



2º ENCONTRO NACIONAL DE DOUTORAMENTOS EM DESIGN

FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO
13 DE JULHO

João Nunes Sampaio

Designer

Doutorando/a no Programa Doutoral

Design na Universidade de Aveiro,

Investigador temporário na unidade

de investigação ID+

Assistente convidado na Universidade

de Aveiro

Portugal

joao.sampaio@ua.pt

Teresa Franqueira (orientadora)

Assistente na Universidade de Aveiro

Investigadora na unidade de

investigação ID+

Portugal

teresa.franqueira@ua.pt

ESTRATÉGIAS COLABORATIVAS E FERRAMENTAS OPERATIVAS PARA A PRÁTICA DO DESIGN – MATRIZ DE ANÁLISE E AVALIAÇÃO DE CASOS DE ESTUDO

RESUMO

Esta investigação centra-se na análise das estratégias colaborativas e ferramentas operativas de co-criação para a prática de design através do estudo de propostas desenvolvidas e implementadas em contexto real.

Através da identificação de casos de estudos de base eminentemente colaborativa, circunscritos ao território europeu, foi definida uma matriz de catalogação e identificação que clarifica a origem das propostas: atelier de design, laboratório de investigação, social e comercial.

Procedeu-se a métodos de investigação baseados em questionários abertos e entrevistas semidirectivas, pretendendo-se aferir informação em ordem à índole, processo (criativo e funcional) e estratégias de moderação das propostas. A primeira (índole) centra-se no campo de actuação da proposta e tipologia do processo; a segunda (operatividade) centra-se na evolução processual (criativo e funcional) e estratégias e ferramentas operativas utilizadas; por último (convivialidade) centra-se na tipologia de orientação da colaboração e contacto entre os actores.

A tradução visual da dimensão individual e comparativa entre vários casos de estudo surge como um desafio que possibilite a identificação de modos de acção, organização e abordagens de co-criação, de desenvolvimento, implementação e funcionamento das propostas. Este suporte exhibe orientações processuais e operativas nas várias fases de análise.

Temos como objectivo a criação de uma estrutura de consulta que possibilite a ponderação de estratégias processuais e operativas consoante o objecto de estudo e contexto de actuação das propostas a desenvolver. O potencial de replicação de modelos de acção surge como um desafio de aplicação e de transferência de conhecimento. Por consequência a capacidade de identificar matrizes e modos de actuação de acordo com a localização geográfica, também poderá apresentar-se como um contributo interessante.

PALAVRAS-CHAVE

co-criação . ferramentas colaborativas . co-design . métodos

CHEGOU O EVERYMAN

A elevada complexidade, dinâmica e fluidez dos cenários de acção da sociedade contemporânea (Bauman, 2000), cria pontos contacto entre contextos diversos, que geram enormes desafios de intervenção – *wicked problems*¹ – para disciplina do design. Neste panorama, a disciplina pode actuar como promotora de inovação, organização, informação e transformação com impacto social, económico e ambiental.

Alicerçado nas décadas de 60 e inícios 70 na península escandinava, o design participado — no início curiosamente denominado por *cooperative design* e seguidamente por *scandinavian participatory design* (Bødker, 1993) —, tinha como objectivo facilitar o poder de influência nas propostas e no design por aqueles que eram afectados pela sua aplicação (Mattelmaki, 2011). Embora apresentem um propósito comum, no sentido de optimizarem a qualidade da proposta projectual, através do envolvimento das pessoas, o *user centred design* (UCD) — com maior expressão no continente americano — e o design participado são reciprocamente contaminadas mas diferem na sua aplicação e métodos. O primeiro assume o utilizador como objecto de estudo, o segundo como parceiro (Sanders, 2008). Sendo este estudo centrado no continente europeu, influência do design participado é preponderante.

A abordagem escandinava, foi maioritariamente orientada por modelos de investigação-acção. Modelos de cooperação directa e activa entre trabalhadores e investigadores, relevante na construção de ambientes que fomentavam e facilitavam a participação dos trabalhadores. Resultando na eliminação de barreiras, democratização das propostas, presença e relação positiva entre organizações e sindicatos (Bødker, 1996).

