

## **Cocriação no ensino de design: como desenvolver ‘espaços projetuais’ para inovação colaborativa?**

**Lia Krucken (Escola de Design | UFMG, Brasil)**

Lia.krucken@pq.cnpq.br

**Iara Mol (Escola de Design | UFMG, Brasil)**

Iaramol.ed@gmail.com

**Najla Mouchrek (Escola de Design | UFMG, Brasil)**

Najla Mouchrek@gmail.com

## **Cocriação no ensino de design: como desenvolver 'espaços projetuais' para inovação colaborativa?**

**Resumo:** Quais abordagens e ferramentas podem estimular a cocriação no ensino em design? Esta é a questão principal que originou a reflexão apresentada nesse artigo. A partir de iniciativas conduzidas no contexto brasileiro, destacam-se ferramentas de design usadas para iniciar os processos de colaboração, desde a identificação e definição de temas, focos, contextos e usuários. Os resultados evidenciam o potencial de inovação social dos projetos gerados a partir de abordagens de cocriação.

**Palavras-chave:** Cocriação. Pesquisa e Ensino em Design. Inovação Social.

## **Co-creation on design education: how to develop 'projective spaces' for collaborative innovation?**

**Abstract:** Which approaches and tools can stimulate co-creation in design education? This was the main questioning that start the applied research work presented in this article. From initiatives conducted in the Brazilian context, we highlight design tools used to initiate collaborative processes, from identifying and defining themes, spotlights, contexts and users. The results emphasized the social innovation potential for projects generated from co-creation approaches

**Keywords:** Co-creation. Design Research and Education. Social Innovation.

## 1. Introdução

Quais abordagens e ferramentas podem estimular a cocriação no ensino em design? Como iniciar um projeto ‘aberto’, no qual a definição do foco projetual de forma coletiva é uma parte importante do processo? Quais as vantagens desse processo para os alunos, professores e colaboradores? Como promover uma participação mais ativa dos alunos no ensino e na aprendizagem?

São várias as questões que surgem no ensino do design e que evidenciam a necessidade de desenvolver abordagens abertas à complexidade inerente ao contexto contemporâneo. A ampliação dos campos de atuação do designer e da aplicação do design, bem como a crescente conscientização sobre a importância dessa área, também contribuem para que novas abordagens de ensino e aprendizado sejam desenvolvidas.

A proposta desse artigo é pensar a sala de aula de um Curso de Design como um ‘espaço projetual’ que pode refletir a complexidade e o dinamismo da sociedade, possibilitando o aprendizado a partir de vivências e interações em grupos. Nesse sentido, professores e alunos podem desempenhar diferentes papéis: o professor como facilitador do processo de experimentação e colaboração por parte dos alunos, os alunos como agentes ativos, cocriadores do processo de ensino em várias etapas.

Primeiramente apresentam-se algumas considerações relacionadas às abordagens participativas, cocriação e ferramentas de design. Na sequência são discutidas duas iniciativas de ensino, focalizando as estratégias utilizadas para iniciar um ‘processo projetual aberto’ em sala de aula. Por fim expõem-se as considerações finais, que visam indicar novas questões de pesquisa e possibilidades que se delineiam a partir da experiência conduzida.

## 2. Cocriação

Observa-se que o termo *cocriação* tem definições muito diferentes, dependendo do contexto em que se insere (NIELSEN, 2010, p.1). Para os fins desse artigo, considera-se *cocriação na perspectiva do Design*, sendo, portanto, sinônimo do termo *codesign*. O termo denomina um processo que “envolve a criatividade de designers e de pessoas não treinadas em design trabalhando juntos no processo de desenvolvimento em Design” (SANDERS e STAPPERS, 2008, p.1), destacando-se a participação de vários atores nas decisões-chaves do processo de Design.

Trazer a cocriação para a prática em design causará uma série de mudanças no futuro. Mudará a forma de projetar, o que nós projetamos e quem projeta. Isso também afetará as ferramentas e métodos que as novas equipes de codesigners utilizarão. (SANDERS e STAPPERS, 2008, p.12)

Na definição de Kingsley (2009), cocriação é uma forma de progredir através de um problema ou cenário e é usada, por exemplo, para promover mudanças de comportamento (p.1). Na condução de processos de cocriação, os papéis se alteram e se tornam mais complexos: o usuário / público passa a ser codesigner do processo, os designers/ pesquisadores passam a ser também facilitadores e os designers englobam novas funções, demandando outras habilidades e competências, como indicam os autores a seguir:

O designer / pesquisador fornece ferramentas para a ideação e desenha o processo de inovação. O designer / pesquisador e o usuário colaboram com as ferramentas para a ideação. Finalmente, o designer / pesquisador dá forma às ideias (NIELSEN, 2010, p.1).

Nesse sentido, destaca-se a importância de desenvolver competências e proporcionar oportunidades de experimentação em abordagens de cocriação no ensino de Design. A iniciativa apresentada a seguir está orientada a esses propósitos.

Questões relacionadas às competências essenciais que os designers precisam desenvolver para atuar na sociedade contemporânea foram abordadas por diversos autores, dentre os quais destacam-se Manzini (2004), Thackara (2005), Teixeira (2012). Conforme aponta Manzini (2004), os designers “têm que mudar seu perfil profissional, convertendo-se em operadores que atuam dentro de uma rede, assumindo o papel de provedores do processo de inovação” (p. 20). No mesmo sentido, Thackara (2005) aborda o “design em um mundo complexo”, evidenciando a importância de modelos de ação colaborativos, contínuos e abertos, que incluam o usuário. O autor reforça a necessidade da integração do designer com agentes locais e cidadãos para desenvolver formas de inovação colaborativa, que resultam em novos serviços para a vida cotidiana. Estas considerações reforçam a necessidade de desenvolver competências que vão além de um âmbito profissional específico, relacionadas à interatividade, à habilidade de escuta e de ação em diferentes contextos, à gestão da informação, ao desenvolvimento coletivo, à análise sistêmica, dentre outras. O tema é aprofundado por Krucken (2009), que aponta competências para o design no contexto contemporâneo.

