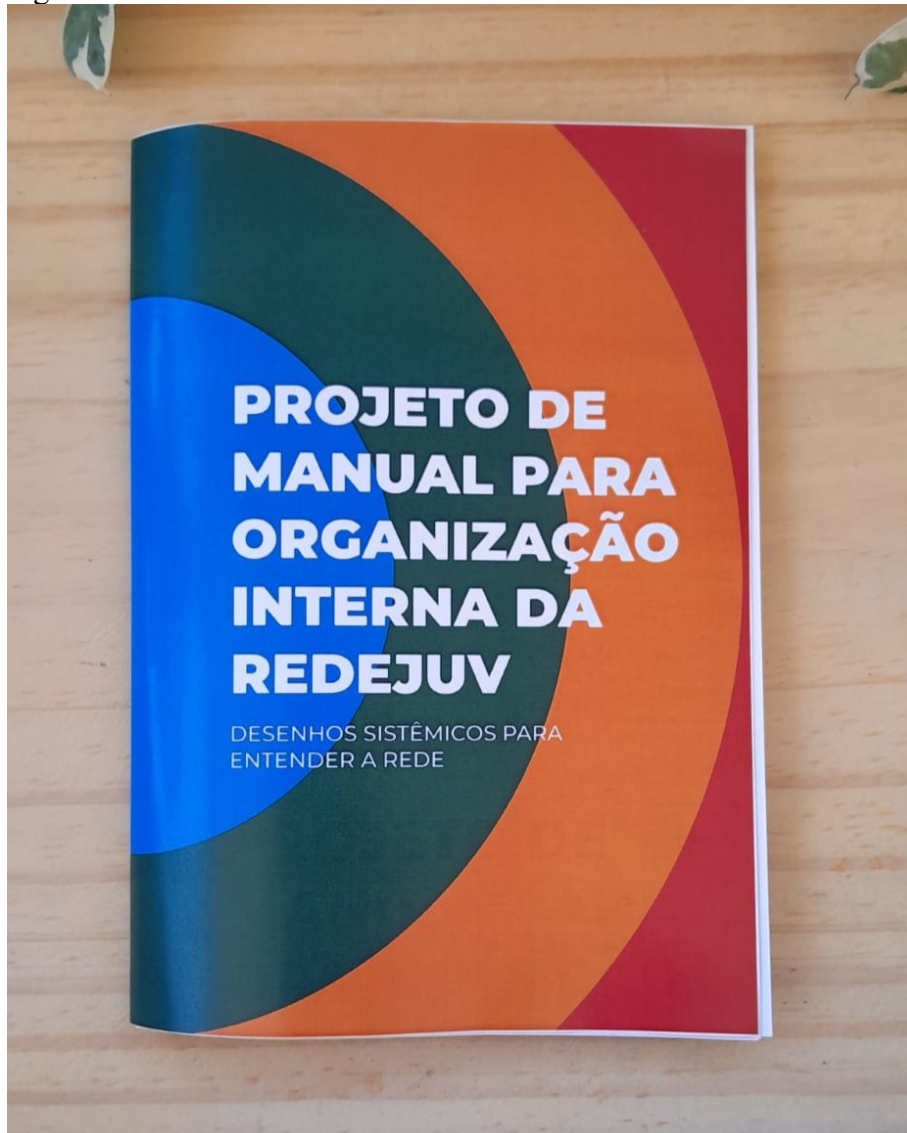
Fonte: elaborado pela autora.

A Linha do Tempo da RedeJuv foi pensada para documentar a conquista da RedeJuv com cada um dos equipamentos geridos, assim como propor algumas análises como o tipo de equipamento mais presente na Rede ou quantidade de equipamentos alcançados em cada ano. Apesar da jovialidade que a Rede possui, por meio da Linha do Tempo consegue-se identificar que, só em 2023, quatro novos Faróis da Juventude foram inaugurados do zero em bairros extremamente carentes de políticas públicas.

Vale relembrar que muitos equipamentos já existiam antes da rede, como explanado anteriormente, porém, como o Manual tem como objetivo documentar o recorte da RedeJuv, essas datas anteriores não foram consideradas aqui. Para essa segunda documentação é sugerido um posterior desdobramento deste projeto, de forma que tenha como assunto principal o sistema da Juventude de Fortaleza como um todo.

Junto à Linha do Tempo da RedeJuv foi alocada uma seção denominada Marcos Históricos que data alguns eventos fundamentais para as políticas da juventude anteriores ao estabelecimento da rede, como a criação dos CUCAS e do PROREDES.

Figura 30 – Manual físico



Fonte: elaborado pela autora.

Por fim, o livreto intitulado Projeto de Manual para Organização Interna da RedeJuv: Desenhos Sistêmicos para entender a rede, pode ser conferido na íntegra, nos formatos físico e digital, pelos links disponíveis no APÊNDICE C deste documento.

6 IMPLEMENTAÇÃO

Segundo a IDEO (2009), o objetivo principal da etapa de implementação no Human Centered Design (HCD) é levar a solução desenvolvida para o mundo real e colocá-la em prática com os usuários. Nesta fase, é fundamental testar, ajustar e melhorar a solução com base no feedback contínuo dos usuários, garantindo que atenda às suas necessidades de forma eficiente e sustentável. A implementação envolve tanto a execução prática quanto a monitorização do impacto, para garantir o sucesso a longo prazo.

Neste trabalho, a etapa de teste foi chamada de Validação do Produto, tendo em vista que o Projeto de Manual foi enviado ao Instituto Juventude Inovação para que este avaliasse e legitimasse as informações apresentadas no livreto.

Esse envio se deu de forma online, logo, foi enviado à Diretora-Presidente Camila Maia, por mediação da Prof^a. Dr^a. Anna Lúcia, a versão digital do Manual, para que esta enviasse suas considerações a respeito do produto.

Além da validação do Manual, o envio do material reforça a colaboração entre universidade, setor privado e órgãos públicos. O livreto, sendo fruto do TCC, demonstra o potencial da integração entre academia e sociedade. Essa parceria evidencia como o design, especialmente no contexto universitário, contribui significativamente para a comunidade. Além disso, o livreto pode ser utilizado como exemplo tangível pelos três setores, mostrando que a educação e o design são ferramentas valiosas para promover inovação e melhorias sociais, beneficiando tanto iniciativas públicas quanto privadas.