¹ Conceito inicialmente sugerido por Horst Rittel em 1973, para referir problemas de elevada complexidade, de identificação incompleta, com requisitos mutáveis, por vezes contraditórios e interdependentes com outros problemas. Classicamente centrados em questões ambientais, económicas, sociais, não considerados como sendo solucionáveis através de metodologias tradicionais, são propostas orientações baseadas na colaboração alargada, competição ou autoridade (sendo esta considerada limitativa devido à necessidade de redução de *stakeholders*).

Quase em simultâneo, o *participatory design movement*, assume-se na conferência *Design Participation* (Manchester, 1971), com contributos de várias áreas como design, arquitectura, planeamento, economia, engenharia mecânica, tanto sobre a vertente do ensino, da investigação como da prática. Através da sua participação, no seu texto “*Here comes everyman*”, Nigel Cross trás para a esfera do debate temáticas do design ainda vigentes: o falhanço da disciplina e dos seus profissionais no controlo dos efeitos colaterais da sua actividade; o desenvolvimento e adequação dos métodos consoante a maturação social e tecnológica; e a importância do envolvimento do *everyman*² no processo de design.

“...professional designers in every field have failed in their assumed responsibility to predict and to design-out the adverse effects of their projects. These harmful side effects can no longer be tolerated and regarded as inevitable if we are to survive the future... There is certainly a need for new approaches to design if we are to arrest the escalating problems of the man-made world and citizen participation in decision making could possibly provide a necessary reorientation. Hence this conference theme of “user participation in design”. (Cross, 1971)

Perante as mudanças de cenários sociais, o advento tecnológico e a banalização ao acesso à informação, o autor reflecte sobre o potencial reorientador da disciplina através da participação das pessoas. Sendo esta, apontada como forma de reacção para a evitar a possível obsolescência dos métodos de design.

Sanders em 2008, salienta no seu estudo os conceitos de co-criação³ e de *fuzzy front end*⁴, reforçando novamente a nota conclusiva de Robert Jungk nessa conferência, que destaca a importância da participação alargada não só nos momentos de decisão, mas também nas fases embrionárias do projecto.

Numa proposta de intervenção holística, é sugerida uma nova metodologia de design não hierarquizada (Wood, 2007), de

² Cidadão comum

³ Any act of collective creativity, i.e., creativity that is shared by two or more people (Sanders, 2008)

⁴ “formerly called “pre-design”, the front end describes the many activities that take place in order to inform and inspire the exploration of open-ended questions (...) it is often not known whether the deliverable of design process will be a product, a service, an interface, a building, etc (...) critical phase, e.g., understanding of users and contexts of use, exploration and selection of technological opportunities such as new material and information technologies. Sanders, 2008)

Participar v. (s XIV cf. FichVPM) **1 t.i.bit** fazer saber; comunicar, informar <p. o novo endereço> <participaram a gravidez aos avós> **2 t.i.** tomar parte em; compartilhar <p. das manifestações pela paz> **3 t.i.** ter parte em; partilhar <p. dos incentivos fiscais> **4 t.i.** associar-se pelo pensamento ou sentimento (da dor, da alegria, do luto, etc.) <participou doo júbilo pela conquista do campeonato> **5 t.i.** apresentar natureza, qualidades ou traço(s) comuns; ser parte de <a obra de Leonardo da Vinci participa da modernidade> © ETIM lat. *participo*, as *āvi*, *ātum*, *āre*, der. De *particeps*, *cīpis* 'participante'; ver *part-*; f.hist. sXIV *participar*, sXIV *particepar*, sXV *partecipam*, sXV *participar* © SIN/VAR como pron. : ver antonímia de *abster* © ANT como pron. ver sinonímia de *abster* © PAR *participe* (1.ª 3.ª p.s.), *participes* (2.ª p.s.) / *participe* (adj. 2g.s.2g.) e pl.