Tais competências reforçam o potencial de atuação do design para gerar inovações no âmbito social, em um contexto onde as pessoas estão

buscando respostas mais efetivas para os grandes desafios da atualidade, especialmente nos países emergentes. Em seu conceito, a inovação social está ligada à capacidade que uma sociedade tem de solucionar seus próprios problemas e se relaciona com praticamente todas as questões que interferem e configuram essa sociedade de forma geral. A abordagem considerada neste artigo compreende a inovação social de forma ampla, como meio e também enquanto fim. Mais especificamente, pode ser compreendida como as novas ideias (produtos, serviços e modelos) que conseguem atender às necessidades da sociedade e ao mesmo tempo criar novas relações sociais ou colaborativas. Em outras palavras, é a inovação que gera resultados sociais positivos e, simultaneamente, tem a capacidade de motivar os cidadãos à ação (MURRAY, CAULIER-GRICE, MULGAN, 2010).

Ao considerarmos que os processos de interação e parceria são apontados como grandes potenciais para inovação, especialmente quando envolvem cidadãos, podemos perceber a importância de adotarmos abordagens para cocriação no ensino de design. Essa constatação é ainda mais evidente ao considerarmos o contexto do aluno hoje, caracterizado pelos avanços da tecnologia da informação e da comunicação. O potencial da internet e das redes em possibilitar que todos possam comunicar alterou definitivamente a relação existente entre indivíduos e instituições. Um exemplo interessante é a relação entre consumidores e empresas (PRAHALAD; RAMASWAMY, 2004). Inicialmente por meio da internet, os consumidores passaram a exercer influência em todo o sistema operacional dos negócios. Insatisfeitos com as empresas e equipados com novas ferramentas começaram, assim, a co-criar valores juntamente com as empresas e conquistaram a possibilidade de adequar a experiência do serviço aos seus próprios contextos, unindo a definição do problema com sua própria resolução.

Em resumo, a cocriação pode ser vista como um ato de criatividade coletiva experimentado e realizado em conjunto por um grupo de pessoas e se trata de uma plataforma que coloca todos os participantes em um mesmo nível de hierarquia e grau de envolvimento com o projeto a ser desenvolvido. Sob a perspectiva do design, Nielsen (2011) aponta que o processo de cocriação é conduzido através das ferramentas adequadas, com um planejamento para o processo de inovação e habilidade para dar forma às ideias. A cocriação no design considera que todas as pessoas possuem habilidade para criar, desde que seu processo seja facilitado e que sejam orientadas para tal. Além de possuírem conhecimento sobre suas próprias necessidades, os participantes fazem parte da geração coletiva de ideias,

reunião de conhecimento e desenvolvimento do conceito. Dessa maneira, entende-se que a inovação está intrinsecamente relacionada à cocriação e pode ser facilitada por meio de um processo participativo.

É oportuno evidenciar algumas questões relacionadas ao termo cocriação. Como alguns autores apontam, as palavras cocriação e codesign, muitas vezes são usadas como sinônimos, apesar de seus diferentes significados. Para ambas, não existe definição nos dicionários. No entanto, algumas considerações podem ser feitas. Cocriação está relacionado a um processo de criação conjunta e traz a ideia de criatividade coletiva – ou seja, de um processo de troca entre pessoas, que pode gerar diversos tipos de resultados. Codesign, por sua vez, indica criatividade coletiva aplicada ao longo de um processo de design – “criatividade coletiva dos designers em colaboração”, como apontam Sanders e Stappers (2008).

O fato é que “processos participativos” são descritos na literatura acadêmica com nomenclaturas diversas e sob a perspectiva de várias áreas de conhecimento. De forma ampla, pode-se perceber que as abordagens participativas – que resultam da interação entre pesquisadores, trabalhadores, agentes de governo e comunidades locais – começaram a ser destacadas no âmbito da pesquisa acadêmica especialmente a partir da década de 1970 na Escandinávia, Inglaterra, Holanda e Alemanha. Suas origens estão relacionadas à resolução de conflitos (LEWIN, 1946), ações e desenvolvimento da sociedade (REASON, 2002) e colaboração no trabalho (GUSTAVSEN, 1992), conforme destacam Nielsen e Nielsen (2006).

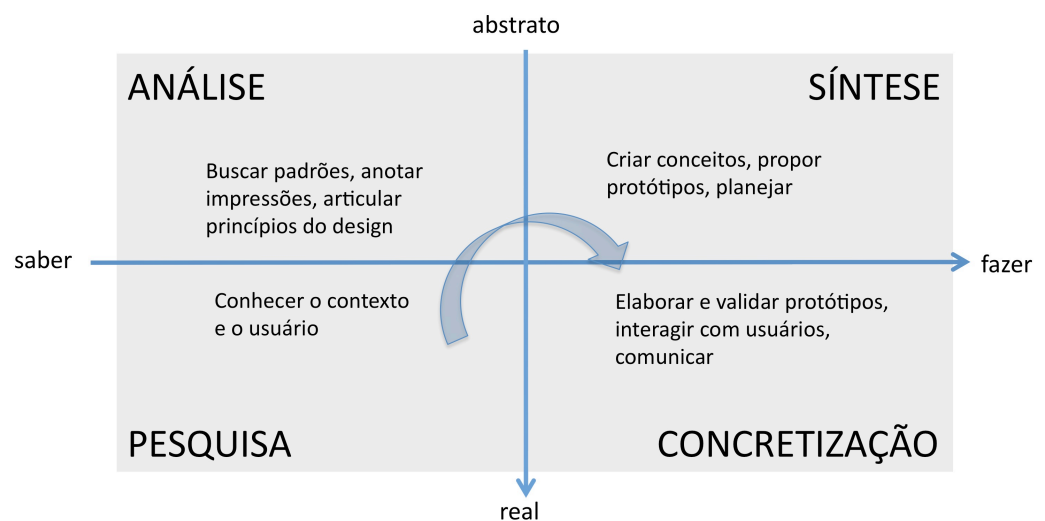
### **3. Foco no processo de design e na interação entre professor e aluno**