Infelizmente, devido ao prazo de entrega deste trabalho, as devolutivas da avaliação do Manual pela Diretora-Presidente do IJI não foram recebidas a tempo. Como consequência, a aplicação e melhoria dos pontos identificados ficarão para um momento posterior à entrega deste TCC. Essa etapa, que corresponde à fase de implementação de melhorias segundo a metodologia HCD, poderá ser realizada posteriormente, seja pela autora, seja por outros designers interessados em dar continuidade ao estudo, para promover ajustes no livreto com base nos feedbacks recebidos.

Além disso, não foi possível medir o impacto do produto, pois é necessário que os Manuais estejam em circulação, o que depende de trâmites além do controle da autora, como orçamento público, liberação de verba e outros processos externos à universidade. Contudo, é proposto aqui um plano de implementação para a distribuição do Manual da RedeJuv, que busca garantir a efetiva circulação do material entre todos os agentes envolvidos.

A produção do Manual de Organização Interna da RedeJuv segue um formato simples e econômico que permite versatilidade na distribuição, sendo um livreto compacto, de fácil transporte e manuseio. Os custos envolvidos na implementação do Manual no formato físico incluem impressão, papel, grampos, transporte e mão de obra para montagem e distribuição. A produção pode ser feita em gráficas locais, aproveitando tiragens pequenas, médias ou grandes, conforme a demanda. Recursos como impressoras a laser ou offset são ideais, dependendo da escala, além de materiais de boa qualidade para assegurar a durabilidade e uma impressão de alta legibilidade.

Para a distribuição, o livreto pode ser disponibilizado nos mais diversos equipamentos da RedeJuv, assim como em outros equipamentos parceiros, como secretarias, institutos, universidades, CUCAs, outros centros culturais etc.; além de distribuição digital por meio do formato PDF do livreto. A apresentação do Manual em eventos internos ajudará a contextualizar a importância da rede para os colaboradores e jovens, explicando seu papel nas políticas públicas.

Assim, o Manual de Organização Interna da RedeJuv é uma solução acessível e replicável, permitindo fortalecimento da rede e facilitando o acesso dos jovens às políticas públicas, com baixo custo e uma abordagem eficiente.

7 CONCLUSÃO

Durante o desenvolvimento deste trabalho, foram identificadas diretrizes sustentáveis e boas práticas que a RedeJuv pode adotar para alcançar uma atuação ainda mais efetiva no âmbito das políticas públicas para a juventude de Fortaleza. Dentre as diretrizes, entende-se que a efetivação e fortalecimento de parcerias com coletivos locais e jovens articuladores são pilares de sustentabilidade da rede, uma vez que, na história dos equipamentos, Centros Culturais foram criados a partir da atuação já existente desses agentes na comunidade, como foi o caso do Centro Cultural Canindezinho e do Polo da Bela Vista.

Além disso, dar continuidade e aprimorar as relações de escuta entre rede e Comunidade podem continuar beneficiando estas em suas mais diversas particularidades, uma vez que ao propor atividades pedidas pelos moradores estimula-se o senso de pertencimento em relação ao espaço e promove-se o desenvolvimento da região, seja por meio das profissionalizações ofertadas, do comércio engajado pelo apoio aos empreendedores ou mesmo pela proposição de um espaço para cultura e lazer.

Há, também, a identificação da parceria com Sejuv e Prefeitura de Fortaleza como outro pilar já que é devido à Prefeitura que planos e orçamentos são traçados e executados. O eficaz posicionamento destes órgãos, aliado às diretrizes citadas anteriormente, culmina no fortalecimento das políticas públicas, inserindo equipamentos na cidade, implementando projetos de inclusão e desenvolvimento e melhorando a qualidade de vida das comunidades periféricas.

As boas práticas são ações estratégicas elencadas a partir da avaliação do resultado atingido com esta pesquisa. Elas têm como objetivo otimizar processos, reduzir erros e promover um sistema mais produtivo e sustentável. Entre as boas práticas identificadas, destaca-se o fortalecimento da parceria da rede com a universidade como uma via promissora para a inovação social. A cocriação entre essas instituições proporciona à rede acesso a recursos, capacitações e consultorias, resultando em produtos valiosos, como o Manual gerado por esse trabalho.

Além disso, a integração entre os equipamentos, embora desafiadora devido aos territórios marcados pelo crime na cidade, promove a troca de experiências e recursos, maximizando a eficiência e a coesão da RedeJuv. E por último, a prática do desenvolvimento e capacitação dos colaboradores da rede também são pontos de ação essenciais. A presença de

bons líderes agrega valor aos equipamentos, estreitando laços com a comunidade e estabelecendo parcerias estratégicas para a efetivação da rede.

Concluindo este trabalho, pode-se afirmar que o sistema que envolve a atuação da RedeJuv é denso e complexo, com múltiplos elementos, camadas e estruturas, e que pode ser abordado de diversas formas. A aplicação do Design nas políticas públicas da juventude — seja ele Social, de Informação, Sistêmico ou uma combinação de todos esses campos, como aqui abordado — pode ter um impacto revolucionário. Através do Design, o sistema como um todo é fortalecido e a comunidade se torna cocriadora de soluções, aumentando seu engajamento e senso de pertencimento em relação às políticas que a afetam. Essa inclusão das vozes do povo enriquece o processo de elaboração de políticas, tornando-as mais relevantes e eficazes.

Além disso, essa abordagem criativa não só atende melhor às necessidades da comunidade, mas também transforma a comunicação das políticas, tornando-as mais acessíveis e atraentes. Com informações claras e envolventes, todos se sentem mais motivados a se informar e a participar ativamente das iniciativas que impactam suas vidas. Assim, o design se revela uma ferramenta poderosa para fortalecer a atuação da RedeJuv e promover um ambiente mais inovador e inclusivo.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Rafael. **Design Para um Mundo Complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

CARRANO, Paulo. Juventude em pauta: políticas públicas no Brasil. **Políticas Públicas de Juventude: desafios da prática**. São Paulo: Peirópolis, 2011.

CRUZ, Bárbara de Oliveira e Cruz; COUTO, Rita Maria de Souza; PORTAS, Roberta; "Reflexões sobre design social, design para inovação social e responsabilidade social no design", p. 5872-5887 . In: **Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: Blucher, 2022. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/ped2022-5982227.