Cooperar v. (1647 FSCout II 233) *t.i.int.* actuar juntamente com outros, para o mesmo fim; contribuir com trabalho, esforços, auxílio; colaborar <os actores cooperaram com o director para o sucesso da peça> <vamos c. para a limpeza da cidade> <a população cooperou muito durante a calamidade> © ETIM lat. *coopĕror*, *aris*, *ātus sum*, *āri* 'colaborar, trabalhar com outro(s)', v. Dep. Der de *cum* (> *co-*) e *operari* 'trabalhar'; ver *oper-* © SIN/VAR ver sinonímia de *atrapalhar* © ANT ver sinonímia de *ajudar*

Colaborar v. (1706 cf. *Mbflos*) **1 t.i.int** trabalhar com uma ou mais pessoas numa obra; cooperar, participar <c. numa campanha> <c. é dever de todos> **2 t.i.** concorrer ou contribuir para <tudo colaborava para o fracasso do empreendimento> **3 t.i.** escrever artigos (para publicação periódica), verbetes (para dicionário ou enciclopédia) etc. <colaborei muito nessa revista> <colaboro neste dicionário há quatro anos> **4 t.i.** efectuar trabalho de cooperação <todos queriam c.> © ETIM lat. tar. *collabōro*, as, *āvi*, *ātum*, *āre* 'trabalhar de comum acordo'; ver *labor-*; f.hist. 1706 *collabora*

equipas multidisciplinares, em contacto directo, contínuo e orientado pela co-criação, incentivando a intervenção do indivíduo.

CO(M)FUSÃO

"(...) *creativity is any act, idea, or product that changes an existing domain, or that transforms an existing domain into new one. And the definition of creative person is: someone whose thoughts or actions change a domain, or establish a new domain.*" (Csikzentmihalyi, 1996)

Na definição apresentada podemos apreender vários conceitos: o resultado criativo não dever ser somente evolutivo ou cumulativo mas também (re)evolutivo. Um processo levado a cabo por pessoa(s), que pressupõe o seu conhecimento e domínio dos códigos e símbolos do campo de especialidade. Estes factos levam-nos a identificar questões relativas às características específicas do que é e de quem é criativo.

O sufixo *co-* advém do latim *cum*, com, é referente a um elemento de companhia, concomitância, simultaneidade. Através de um estudo etimológico podemos concluir que o conceito de participar é mais antigo, contudo mais restrito na sua acção relativamente ao conceito de cooperação ou colaboração. Pois representa uma aproximação ou associação pontual, sem que exista necessariamente um objectivo comum.

Liz Sanders, uma autora incontornável que incentiva o envolvimento do *everyman* em processos criativos partilhados. Onde o cidadão comum é considerado especialista de determinadas matérias nas quais demonstra elevado grau de experiência e conhecimento. A autora desenvolve o seu conceito de criatividade colectiva de 2001, estabilizado em 2005 como co-criação. Que considera ter lugar em sessões de co-design⁵, que é uma instância específica da co-criação, e que têm lugar durante o processo de design (Sanders e Stappers, 2008). A dimensão criativa é reconhecida como existente em qualquer pessoa mesmo que em vários graus que são definidos: executar, adaptar, fazer, criar (Sanders, 2006). Ao longo do seu

⁵ qualquer processo de design colectivo de base cooperativa e ou colaborativa.

trabalho, Sanders reforça a importância da utilização de ferramentas visuais de criação e comunicação como meios facilitadores à criação colectiva, uma nova linguagem para o co-design.

É possível constatar o crescimento de ferramentas operativas, *toolkits*, muitos dos quais disponíveis gratuitamente, maioritariamente orientados para o design de serviços. Possibilitam estruturas de análise, identificação de contextos de acção e de uso, pretendem criar momentos de geração de ideias e estimular ambientes de teste. Mas serão estas ferramentas suficientes para disputar a co-criatividade e facilitar o desenvolvimento de projectos efectivos ou proposta de design com qualidade? Serão instrumentos universais e independentes do contexto cultural e geográfico onde são aplicadas?