Em ambientes de projeto cujas etapas metodológicas nem sempre são lineares e os cenários não podem ser previstos é impossível impedir que novos dados e experiências venham a transformar o caminho de desenvolvimento do projeto (MORIN, 2005). Complementando, Thackara (2005) afirma que é, inclusive, necessário mudar a forma de se pensar projetos, pois nesse contexto dinâmico em que se atua é preciso assumir o caos e a incerteza como elementos sempre presentes nesses processos. Também coaduna com essa ideia Schön (1993), quando diz que a experiência de aprender a projetar envolve sentimentos de mistério, confusão e frustração que a maioria dos alunos experimentam justamente “porque busca aprender coisas cujo significado e importância ele não pode entender de antemão”. (SCHÖN, 1993). Dessa maneira, os alunos devem

aprender a lidar com a complexidade e entender que o contexto é passível de transformação à medida que o projeto evolui. Tal aspecto se apresenta desafiador para o professor, em seu papel motivacional e de orientação e aceleração do processo de síntese e fechamento das ideias.

A Fig. 1, a seguir, apresenta as principais etapas do processo de design organizadas, de maneira esquemática, em quatro áreas e dispostas de forma a indicar a orientação da leitura da esquerda para a direita, e de cima para baixo. As quatro áreas, combinadas entre si, irão contribuir de maneira efetiva para gerar inovação na maioria dos processos organizativos. Além disso, de maneira ampliada, os processos inovadores no design caminham sempre da compreensão da realidade para uma concretização e normalmente partem de conceitos abstratos para se atingir o real, conforme pode ser observado na Fig.1.

Tal organização, entretanto, não restringe as fases internas do processo de desenvolvimento em design a uma única ordem, o que reafirma seu caráter dinâmico. Nos quadrantes à esquerda estão listadas atividades mais abrangentes, como análise e pesquisa, com objetivo de ampliar e aprofundar a visão que se tem sobre determinada questão. Já nos quadrantes dispostos à direita, se localizam tarefas que indicam um foco, como propor protótipos e por isso, são convergentes.



**Figura 1:** Principais etapas do projeto de design. Fonte: Elaborado por Krucken (2013) a partir de Owen (2005), Kumar (2013) e processo de inovação da Ideo.

Assim, em contextos em que normalmente não existe uma única resposta para o problema em questão, a saída pode estar na utilização consciente de determinados recursos e ferramentas que auxiliem na identificação das soluções mais adequadas para cada etapa do processo.

Dessa maneira, no contexto dinâmico da sala de aula os professores devem possuir habilidade de condução do processo, para então sugerir as ferramentas mais adequadas ao cenário em questão. Sobre as competências necessárias aos facilitadores desse processo, entende-se que seu papel é o de abordar o conteúdo de forma sistêmica e objetiva, buscar fortalecer o desenvolvimento do pensamento estratégico e promover um espaço de experimentação sempre que possível.

#### **4. Estudos de caso**

Visando fundamentar a reflexão, são descritas iniciativas conduzidas junto à Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG entre 2012 e 2014, com enfoque nos métodos e ferramentas utilizados para promover a cocriação.

Em ambas as iniciativas relatadas, o contexto do projeto foi a cidade de Belo Horizonte, em Minas Gerais, sexta capital do Brasil em população, com 2 milhões e 475 mil habitantes e que, ultimamente vem passando por transformações de ordem cultural e social, especialmente no que se refere ao espaço urbano. Com a finalidade de estabelecer uma conexão entre o contexto da cidade e a prática em sala de aula, tais iniciativas buscaram trazer a realidade e a complexidade do meio urbano para o processo de aprendizagem em sala de aula, de modo que os alunos pudessem estabelecer sistemas de experimentação e colaboração a partir de situações reais. A partir daí, discutiu-se sobre quais seriam os ganhos no desenvolvimento desse tipo de abordagem em sala de aula e qual seria o papel do design nesse processo.

As experiências, relatadas a seguir, apontam que o caminho para promover capacidade projetual, interação, desenvolvimento coletivo e análise sistêmica em sala de aula é possível através do pensamento estratégico e de processos participativos. As iniciativas partiram de uma base extremamente rica, constituída de entrevistas e *insights* de cidadãos. Alguns temas mais recorrentes nas iniciativas foram: vida em sociedade; interação com o espaço urbano e o meio ambiente; educação; cultura; saúde e bem-estar.

##### **Caso 1 - Desenvolvimento de mapas coletivos e desenvolvimento de projeto aberto**

A iniciativa “Laboratório de Design, Cocriação e Sustentabilidade” foi desenvolvida no contexto da disciplina optativa *Inovação aberta, Design e sustentabilidade*, ministrada para alunos dos cursos de graduação em Design Gráfico, Design de Produto e Design de Ambientes da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, em Belo Horizonte – MG. Ocorreu



entre agosto e novembro de 2013, envolvendo 4 horas semanais de aula e orientação dos estudantes.

Os atores envolvidos foram 3 instrutores e 20 estudantes dos cursos de graduação da Escola, incluindo a participação de estudantes do Curso de Graduação em Ecodesign do Politecnico de Torino, na Itália, que estavam realizando programa de intercâmbio no Brasil. Os estudantes apresentavam diversos *backgrounds* e campos de estudo e estavam em diferentes estágios da graduação. Os projetos propostos por eles envolveram a participação de membros da Comunidade Universitária, além de professores e alunos da Oi Kabum Escola de Arte e Tecnologia. De caráter experimental, a disciplina teve como propósito ampliar a capacidade de intervenção ativa dos futuros designers em contextos de transição rumo à sustentabilidade, estimulando-os a interagir colaborativamente para desenvolver, viabilizar e implementar soluções inovadoras nesse campo. A iniciativa buscou promover a experimentação de estratégias de co-criação e das ferramentas de sustentabilidade, sensibilizando os participantes a identificar e aplicar diferentes possibilidades de elaborar um projeto de Design.