FORTALEZA. Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico. **Desenvolvimento humano, por bairro, em Fortaleza**. Fortaleza: Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico, 2010. Disponível em: <http://salasituacional.fortaleza.ce.gov.br:8081/acervo/documentById?id=22ef6ea5-8cd2-4f96-ad3c-8e0fd2c39c98> . Acesso em: 20 set. 2024.

GOVERNO DO ESTADO DO CEARÁ. Superintendência do Sistema Estadual de Atendimento Socioeducativo. **Projeto Político Pedagógico Centro Socioeducativo Canindezinho**. Fortaleza: Governo do Estado do Ceará, 2021. Disponível em: www.seas.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/35/2021/12/CENTRO-SOCIOEDUCATIVO-CANINDEZINHO.pdf. Acesso em: 18 jun. 2023.

IPECE. **Mapa das Regionais de Fortaleza**. Disponível em: https://www.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/37/2012/03/mapa_das_regionais_de_fortaleza.pdf . Fortaleza: Instituto de Pesquisa e Estratégia Econômica do Ceará, 2012. Acesso em: 19 jun. 2023.

MANZINI, Ézio. **Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Trad. Carla Cippola. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MANZINI, Ézio. **Design: quando todos fazem design, uma introdução ao design para inovação social**. Trad. Luzia Araujo. São Leopoldo RS: Ed. Unisinos, 2017.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. **Um modelo Social de Design: Questões de Prática e Pesquisa**. Bahia: Revista Design em Foco, v. 1, pp. 43-48, 2004.

MELUCCI, Alberto. **Juventude, tempo e movimentos sociais**. Rev. Bras. Educ., Rio de Janeiro, n. 05-06, p. 05-14, dez. 1997. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24781997000200002&lng=pt&nrm=iso . Acesso em: 20 set. 2024.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **Belo Horizonte e Fortaleza entram na lista da Rede de Cidades Criativas da UNESCO**. Brasília: Nações Unidas Brasil, 2019. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/84511-belo-horizonte-e-fortaleza-entram-na-lista-da-rede-de-cidades-criativas-da-unesco> . Acesso em: 20 set. 2024.

PAPANEK, Victor J. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change**. Califórnia: Thames and Hudson, 1985.

PEÇANHA, Érika. **A cultura como campo de trabalho para a juventude: políticas, experiências e desafios**. São Paulo: Ação Educativa, v. 1, 2015.

PREFEITURA DE FORTALEZA. Observatório da Juventude Fortaleza. **Jovens Nem-Nem e Nem-Nem-Nem**. Fortaleza: Prefeitura de Fortaleza, 2023. Disponível em: <https://observatoriodejuventude.fortaleza.ce.gov.br/index.php/estatisticas-e-dados/paineis-de-indicadores> . Acesso em: 24 jun. 2023.

PREFEITURA DE FORTALEZA. **Com orçamento de R\$ 55,2 milhões, Fortaleza é a capital brasileira que mais investe em políticas públicas para a juventude**. Fortaleza: Prefeitura de Fortaleza, 2023. Disponível em: <https://www.fortaleza.ce.gov.br/noticias/com-orcamento-de-r-55-2-milhoes-fortaleza-e-a-capital-brasileira-que-mais-investe-em-politicas-publicas-para-a-juventude> . Acesso em: 24 jun. 2023.

RIZARDI, Bruno; METELLO, Daniela. **Design Sistêmico: abraçando a complexidade no setor público**. Imprensa Nacional. Brasília: Enap, Laboratório de Inovação do Governo, 2022. Disponível em: <https://repositorio.enap.gov.br/handle/1/7204> . Acesso em: 20 set. 2024.

SANTOS, F.; SALVADO, J. C.; CARVALHO, I. L.; AZEVEDO, C. **Manual para transformar o mundo: da visão inspiradora ao sucesso da iniciativa de impacto**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2015.

SHEDROFF, Nathan. **Design Is The Problem: The Future of Design Must Be Sustainable**. Nova Iorque: Rosenfeld, 2009.

SHEDROFF, Nathan. **Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design**. 1999. Disponível em: <https://papers.cumincad.org/data/works/att/3fce.content.pdf> . Acesso em: 16 set. 2024.

TEAM, Design; ALT, Luis. **Como foi criado a Matriz CSD**. Brasil: 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=I5H7c3i2_-4 . Acesso em 10 set. 2024.

ULANOVSKY, Julieta. **Montserrat**. Buenos Aires: 2011. Disponível em: <https://github.com/JulietaUla/Montserrat> . Acessado em: 17 set. 2024.

UNICEF. **O mapa dos homicídios de adolescentes em Fortaleza**. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/relatorios/plataforma-dos-centros-urbanos-2017-2020/o-mapa-homicidios-adolescentes-fortaleza#:~:text=Homic%C3%ADdio%20de%20adolescentes%202016%2D2019%20%E2%80%93%20Fortaleza&text=Em%20quatro%20anos%2C%20a%20redu%C3%A7%C3%A3o,mortes%20entre%202016%20e%202019> . Acesso em: 24 jun. 2023.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO REDEJUV



ANNA LÚCIA DOS SANTOS VIEIRA E SILVA

Pesquisadora, professora do curso de Design na UFC e coordenadora do Varal - Laboratório de Design Social da UFC

ANDRESSA GABRIELE FREITAS ALVES

Pesquisadora e aluna do curso de Design na UFC

Questionamentos sobre a RedeJuv

Este questionário foi elaborado pela autora e orientadora ao identificarem a necessidade de uma pesquisa exploratória inicial sobre a RedeJuv. Foram elaboradas 48 perguntas sobre os mais diversos âmbitos da Rede e enviado ao IJI para coleta de informações aqui trabalhadas. Acesse o questionário na íntegra por este link:

<https://drive.google.com/file/d/1dBvqvi5mTe563-pGusZ8p1mdZXPZS8ZM/view?usp=sharing>

APÊNDICE B – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS

Foram realizadas três entrevistas, sendo duas delas na visita in loco realizada no Centro Cultural Canindezinho, com Imaculada de Sousa, auxiliar de serviços gerais, e Robinson Aragão, supervisor do equipamento, no dia 3 de junho de 2023. A outra entrevista foi realizada com Otília Barros, Coordenadora Jurídica da Secretaria Municipal da Juventude de Fortaleza, no dia 21 de junho de 2023.