MATRIZ DE AVALIAÇÃO

A noção que Fuad-Luke apresenta de *grow-how* anexa ao co-design, denota a questão de partilha de conhecimento mas também refere a dimensão relacional e empática (entre o designer e comunidade) para que este actue como um facilitador processual positivo. Neste processo, os papéis que o designer poderá assumir são varios, mas a construção de um discurso que é materializado de acordo com o trabalho desenvolvido deverá ser tratado por profissionais competentes, mesmo que mantendo o nível colaborativo. Contudo, a dimensão do conceito *grow-how* é adoptada no sentido do potencial de identificar e aprender e apreender conhecimento relevante, que pode ser proveniente de um campo exterior ao design que posteriormente poderá ser incorporado na disciplina. Este ponto de vista torna-se basilar para a definição dos quatro contextos de análise da investigação.

O foco de investigação centra-se nos processos de co-design, através do estudo de modelos de acção colaborativos na prática projectual em design, para a co-elaboração de ideias, objectos conhecimento, serviços ou artefactos tangíveis. Com o intuito de mapear e avaliar o modo de acção no desenvolvimento projectual circunscritos ao continente europeu.

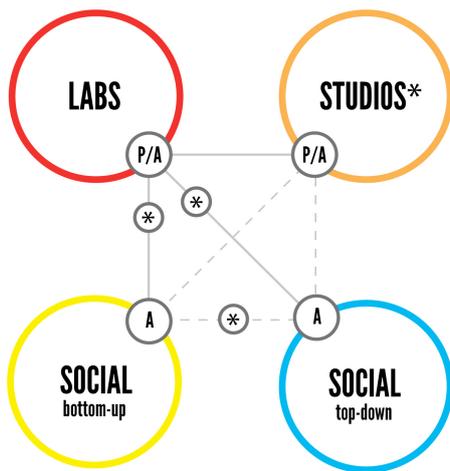


Fig. 1 – quatro contextos diversos da amostra, relações possíveis e tipo de investigação.

A – através do design (carácter projectual)
P – para o design (carácter demonstrativo)
* - possível presença de design studios no processo.

Esta estrutura tem como base de pensamento, a criação de conhecimento *através e para*, no sentido analisar a acção projectual e a vertente demonstrativa (Frayling, 1993). Para tal, foi definida uma amostra circunscrita a quatro contextos diversos para catalogar e analisar a dimensão individual e uma análise de dimensão comparativa que clarifica entre propostas. Os casos de estudos identificados devem apresentar uma base eminentemente colaborativa, circunscritos ao território europeu.

Laboratórios de investigação - iniciativa promovida por uma estrutura de investigação (laboratório, núcleo, *clusters* ou projecto de investigação anexo a universidades, organizações, redes ou institutos de investigação), com o objectivo de testar e produzir conhecimento no campo da prática do design colaborativo. A origem da proposta/projecto pode ser organizada ou espontânea, centrada no impacto e melhoria do social e económico com implementação ou efeito local, regional, nacional ou europeu.

Design Studio - iniciativa promovida por uma estrutura empresarial de design (ateliers ou gabinetes de design, design studio, colectivos, etc), que aplicam estratégias colaborativas e ferramentas operativas que fomentem a colaboração directa entre os diversos actores/*stakeholders* do processo. A origem da proposta/projecto pode ser organizada ou espontânea, centrada no impacto e melhoria do social e económico com implementação ou efeito local, regional, nacional ou europeu.

Social bottom-up - iniciativa promovida pela sociedade civil (*bottom-up*), organizada ou espontânea, centrada no impacto e melhoria do social, económico e ambiental, com implementação ou efeito local, regional, nacional ou europeu. A iniciativa pode apresentar fins não lucrativos ou lucrativos, sendo que na segunda, a aplicação do capital visa a melhoria e optimização da proposta criada ou âmbito social em que esta está centrada.