**Figura 2:** Laboratório de Design, cocriação e sustentabilidade. (ED-UEMG / 2º semestre 2013). Fonte: acervo fotográfico das autoras, 2013.

Foi proposto o desenvolvimento de um projeto aberto, que envolveu e estimulou várias competências de Design, inovação e sustentabilidade, incluindo a utilização de ferramentas como mapeamento visual, mapas colaborativos, sessões de ideação, *desktop research*, técnicas de visualização, questionários e enquetes virtuais, prototipagem e imersão com participação do usuário.

A abordagem proposta previa uma fase inicial de discussão e amplificação de conceitos e duas fases aplicadas de projeto, consistindo em pesquisa e desenvolvimento.

**Fase 1 – Levantamentos iniciais e fundamentação teórica** – Esta fase teve como propósito o debate e a introdução dos temas a serem explorados na disciplina, ampliar e aprofundar conceitos e construir uma abordagem colaborativa que orientaria as fases subsequentes. Consistiu em sessões de ideação e construção de mapas visuais coletivos e caracterização do público: “O que é ser jovem hoje? Qual o espírito desse tempo? Quais questões emergem? Como o Design pode intervir sobre elas? ”

A realização dos mapas coletivos elaborados no início do processo propiciou a emergência de várias questões e alimentou um debate ativo entre os estudantes, que demonstraram interesse, vontade de expressar seus pontos de vista e construíram em colaboração um perfil complexo e bastante interessante das questões ligadas à realidade dos jovens. A síntese das questões abordadas nos mapas está na figura 3, na página a seguir.

A fase inicial também incluiu aulas expositivas e debates sobre: concepções de Design / potencialidades e limites, abordagens de sustentabilidade em projetos de Design, Elementos sobre Pesquisa em Design / abordagens e ferramentas.

**Fase 2 - Pesquisa.** A partir dos temas abordados nos mapas e das análises realizadas em conjunto, os estudantes se organizaram em grupos e escolheram temas para elaboração de um projeto. Já com o enfoque na temática e contexto definidos, foi possível para os grupos se aprofundarem a busca de dados que permitissem intensa reflexão acerca dos problemas levantados. Foram então direcionadas 4 semanas para pesquisa deste tema, incluindo roteiro e preparação, ida a campo e apresentação da fase inicial de projeto.

**Fase 3 – Projeto**, envolvendo a) **Planejamento de projeto** – apresentação do andamento do projeto, estimulando o desenvolvimento das habilidades de síntese, visualização, familiaridade com desenvolvimento e etapas de projeto e capacidade de organização para a continuação; b) **Desenvolvimento de projeto** - fase de execução propriamente dita, os grupos tiveram quatro semanas para desenvolverem seus projetos, que deveriam contar com algum tipo de aplicação, ainda que em fase piloto; c) **Apresentação dos resultados e avaliação** - apresentação final do projeto, em que descreveram as fases do processo, o produto / intervenção piloto desenvolvido e analisaram o processo como um todo.

Durante as fases de pesquisa e projeto, a atuação das professoras foi de orientação e acompanhamento. Os estudantes tinham relativa autonomia

para decidir o que e como fazer a cada etapa, trazendo as questões para as docentes que ofereciam referências, provocavam discussão em alguns pontos, apontando possíveis opções e consequências das escolhas etc. A proposição de ferramentas e esquemas de estruturação, síntese e apresentação de projeto teve o objetivo de direcionar o desenvolvimento do projeto, garantindo consistência, mas mantendo a flexibilidade e o espaço para inovação.

A proposta de avaliação incluiu o resultado final de projeto e todo o processo de design. Os estudantes foram estimulados a registrar e documentar todas as fases do processo com fotos, imagens, gráficos e observações.



**Figura 3** - Síntese dos aspectos relevantes apontados pelos alunos nos mapas visuais e discussões em grupo. Fonte: Elaborada por Mouchrek e Krucken a partir dos resultados da pesquisa, 2014.

Os participantes escolheram e aplicaram, com a orientação dos professores, ferramentas de design, como: interação com o usuário, pesquisa de campo, análise de viabilidade, modelagem de negócios, jornada do usuário, definição de personas, mapas de sistemas, dentre outras. Dessa forma, foi possível validar a proposta da solução escolhida e buscar estratégias para tangibilização e visualização da ideia. Concretizar a solução significava torná-la realidade e os grupos o fizeram a partir de ferramentas disponíveis, como: *storytelling*, *storyboard*, visualização de cenários, e o

desenvolvimento de fato dos produtos, que nesse caso constituíram plataformas sociais e intervenções abertas ao público<sup>1</sup>.

Os estudantes aprenderam a partir de situações reais, buscando meios de compreensão e solução à medida que as questões surgiam. O Laboratório de Design, Cocriação e Sustentabilidade promoveu resultados interessantes e demonstrou-se uma iniciativa promissora, na medida em que gerou resultados coletivos concretos, a partir da junção dinâmica de diversas competências e perspectivas.

Como exemplo de **resultados obtidos** dos processos de cocriação, destacam-se o desenvolvimento de fundos de microcrédito que possam apoiar a solução de questões de interesse coletivo dos próprios alunos e o desenvolvimento de uma plataforma de comunicação para identificação, discussão e busca de soluções coletivas para questões comuns entre os jovens de determinado contexto. Apresenta-se na figura 4 a síntese dos projetos desenvolvidos pelos estudantes. A abordagem propiciou o desenvolvimento de competências como análise de contexto, proposição de focos para intervenção, pesquisa e seleção de informações e de formas de intervenção, conhecimento e seleção de ferramentas de Design, síntese, visualização, familiaridade com desenvolvimento e etapas de projeto e capacidade de organização e comunicação.

Alguns aspectos importantes merecem ser destacados em relação às dinâmicas propostas pelos estudantes, que incluem:

- a. o uso ativo de plataformas de relação social como ferramenta para comunicação e interação de forma inovadora;
- b. o uso de referências alternativas na busca de conteúdos (ex. vídeos, filmes, outras iniciativas);
- c. a percepção do conceito de sustentabilidade em relação ao momento de vida e ao contexto em que vivem os jovens hoje;
- d. a intenção de promover processos democráticos para que os jovens possam manifestar suas aspirações e transformá-las em ação com apoio das ferramentas e métodos de Design.