todas as entrevistas foram devidamente autorizadas a partir da explicação e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para Obtenção e Uso da Imagem, Vídeo e Som. Não foram efetuadas gravações visuais das entrevistas. Os áudios das entrevistas foram gravados, transcritos e disponibilizados na íntegra em forma de texto no link a seguir: https://drive.google.com/file/d/1FhaX9_IDM4vkH0UHWgQoaOGDM-kGrfRn/view?usp=sharing

APÊNDICE C – MANUAL DA REDEJUV

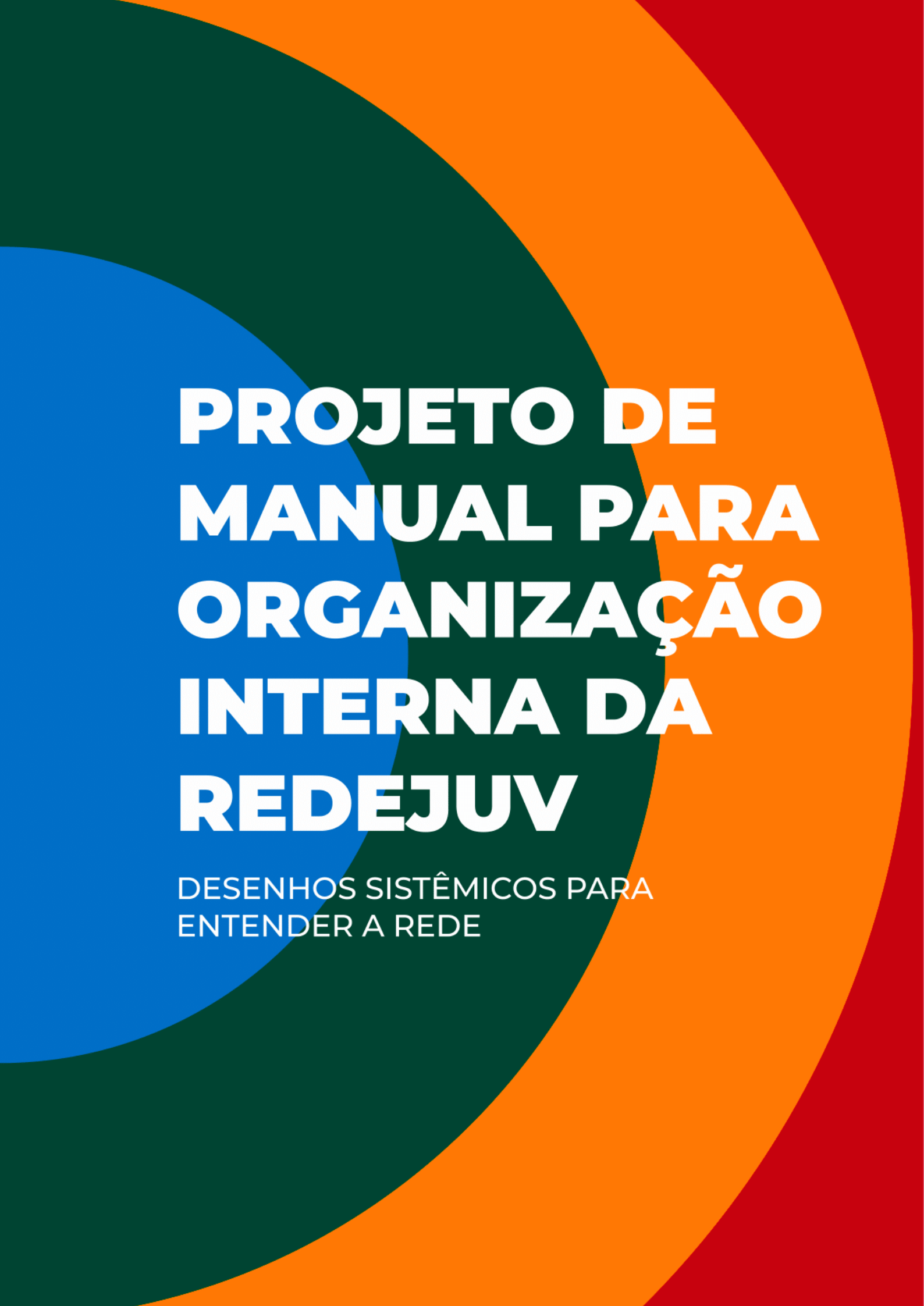
VERSÃO FÍSICA



Confira o livro físico sendo folheado neste vídeo:

<https://drive.google.com/file/d/1xZVWnQbKowamRPPAD6LPPrrOAhtCn9vx/view?usp=sharing>

VERSÃO DIGITAL



PROJETO DE MANUAL PARA ORGANIZAÇÃO INTERNA DA REDEJUV

DESENHOS SISTÊMICOS PARA
ENTENDER A REDE





Este projeto foi desenvolvido pela designer Andressa Gabriele Freitas Alves, aluna do curso de Design da Universidade Federal do Ceará no último ano de graduação como **Trabalho de Conclusão de Curso**.

O projeto consiste neste livreto como dispositivo estratégico de Design Social, Sistêmico e de Informação para fortalecimento interno da Rede de Equipamentos da Juventude de Fortaleza, gerido pelo Instituto Juventude Inovação em parceria com a Secretaria Municipal da Juventude de Fortaleza.

Conceitos utilizados neste trabalho:

Design Social

Cria soluções para problemas sociais, colocando as necessidades das comunidades no centro do processo de design, promovendo inclusão, equidade e melhorias na qualidade de vida.

Design Sistêmico

Aborda o design considerando todos os elementos interconectados de um sistema, buscando soluções que sejam sustentáveis e funcionem em harmonia com o ecossistema social, econômico e ambiental.

Design de Informação

Trata da organização e apresentação de informações de forma clara e acessível, facilitando a compreensão e a comunicação eficaz de dados complexos.