Social top-down - iniciativa promovida pela sociedade governamental ou organizacional (*top-down*) de forma organizada ou espontânea, entrada no impacto e melhoria do social, económico e ambiental, com implementação ou efeito local, regional, nacional ou europeu. A iniciativa pode apresentar fins não lucrativos ou lucrativos, sendo que na segunda, a aplicação do capital visa a melhoria e optimização da proposta criada ou âmbito social em que esta está centrada.

Actualmente, está em curso a fase de levantamento de dados através de métodos de investigação baseados em questionários abertos e entrevistas semidirectivas.

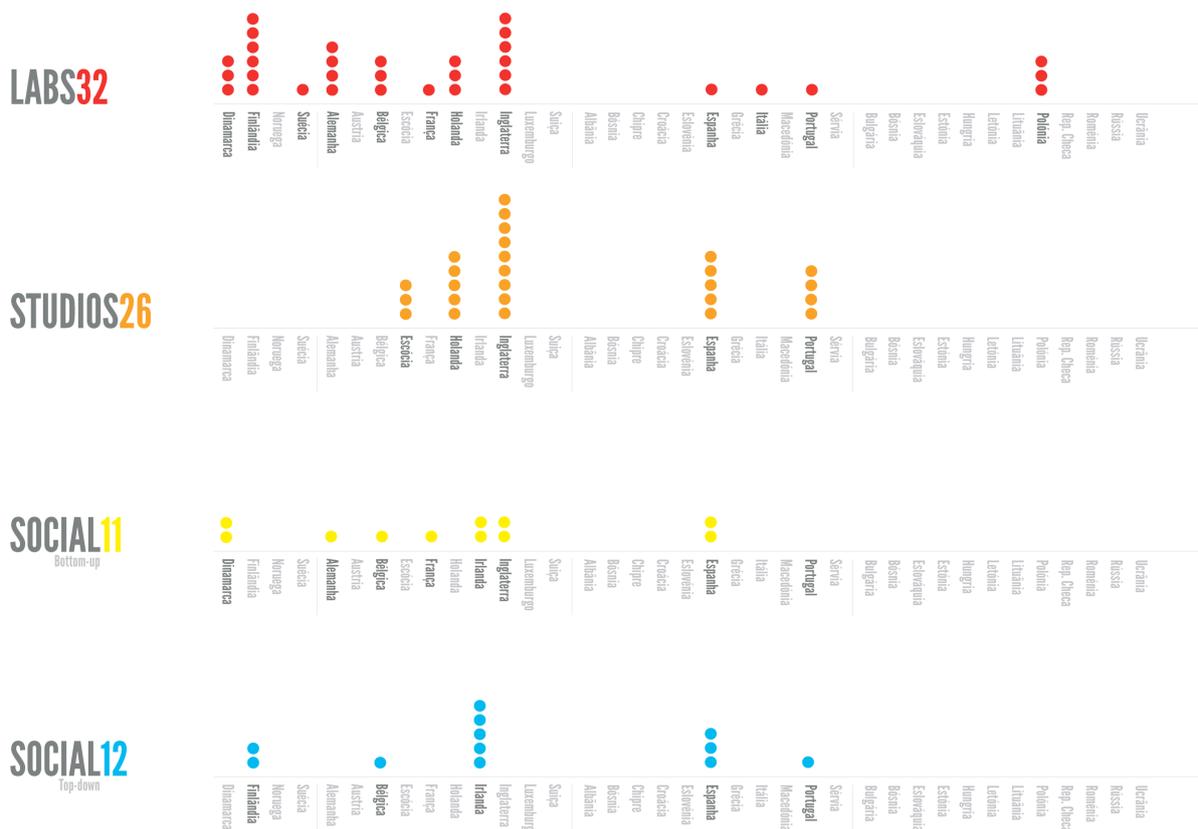


fig. 2 – identificação geográfica dos casos de estudos identificados

É de extrema relevância tomar conhecimento do contexto de intervenção, das verdadeiras necessidades locais e características bio-regionais, num diálogo directo com os

locais (Fuad-Luke, 2012). Ou seja, com base no co-design loop 2.0 (Fuad-Luke, 2013), que em parte reforça a importância do fuzzy front end (Sanders, 2008) são definidos três estruturas de avaliação.