Vários **desafios** envolveram as atividades, tais como:

- Busca de formas para lidar com e comunicar visualmente questões complexas que são características da sociedade atual, enfatizando em especial a perspectiva dos jovens;
- Identificação e priorização de aspirações e desejos do usuário a partir de um mapa conceitual amplo.

---

<sup>1</sup> Para saber mais sobre essa iniciativa e os resultados obtidos consultar Mouchrek (2014).

### Projeto 1 - CAFE - Cocriar, Apropriar, Financiar, PExperimentar o espaço público



**Questão:** Espaço público | Incentivar a apropriação colaborativa comunitária no espaço público

**Solução:** Projeto para o espaço público, discutido em público, escolhido pelo público. Realização de evento aberto ao público, com recursos de microfinanciamento coletivo para realizar projetos no contexto local (ED-UEMG)

### Projeto 2 - URNA BOLADONA



**Questão:** Verticalização da ED-UEMG | distanciamento das pessoas e informações, barreira física para a interação entre alunos

**Solução:** Horizontalizar as relações por meio da colaboração de seus usuários. Criação de página virtual no Facebook, a Urna Boladona, onde os alunos poderiam dar suas opiniões e sugestões sobre assuntos gerais da Escola. Realização de enquetes e análises.

### Projeto 3 - O que o designer faz? Construindo um futuro profissional sustentável

**Questão:** Relação do jovem estudante da Oi Kabum! com futuro profissional | Orientação e escolhas

**Solução:** Gerar a reflexão no jovem sobre futuro profissional e mostrar qual seria a abordagem do Design neste contexto | Elaboração de um vídeo a ser compartilhado com jovens da Oi Kabum!



### Projeto 4 - Proposição de novo sistema de ocupação do hall - ED-UEMG



**Questão:** Criar espaços de integração dos cursos da ED-UEMG em ambientes sub aproveitados (hall)

**Solução:** Pesquisa de conhecimento de eventos e ocupação do hall. Propor a exposição de trabalhos de forma unificada, integrada de modo a proporcionar a valorização dos cursos.

**Figura 4:** Síntese dos projetos desenvolvidos - Disciplina Inovação aberta, Design e Sustentabilidade (ED-UEMG / 2º semestre 2013). Fonte: elaborado pelas autoras.

Dentre os principais benefícios e oportunidades de aprendizado, destacam-se:

- Os mapas possibilitam compartilhar pontos de vista e identificar concordâncias e divergências, de modo a visualizar questões críticas e contextualizá-las ou relacioná-las a outras questões;
- Os mapas apoiam a comunicação verbal;
- A escolha coletiva dos focos e prioridades estimula motivação, engajamento e sentido de pertencimento em relação aos projetos;
- A definição de ‘focos importantes’ do ponto de vista dos participantes estimula a reflexão sobre possíveis resultados dos projetos e direciona a busca de soluções com forte impacto social.

### **Caso 2 – Aplicação do método Dream:IN na graduação**

O Dream:IN é um projeto internacional, que tem como objetivo a aplicação do *design thinking* na identificação, desenvolvimento e implementação de políticas públicas e negócios empreendedores. O piloto do projeto no Brasil, adaptado e coordenado pelo Instituto Vivarta (SP), envolveu seis universidades: PUC (Rio de Janeiro), ESPM (São Paulo), UEMG (Belo Horizonte), Unisinos (Porto Alegre), UnB (Brasília) e UFMA (São Luís). Participaram um total de 250 estudantes e 20 professores universitários que aprenderam o método e realizaram as duas fases iniciais do projeto localmente, cada qual em sua região, ao longo do primeiro semestre de 2012. A parceria da Escola de Design da UEMG com o projeto Dream:IN se iniciou por meio da disciplina Valorização do Território, ministrada conjuntamente nos cursos de graduação em Design de Produto, Design Gráfico, Design de Ambientes e Artes Visuais. As atividades foram apoiadas pelo Centro de Estudos, Teoria, Cultura e Pesquisa em Design (T&C Design), pelo Curso de Pós-Graduação em Gestão do Design da UEMG e pela empresa ThinkLab.

A tarefa de “coletar sonhos” foi a primeira atividade proposta aos alunos na disciplina. Alunos de graduação se organizaram em grupos e foram a campo, com o desafio de coletar e registrar, na forma de vídeos (Fig.4), sonhos de moradores e trabalhadores da cidade. Para tal, foi utilizado o método “Captando Sonhos” que tem como objetivo investigar, compreender e registrar os sonhos mais significativos de pessoas de várias idades, profissões e camadas sociais. Cada participante representava um papel pré-definido na equipe: o líder do grupo, além de garantir que o método fosse devidamente aplicado e a jornada registrada por meio de vídeos, fotos e textos, também tinha a função de contar a história por trás do projeto. O restante da equipe se dividia em entrevistadores – responsáveis por selecionar as pessoas e abordá-las; cinegrafistas – que faziam o registro



vídeográfico da interação e, por fim, os observadores - responsáveis por registrar as palavras-chave usadas pelos sonhadores, captando a essência de cada entrevista.

**Figura 5:** Mosaico de imagens das entrevistas feitas pelos alunos.  
**Fonte:** elaborado pelas autoras, 2012.



Esta iniciativa estimulou uma grande interação entre alunos e moradores da cidade, alunos e professores da universidade e mesmo com alunos e professores de outras universidades, constituindo uma importante oportunidade para o desenvolvimento de redes e para a aplicação de métodos inovadores. Os vídeos desenvolvidos a partir das entrevistas foram organizados pelos alunos, sob orientação dos professores, e categorizados em temas principais chamados “cápsulas dos sonhos”.