Entenda as cores:



IJI



RedeJuv



Comunidade

- 03** QUEM É IJI
- 04** O QUE É REDEJUV
- 05** TIPOS DE EQUIPAMENTOS
- 06** HISTÓRICO
- 08** PARCEIROS
- 10** LINHA DO TEMPO
- 14** ORGANIZAÇÃO INTERNA
- 15** PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES
- 16** PERCURSO DA JUVENTUDE
- 17** DIRETRIZES SUSTENTÁVEIS
- 18** BOAS PRÁTICAS
- 19** AGRADECIMENTOS

CO
RI
B
A
M
S



QUEM É INSTITUTO JUVENTUDE INOVAÇÃO

O **Instituto Juventude Inovação (IJI)** é uma organização sem fins lucrativos que, por meio de um contrato de gestão com a Prefeitura de Fortaleza, **administra projetos voltados para a juventude no município.**

O IJI atua na **implementação de políticas públicas** e programas que promovem a inclusão social, a participação cidadã e o desenvolvimento de **jovens na cidade.**

FONTE: IJI.



MISSÃO

Promover a transformação social por meio da modernização do aprendizado, da inovação e da sustentabilidade, possibilitando à juventude o acesso à cidadania, tecnologia, arte, cultura, esporte, meio ambiente e economia criativa.

PROJETOS ADMINISTRADOS PELO INSTITUTO



VISÃO

Ser referência nacional na realização de programas e projetos para as juventudes, atuando como ponte na transformação social e construção de futuro.

VALORES

Respeito;
Ética e transparência;
Diversidade/inclusão;
Colaboração;
Empatia/Escuta;
Entusiasmo.

O QUE É Rede Juv

A **rede de equipamentos**, estruturada em 2022, é uma política pública da Prefeitura de Fortaleza, coordenada pela Secretaria Municipal da Juventude e gerida pelo IJI. A RedeJuv reúne e potencializa atividades em espaços já existentes na cidade, estando **presente em todas as regionais de Fortaleza**.

A Rede busca oferecer oportunidades, protagonismo e proteção social aos jovens e suas famílias.

MAPA DE EQUIPAMENTOS



FONTE: IJI.

A Rede conta com 11 aparelhos dispostos em cada Regional de Fortaleza.



TIPOS DE EQUIPAMENTOS



CENTRO CULTURAL

Centros completos e bem equipados que ofertam atividades culturais, esportivas, socioassistenciais e de inclusão digital e qualificação profissional para a **comunidade**.



FAROL DA JUVENTUDE

Containers alocados em praças que ofertam atividades socioassistenciais, culturais e profissionalizantes. Além de atuar como **ponto de encontro para discussões** sobre assuntos relevantes à **juventude**.

PRACINHAS DA CULTURA

Praças amplas e bem equipadas que proporcionam atividades culturais, esportivas, socioassistenciais e de inclusão digital e qualificação profissional para a **comunidade**.



HISTÓRICO

O **programa PROREDES Fortaleza**, implementado em 2018, foi criado com o **objetivo de fortalecer a inclusão social e ampliar a rede de atendimento na cidade**. Inicialmente, o programa focou na expansão e fortalecimento dos equipamentos já existentes, incorporando também estruturas menores.

Com o passar do tempo e a **crescente necessidade de um enfoque mais direcionado à juventude**, esses espaços passaram a ser administrados pela **RedeJuv**, em **2022**, consolidando-se como uma política pública que potencializa o protagonismo juvenil e oferece proteção social em todas as regionais de Fortaleza.



FONTE: IJI.



FONTE: IJI.



1º

O primeiro equipamento da Prefeitura entregue à administração da RedeJuv foi o Centro de Juventude Igor Andrade de Lima.



Os equipamentos: Centro de Juventude Igor Andrade (2017), Pracinha da Cultura Ancuri (2021), Pracinha da Cultura Vicente Pinzón (2023), Farol da Juventude Praia de Iracema (2019), Farol da Juventude Benfica (2019), Polo da Bela Vista (2021) e Centro Cultural do Canindezinho (2021) já existiam antes da RedeJuv, mas foram entregues à sua administração no ano de 2022.

Apenas em 2023, a RedeJuv, em parceria com a Prefeitura de Fortaleza, inaugurou **4 novos equipamentos culturais para a juventude na cidade.**



FONTE: IJL

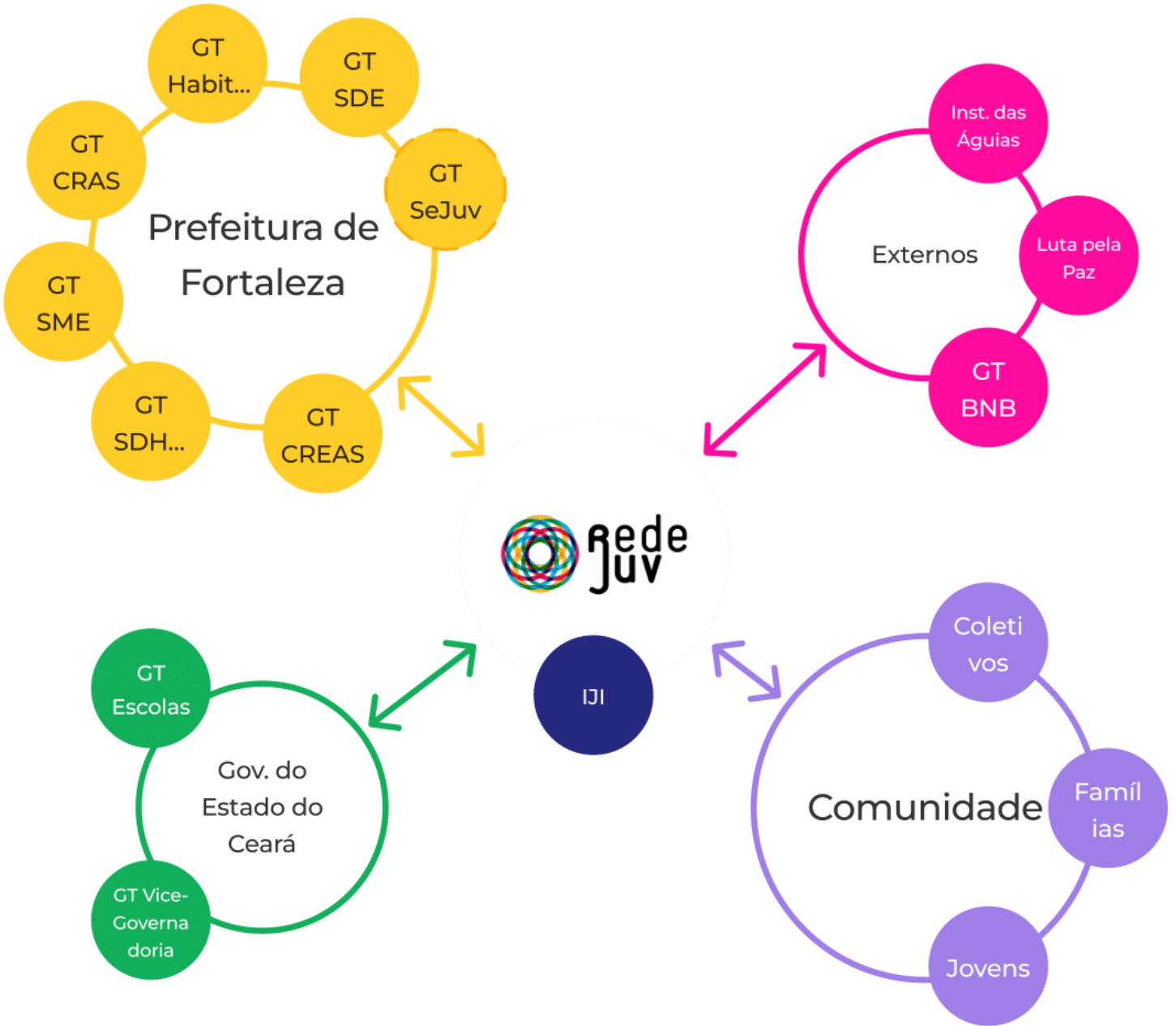


FONTE: IJL



FONTE: IJL

PARCEIROS Rede Juv



Legenda

-  Prefeitura
-  Gov. do Estado
-  Externos
-  Comunidade

Para manutenção da RedeJuv, são formados **Grupos de Trabalho (GT's)** de acordo com cada parceria (educacional, inovação, etc), sendo esses grupos **responsáveis por executar e acompanhar as ações que dizem respeito a essa colaboração.**



IMPORTÂNCIA

DAS PARCERIAS

As parcerias da RedeJuv são essenciais para os jovens porque ampliam o acesso a diferentes áreas, como Educação, Cultura e Desenvolvimento Social.

Essas parcerias proporcionam ferramentas e oportunidades que **permitem o jovem transitar por diversos setores públicos**, adquirir novas habilidades, e buscar qualificação profissional, **alcançando o desenvolvimento juvenil**.

Dessa forma, a RedeJuv não só **proporciona a inclusão inicial dos jovens**, como também os **apoia em sua jornada contínua de desenvolvimento e integração** ao mercado de trabalho, promovendo sustentabilidade e melhoria de vida.



O jovem que adentra a RedeJuv tem seu primeiro contato com as políticas públicas da juventude. Porém, **a Rede não deve funcionar como estanque, mas sim como ponto de partida**.

Os equipamentos devem atuar como guias para ajudar os jovens a identificar suas áreas de interesse, oferecendo recursos e programas que vão além do lazer, direcionando-os para áreas como educação, desenvolvimento profissional e cidadania.

A conexão com outras políticas públicas é essencial para que o jovem não fique estagnado, permitindo que ele continue a desenvolver habilidades e acesse novas oportunidades de crescimento e inserção no mercado de trabalho.

LINHA DO TEMPO

Se liga na linha do tempo da RedeJuv!

1ª CRIAÇÃO
DE
NÓ-REDES
DE
SUSTENTABILIDADE

2018



2ª INÍCIO DA
REDEJUV

2022



3ª CENTRO DE
JUVENTUDE IGOR
ANDRADE

2022



6ª POLO DA
BELA VISTA

2022



5ª FAROL DO
BENFICA

2022



7ª CENTRO
CULTURAL
CANINDEZINHO

2022



8ª FAROL DA
SERRINHA

2023



9ª FAROL DO
CUIABÁ

2023



2º PRACINHA DA CULTURA ANCURI

2022



3º PRACINHA DA CULTURA VICENTE PINZÓN

2022



4º FAROL DA PRAIA DE IRACEMA

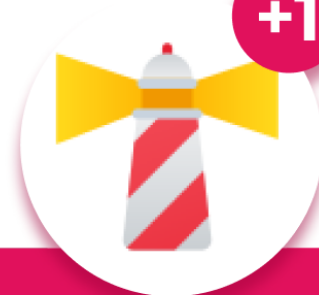
2022



+1

+1

+1



5º FAROL DA PRAIA DE JURIÓ

10º FAROL DA GRANJA PORTUGAL

2023

11º FAROL DO DENDÊ

2023



MARCOS HISTÓRICOS

2015

REDE CUCA

O início das políticas públicas de juventude em Fortaleza foi marcado pela criação da Rede Cuca, um equipamento de referência para jovens, nascido de uma parceria com o Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID). Seu objetivo era a implantação de políticas públicas focadas na juventude.

CUCA BARRA, CUCA MONDUBIM E CUCA JANGURUSSU.

2018

PRÓ-REDES

O Projeto de Fortalecimento de Inclusão Social e Redes de Atenção, iniciado em 2018, foi um **programa que ampliou a Rede Cuca e levou políticas públicas para áreas de alta vulnerabilidade social** ainda não contempladas com equipamentos como os Cucas.

CENTRO DE JUVENTUDE IGOR ANDRADE DE LIMA, PRACINHA DA CULTURA ANCURI E VICENTE PINZÓN, FAROL DA PRAIA DE IRACEMA E BENFICA, POLO DA BELA VISTA E CENTRO CULTURAL CANINDEZINHO.