Em seguida, professores e alunos da disciplina se reuniram na organização de um encontro que teve como propósito gerar conceitos e soluções, em sessões intensas de ideação, a partir das inspirações e estímulos que os sonhos trouxeram. O evento, realizado em junho de 2012, reuniu os estudantes e convidados (profissionais, empreendedores e especialistas de áreas diversas). Alguns entrevistados foram convidados pelos alunos a participarem do evento e puderam compartilhar suas inspirações e ideias para o grande grupo de participantes. Assim, sonhos e aspirações de pessoas comuns se transformaram em *insights* para a geração de soluções no processo de design. As figuras 5 e 6 apresentam registros fotográficos do evento com enfoque nos convidados e participantes e nas sessões de ideação, respectivamente.

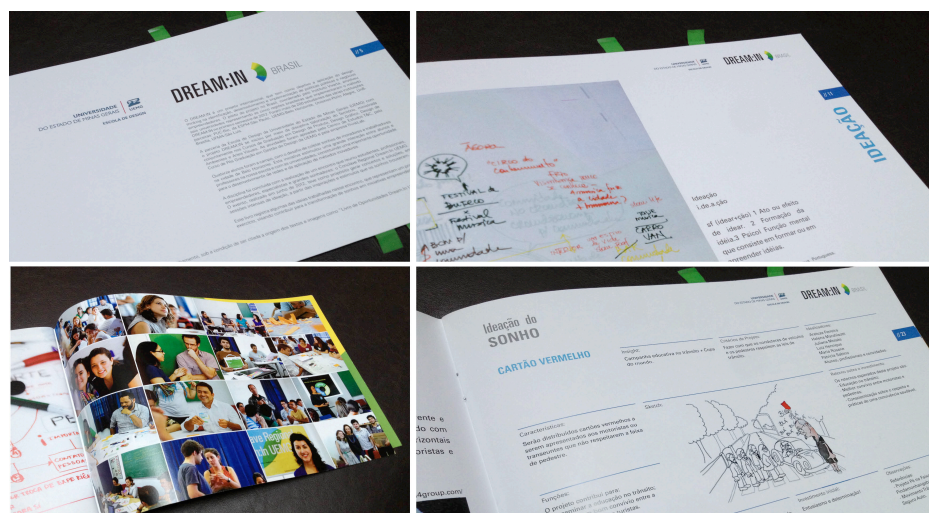


**Figura 6:** Mosaico de imagens do evento de ideação, com enfoque nos participantes.  
Fonte: elaborado pelas autoras, 2012.



**Figura 7:** Mosaico de imagens do evento de ideação, enfoque no material produzido.  
Fonte: elaborado pelas autoras, 2012.

Após o evento, professores, alunos e colaboradores de várias disciplinas se reuniram para desenvolver o ‘Livro de Oportunidades’ que tem como propósito registrar e compartilhar as ideias geradas no encontro (Fig.7).



**Figura 8:** Mosaico com imagens do ‘Livro de Oportunidades’.  
Fonte: acervo das autoras, 2012.



Os principais resultados na iniciativa foram observados ao longo de todo o processo, dentre os quais destacam-se:

a. a cocriação de grande volume de ideias relacionadas à transformação social. Entende-se que as aspirações e perspectivas das pessoas, incluindo os próprios participantes no processo, configuram um material rico e inspirador, que, em um ambiente ideal propício a cocriação, se transformam em ideias igualmente inspiradoras e inclusivas;

b. o estabelecimento de redes de projeto entre as universidades participantes é fator crucial para a continuidade e possível implementação das ideias;

c. pode-se validar a ideia de que o ensino do design com foco no desenvolvimento de pensamento estratégico e processos participativos possui grande potencial para gerar sensibilização e inovação social.

Vários **desafios** envolveram as atividades, dentre os quais destacam-se:

- preparo e capacitação dos alunos para irem à campo;
- adequação das ferramentas de design de um “contexto global” à realidade brasileira e regional;
- escassez de recursos financeiros para obter os equipamentos necessários (ex: filmadora);
- necessidade de uma equipe interdisciplinar para a produção dos vídeos e para análise de conteúdo;
- o curto tempo do processo não possibilita aprofundar questões relacionadas à etnografia e estudos culturais, essenciais para uma análise coerente e contextualizada.

Dentre os principais **benefícios e oportunidades de aprendizado**, destacam-se:

- Os sonhos possibilitam que o ponto de partida seja o próprio usuário e que as aspirações sejam o foco (e não os problemas). Essas estratégias contribuem de maneira efetiva para a potencialização dos resultados;

- As ferramentas de *design thinking* estimulam uma intensa interação com o usuário nos processos de pesquisa, criação, prototipagem e representam uma oportunidade de “aprendizado pela experiência” para os alunos.

## 5. Parcerias entre professores, alunos e colaboradores

O envolvimento ativo de estudantes nos processos de ensino e aprendizado e o desenvolvimento de parcerias entre professores, colaboradores e alunos é uma das questões mais importantes que a educação superior encontra no século XXI, como apontam Healey *et al.* (2014, p. 6).

No contexto de ensino e aprendizagem o termo “parceria” entre professores e alunos é definido por Felten *et al.* (2014, p. 1) como um “processo colaborativo e recíproco, no qual todos os participantes têm oportunidade para contribuir igualmente, entretanto não necessariamente da mesma forma, em várias atividades curriculares ou pedagógicas”. Os autores apontam como exemplos as atividades que podem ser desenvolvidas em parceria: definição do conceito da disciplina, tomada de decisão, implementação, investigação e análise.

Dentre os benefícios obtidos a partir das parcerias estudantes-professores, Felten *et al.* (2014, p. 2) apontam:

a. Engajamento – parcerias estimulam a motivação e o aprendizado. Para os alunos as parcerias podem contribuir para aprofundar o aprendizado, aumentar a auto-confiança e ajudá-los a focalizar o processo (e não apenas o produto do aprendizado). Para professores, as parcerias podem contribuir para entender melhor o aprendizado e percebê-lo como um processo colaborativo, além de contribuir para aumentar o entusiasmo na sala de aula.

b. Consciência – parcerias podem estimular a reflexão sobre o aprendizado e os papéis dos professores e alunos em sala de aula, aumentando a consciência meta-cognitiva e o sentido de identidade.

c. Aprimoramento – Como resultado dos processos participativos, os alunos se tornam aprendizes mais ativos e assumem maior responsabilidade sobre o seu próprio aprendizado. Para os professores pode haver um aumento da empatia em relação aos alunos, incluindo um melhor entendimento das suas experiências e necessidades, e como responder a elas.