2022

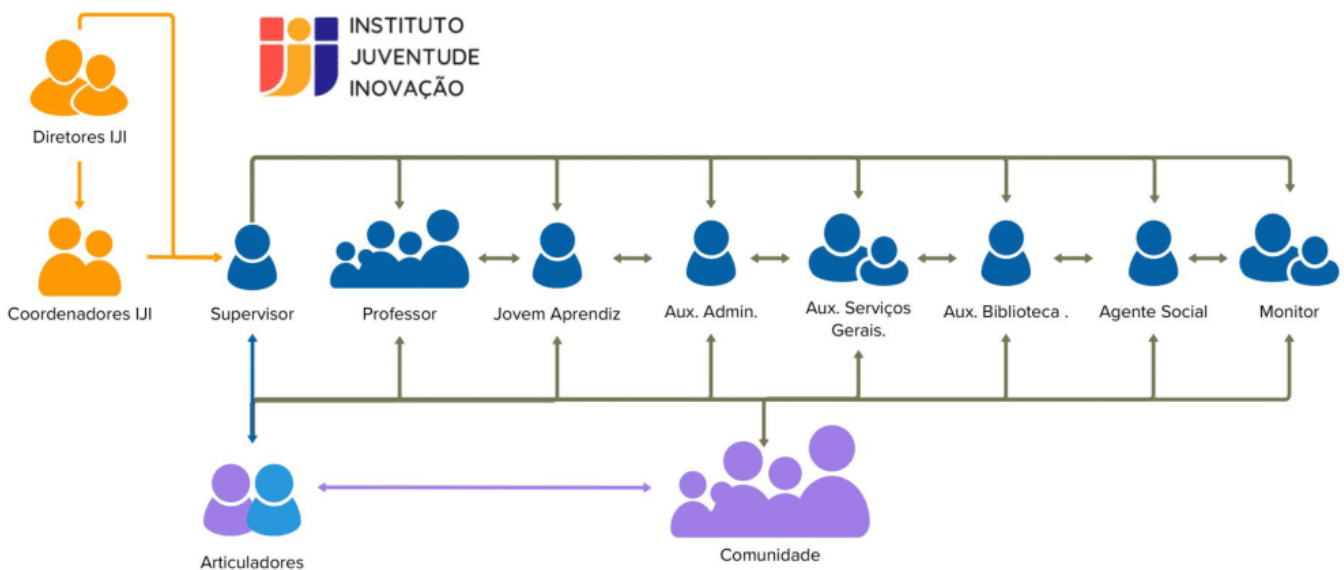
REDEJUV

A RedeJuv surgiu em 2022 para diferenciar equipamentos menores da Rede Cuca, focando na diversidade das comunidades atendidas, com uma abordagem mais ampla e inclusiva, para crianças, jovens, adultos e idosos.

FAROL DA SERRINHA, FAROL DO CURIÓ, FAROL DA GRANJA PORTUGAL E FAROL DO DENDÊ.

ORGANIZAÇÃO INTERNA

O **Instituto Juventude Inovação (IJI)** conta com cargos de direção e coordenação que se comunicam com os colaboradores responsáveis em cada equipamento da RedeJuv. Esses profissionais, em equipamentos maiores, ocupam o cargo de **supervisores**. Nas demais tipologias de equipamento isso pode mudar.



COMUNIDADE

A comunicação com a comunidade acontece com todos os agentes presentes nos equipamentos, já que **o contato com os moradores é direto.**

A heterogeneidade de colaboradores pode mudar por tipologia de equipamento. Centros de Cultura demandam mais profissionais, enquanto Faróis da Juventude são supridos com menos mão de obra.