As instituições também podem beneficiar-se por meio desse tipo de parceria, que contribuem para propósitos mais amplos da educação, como o engajamento em processos democráticos e ‘empoderamento’ dos alunos, a partir do desenvolvimento de uma postura mais crítica e consciente.

Sobre o ensino em design, o desafio de proporcionar ‘espaços abertos de experimentação’, que possibilitem o aprendizado pela experiência, é destacado por vários autores. Penati (2012, p.57) aponta a

importância de incorporar métodos e oportunidades para que os alunos possam “aprender pela experiência” e, assim, desenvolver habilidades operacionais e práticas. Essas oportunidades – continua a autora, citando Schön (1993) – também devem estimular os alunos a desenvolver habilidades relacionadas à análise crítica e à comunicação e habilidades comportamentais – “todos ingredientes que intervêm na solução de problemas”. Por fim, a autora destaca que o design – como disciplina aberta – “seja talvez destinado a manter abertas as áreas de pesquisa relacionadas à sua prática, dentre elas, a prática de ensinar, a qual desempenha um papel crítico no desenvolvimento das fundações dessa profissão”.

## **6. Considerações finais**

Neste artigo apresentaram-se como questões principais: a cocriação em design e seu potencial para gerar inovação social, o caráter não linear dos processos de design e as competências que os professores devem desenvolver para possibilitar experimentação aberta em sala de aula e parcerias com alunos e colaboradores. A partir dessas questões, buscou-se demonstrar a importância do conceito da colaboração e suas contribuições ao design, indicando as novas formas de organização geradas pela cocriação e pela criação de novas perspectivas, cenários e agentes envolvidos nos processos.

O tema vem sendo cada vez mais investigado, e podemos observar grande potencial relacionado ao ensino e à pesquisa, bem como à atuação mais ampla do designer na sociedade. Existe um consenso na literatura científica de referência relacionado ao fato de que o surgimento de movimentos participatórios em design remonta à década de 1970, na Escandinávia. Atualmente, e em especial nessa última década, pode-se identificar pesquisas e ações em desenvolvimento no contexto internacional em instituições de ensino e pesquisa, mas também em empresas públicas e privadas, coletivos e organizações não governamentais. É oportuno citar o volume do periódico *‘CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts’* especialmente dedicado ao tema ‘Design participation(s)’. Os organizadores Binder, Brandt e Gregory (2008, p.1) apontam que os interesses relacionados à ‘participação’ são diversos e multidirecionais, o que reflete a escolha pelo plural ‘participações’ no e do design. Os autores destacam que, mais do que pensar o design relacionado a necessidades particulares, atualmente percebe-se a ambição de tornar a prática do design um processo colaborativo para potencializar mudanças, estejam as mesmas em curso ou por vir.

Nesse sentido, evidencia-se a importância da condução, da pesquisa e do registro sobre abordagens colaborativas também no Brasil, especialmente aquelas que têm foco ou potencial de gerar impacto positivo na sociedade e na qualidade de vida das pessoas, de forma que se possa contribuir para o diálogo e avanço da pesquisa internacionalmente.

As experiências relatadas caracterizam-se como práticas experimentais e refletem uma ‘experimentação’ em curso no ensino em design. Sendo assim, trazemos resultados iniciais nesse artigo, com o propósito de contribuir para reflexão, ainda que muito modestamente. Vários questionamentos surgiram e foram gerados no processo, o que provoca o anseio e a necessidade de aprofundamentos futuros.

Em ambas as iniciativas discutidas nesse ensaio podemos perceber, ao longo da disciplina, o desenvolvimento das três questões citadas anteriormente: engajamento, conscientização e aprimoramento dos processos de ensino e aprendizado. Ao final, as avaliações feitas com os professores, colaboradores e alunos refletiram a riqueza da experiência de estar em processos participatórios, seja em termos de processo e desenvolvimento de competências, como em termos de resultados e potencial de transformação social.

As experiências empreendidas permitem concluir que as abordagens participativas e baseadas na cocriação oferecem também excelentes oportunidades para promover autonomia e cultura para inovação colaborativa junto aos jovens estudantes de Design, à medida em que:

- a. favorecem o desenvolvimento da capacidade reflexiva e da habilidade de analisar problemas complexos e buscar soluções diferenciadas;
- b. proporcionam campos de experimentação em que o jovem explora a possibilidade de criar soluções a partir de seus próprios recursos e motivações de ação;
- c. oferecem uma gama de ferramentas e formas de intervenção, que os jovens aprendem colaborativamente a selecionar e aplicar;
- d. criam possibilidades de desenvolvimento de projetos concretos e voltados à ação;
- e. o impacto das ações gera um mecanismo de *feedback* e confirmação da comunidade de referência, o que nutre e estimula novos ciclos de projeto e ação aplicada.
- f. os jovens respondem positivamente quando encontram contextos que favoreçam a organização de ideias e recursos e a condução de processos projetuais, permitindo direcionar suas aspirações e pontos de vista em direção à realização prática;

g. o aprendizado de condução de pesquisa e projeto, além de desenvolver competências técnicas e capacidade de análise e realização, também promove auto-estima e nutre processos de autonomia e empoderamento entre os jovens.

Dessa maneira, reafirma-se a importância e a oportunidade da incorporação de abordagens colaborativas e aplicadas à contextos reais, bem como do desenvolvimento de parcerias inovadoras entre professores, alunos e colaboradores, no ensino em design, de modo a integrar perspectivas mais amplas e convergir interesses de diferentes atores da sociedade.

## **Agradecimento**

Aos alunos pela ativa participação e dedicação às atividades propostas. Aos professores Mario Santiago, Oswaldo Coutinho e Marco Túlio Boschi, pelas preciosas discussões e inspirações. Às professoras Rachel Montenegro e Ana Carolina Ribeiro pela colaboração na condução das disciplinas. Ao professor Heleno Polisseni pela contribuição e interação junto ao Curso de Especialização em Gestão do Design. Ao Centro de estudos “Teoria, Cultura e Pesquisa em Design” e à Escola de Design da UEMG pelo apoio institucional.

## **Referências**

BINDER, T., BRANDT, E. & GREGORY, J., Design participation(-s) (Editorial), *CoDesign*, vol. 4, no. 1, (2008) pp. 1 - 3.

FELTEN, P., BOVILL, C., COOK-SATHER. *Engaging students as partners in learning and teaching (1):* benefits and challenges – what do we know? Proceedings of the ICED 2014 - Educational Development in a Changing World, Stockholm, June 2014.

GUSTAVSEN, B. *Dialogue and development*. Social science for social action. Assen: Van Gorcum, 1992.

HEALEY, M., FLINT, A., HARRINGTON, K. *Engagement through partnership: students as partners in learning and teaching in higher education*. Yorkshire: The Higher Education Academy. July 2014. Disponível em: [www.heacademy.ac.uk/sites/default/files/resources](http://www.heacademy.ac.uk/sites/default/files/resources).

KRUCKEN, L. Competências para o design na sociedade contemporânea. In: DE MORAES, D.; KRUCKEN, L. (Org.). *Design e Transversalidade*. 1 ed. Belo Horizonte: Santa Clara, 2008, v. 1.

KRUCKEN, L., BOSCHI, T. Guia para apresentação dos projetos de design estratégico. *Notas de aula*. Disciplina “Cadeia de valor e valorização de recursos locais”, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, Maio de 2013.

KRUCKEN, L, MOL, I. Abordagens para cocriação no ensino do design: reflexões sobre iniciativas no contexto da graduação e da pós-graduação, p. 992-1000. In: *Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]*. São Paulo: Blucher, 2014. DOI 10.5151/designpro-ped-01062.

KUMAR, V. *101 design methods: a structured approach for driving innovation in your organization*. New Jersey: Wiley, 2012.

LEWIN, K. *Resolving social conflicts*. New York: Harper, 1946.

MANZINI, E. El diseño como herramienta para La sostenibilidad medioambiental y social. In: MACDONALD, S. (org.) *Design issues in Europe today*. Barcelona: BEDA, 2004.

MURRAY, R., CAULIER-GRICE, J., MULGAN, G. *The Open Book of Social Innovation*. The Young Foudation, 2010. Disponível em <<http://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2012/10/The-Open-Book-of-Social-Innovationg.pdf>>

MORIN, E. *Introdução ao Pensamento Complexo*. Tradução: Eliane Lisboa. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MOUCHREK, N. M. *Estratégias e competências de Design para promover a cultura de sustentabilidade entre jovens*. 2014. 149 f. Dissertação (Mestrado) - Escola de Design, Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

MOUCHREK, N.; KRUCKEN, L. Design para promover cultura de sustentabilidade entre jovens: estratégias e contextos para transformação. In: André Luiz Marques da Silveira; Carlo Franzato; Julio Van Der Linden. (Org.). *Caminhos para a sustentabilidade através do design*. 1ed. Porto Alegre: Uniritter, 2014, v. 1, p. 01-10.

NIELSEN, L. Personas in Co-creation and Co-design. In: *Proceedings of the 11th Danish Human-Computer Interaction Research Symposium (DHRS2011)*. Copenhagen Business School Press, 2011. p. 38-40.

NIELSEN, K. A.; NIELSEN, B. S. Methodologies in Action Research. In NIELSEN, K. A.; SVENSSON, L. G. (org.) *Action and Interactive Research*. Beyond practice and theory. The Netherlands: Shaker Publishing, 2006.

OWEN, C. *Design Thinking. What It Is. Why It Is Different. Where It Has New Value*. Speech at International Conference on Design Research and Education for the Future. Chicago's Institute of Technology, 2005.

PENATI, A. Research for design education: some topics. In: FORMIA, E. M. (org). *Innovation in design education*. Theory, research and processes to and from a Latin perspective. Torino: Umberto Allemandi, 2012.

PRAHALAD, C.K., & RAMASWAMY, V. The Co-creation experiences: the next practice in value creation. In: *Journal of Interactive Marketing*. v. 18, n. 3, p. 5-14, 2004.

REASON, P. Justice, sustainability, and participation: Inaugural professorial lecture. In *Concepts and Transformation vol 7 number 1*; 2002. Disponível em: <http://www.peterreason.eu/Papers/InauguralLecture.pdf>

SANDERS, E. B. N.; STAPPERS, P. J. Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4, (1), 2008, p. 5-18.

SANTIAGO, M.; COUTINHO, O.; BOSCHI, M. T. *Debate sobre o papel do espaço de ensino em design no contexto contemporâneo*. Mestrado em Design, Inovação e Sustentabilidade. Escola de Design - UEMG, 2013.

SCHÖN, D. Il professionista riflessivo. Per una nuova epistemologia della pratica professionale. Bari: Dédalo, 1993.

TEIXEIRA, J. C. Latin American markets as design labs. *Strategic Design Research Journal*, 2(2): 69-72 julho-outubro 2009.

THACKARA, J. *In the bubble: designing in a complex world*. Cambridge: MIT, 2005.

### **Como citar**

KRUCKEN, Lia; MOL, Iara; MOUCHREK, Najla. **Co-criação no ensino do design: como desenvolver ‘espaços projetuais’ para inovação colaborativa?.** Arcos Design. Rio de Janeiro: PPD ESDI - UERJ. Volume 9 Número 1 Junho 2016. pp. 27-50. Disponível em: [<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>]

---

### **DOI**

---



A Revista Arcos Design está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição - Não Comercial - Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.