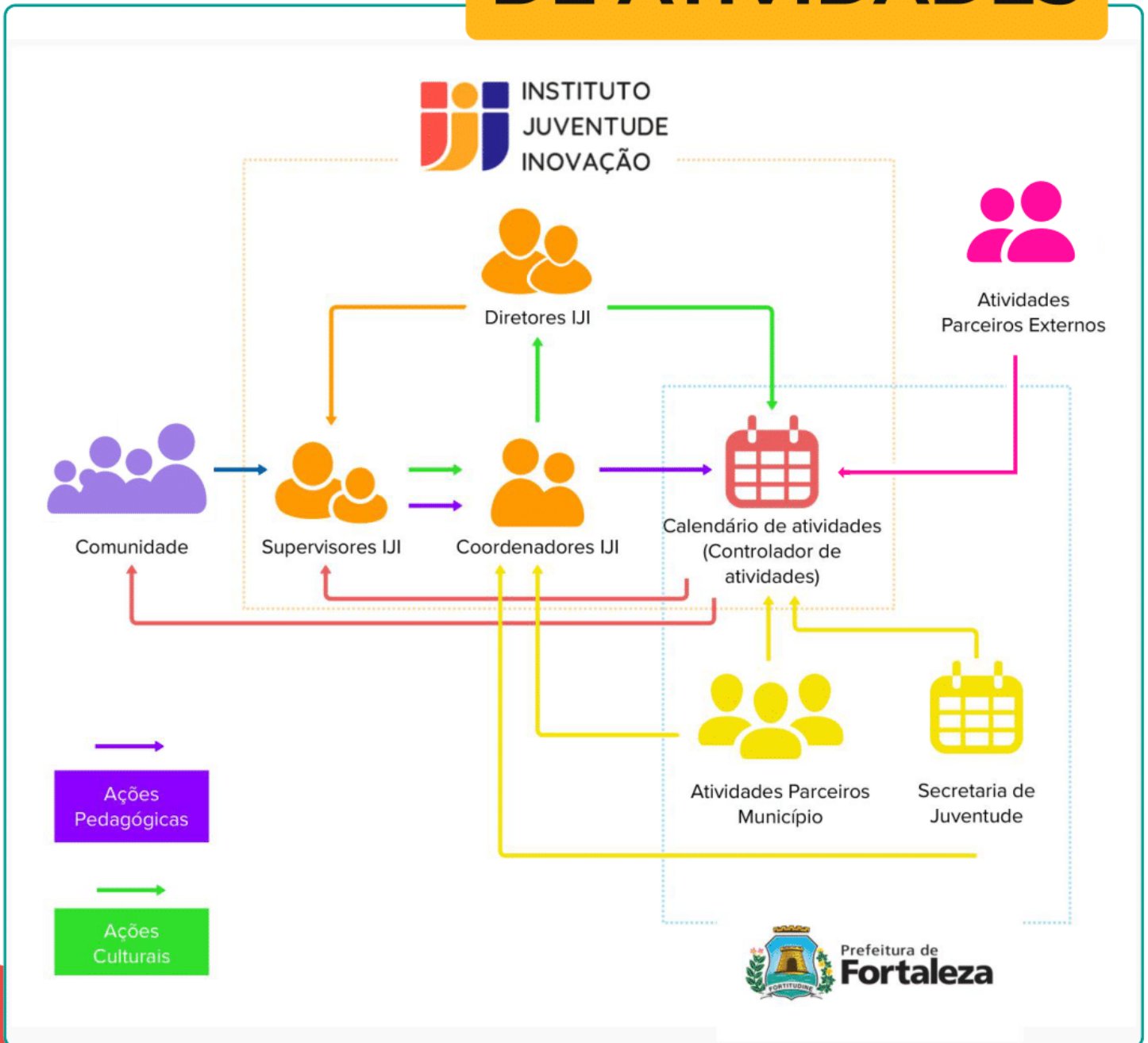
ARTICULADORES

O vínculo entre os equipamentos e a comunidade é estabelecido tanto diretamente quanto por meio dos agentes denominados **Jovens Articuladores**. Esses indivíduos possuem um perfil comunicativo e são reconhecidos na região, atuando como **mediadores entre a RedeJuv e os demais moradores**. Sua função envolve desde a sistematização de parcerias à divulgação das atividades do equipamento na comunidade.



PLANEJAMENTO

DE ATIVIDADES



A programação é composta por:

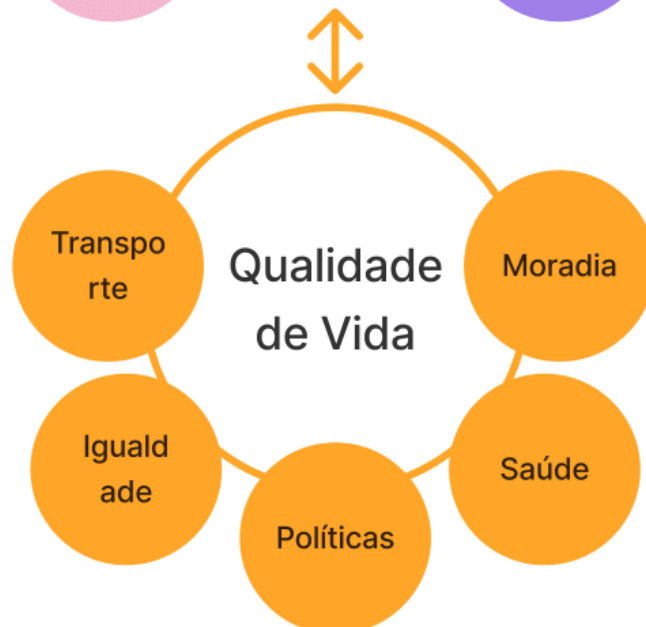
demandas da comunidade + sugestão dos supervisores + demandas de outras coordenações internas do IJI + grade base da SeJuv + sugestão de ação cultural + sugestão de ação pedagógica + demandas dos parceiros externos.



REDEJUV COMO

PORTA DE ENTRADA

DA JUVENTUDE



Legenda

- Comunidade
- Prefeitura
- Atividades
- Gov. do Estado
- Políticas Públicas



O **caminho que o jovem percorre na RedeJuv** começa com o acesso aos equipamentos, onde ele é exposto a uma variedade de atividades culturais, esportivas, educativas e socioassistenciais.

Esse envolvimento **desperta o interesse por explorar** novos espaços e oportunidades, como participar de aulas, projetos, e se tornar monitor de atividades.

À medida que **o jovem se engaja**, ele aprende sobre seus direitos, desenvolve habilidades, inclui seus familiares e amigos nesse novo espaço, fortalece seu protagonismo e se conecta com políticas públicas.

Esse processo de crescimento contínuo leva a uma melhoria significativa na sua qualidade de vida.

CONCLUINDO...

DIRETRIZES SUSTENTÁVEIS

Para **garantir a continuidade das políticas públicas** para jovens e a sustentabilidade da RedeJuv, **o IJI deve priorizar:**

Parceria com Jovens Articuladores

Reconhecer a importância desses jovens como pontes entre os equipamentos e a comunidade.

Fortalecimento de Coletivos Locais

Apoiar coletivos emergentes de moradores para aumentar o engajamento comunitário.

SeJuv e Prefeitura de Fortaleza

Responsável pela coordenação e visão estratégica da RedeJuv como uma política pública.

Comunidade Local e Famílias

Apoiam o engajamento e o envolvimento dos jovens nos equipamentos e atividades.

Estes agentes contribuem para a **sustentabilidade e expansão das políticas voltadas à juventude** dentro do sistema da RedeJuv.

BOAS PRÁTICAS

Ações estratégicas que, ao serem adotados pela RedeJuv e IJI, levam a resultados positivos e eficientes para a juventude. Elencadas a partir de experiências anteriores, têm como objetivo otimizar processos, reduzir erros e promover um ambiente mais produtivo e sustentável.

Consulte esta página sempre que estiver replicando ou desenvolvendo um novo processo!

Fortalecer Parcerias

Aperfeiçoar a comunicação e a parceria com instituições como universidades públicas pode gerar relevante impacto social!

Alguns resultados esperados:

A universidade pode oferecer consultoria para desenvolvimento de programas mais eficazes e inovadores.

Estudantes e professores podem colaborar em projetos de extensão, gerando novas ideias e soluções para os desafios enfrentados pelos equipamentos.

Acesso a recursos, capacitação de profissionais e visibilidade acadêmica para as atividades da Rede.

Integração entre Equipamentos

Promover a interconexão entre os diferentes equipamentos da rede, facilita a troca de experiências e recursos e maximiza a eficiência e coesão da RedeJuv.



Desenvolvimento dos Colaboradores

Focar no desenvolvimento contínuo dos colaboradores, priorizando seu crescimento pessoal e profissional. Líderes mais humanos e engajados tendem a tornar os equipamentos mais eficientes e impactantes.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho só se tornou possível devido à relevante contribuição de diferentes pessoas envolvidas em diferentes instâncias no ecossistema da juventude, fato que reforça que a Cocriação têm poder de mudança e influência na comunidade.

Um grande obrigada à **Lilu**, pela orientação, à **Ariane e Mara**, pelo fornecimento das informações necessárias, à **Robinson e Imaculada**, do Centro Cultural Canindezinho, pela recepção e entrevista e à **Otília**, da Secretaria Municipal de Juventude, pela paciência e didática ao explicar sobre o panorama da Juventude em Fortaleza. Vocês foram essenciais.

PARCERIAS