Índole - centra-se no campo de actuação da proposta e tipologia do processo. Que pode apresentar uma abordagem planeada, sugerida, estimulada ou uma abordagem espontânea com motivações e cultura própria;

Operatividade - centra-se na evolução processual (criativo e funcional) e mapeamento operativo e cronológico das estratégias e ferramentas operativas utilizadas. Prevê uma fase de anteprojecto e outra após o projecto implementado;

Convivialidade - centra-se na tipologia de orientação da colaboração e dimensão relacional entre os actores.



fig. 3 – matriz de avaliação da índole projectual.

~ JOÃO SAMPAIO _ ESTRATÉGIAS COLABORATIVAS E FERRAMENTAS OPERATIVAS PARA A PRÁTICA DO DESIGN – MATRIZ DE ANÁLISE DE AVALIAÇÃO DE CASOS DE ESTUDO ~

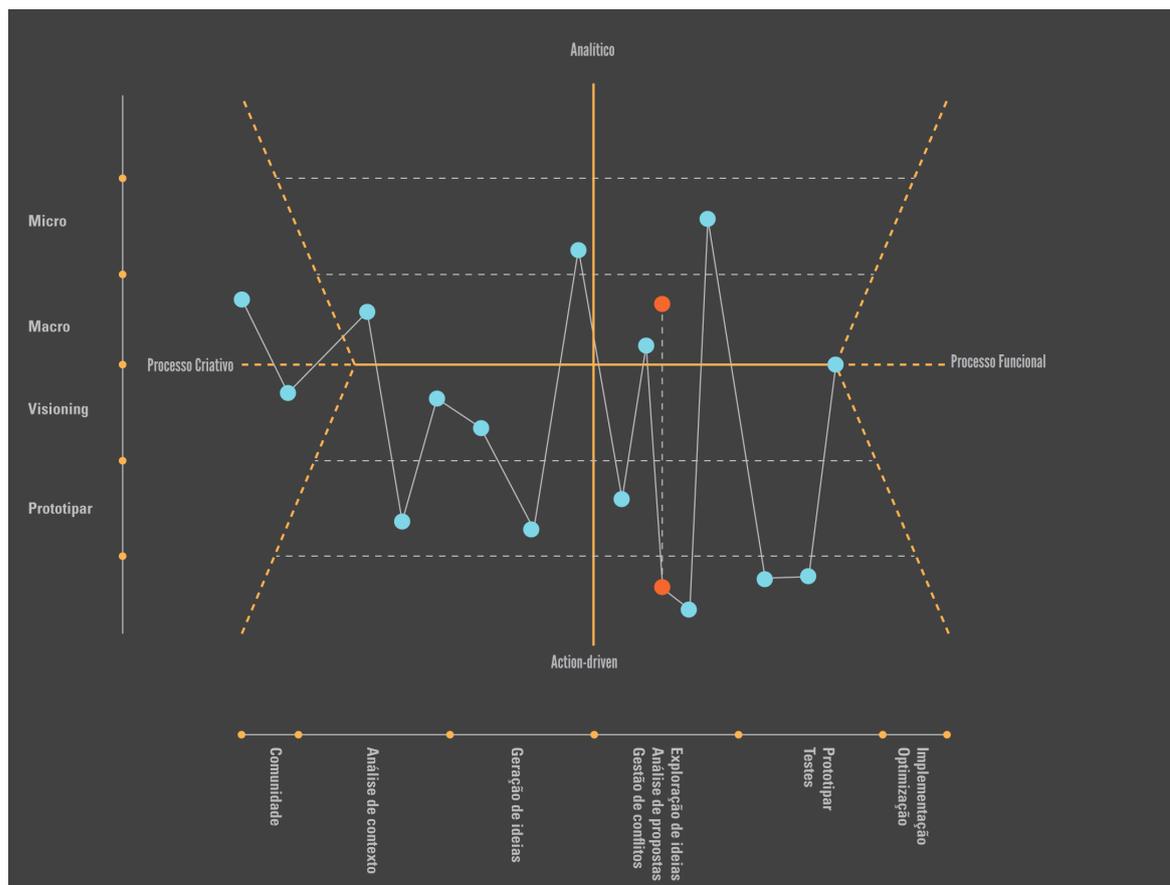
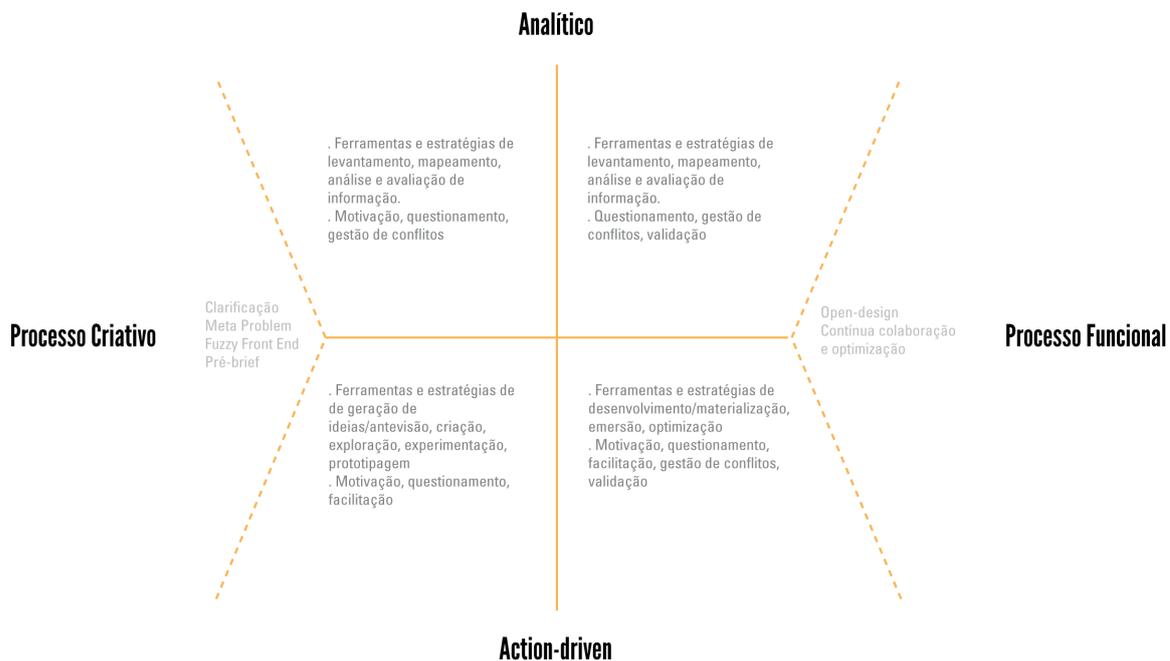


fig. 4 e 5 – matriz de avaliação da operatividade projectual. Exemplo de aplicação prática da matriz (dimensão individual).



fig. 6 – matriz de avaliação da convivialidade projectual.

A tradução visual da dimensão individual e comparativa entre vários casos de estudo surge passível como pode ser exemplificada na fig. 5. Embora uma dimensão interactiva surge como um desafio, que possibilita a identificação de modos de acção, organização e abordagens de co-criação, de desenvolvimento, implementação e funcionamento das propostas de forma mais dinâmica. Sendo que o objectivo primordial seja exibir orientações processuais e operativas nas várias fases de análise.

CONCLUSÃO

O estudo em desenvolvimento não só procura ser um contributo de análise dos processos mas também uma plataforma de apoio à prática e desenvolvimento das abordagem colaborativas do design.

Através do levantamento e análise dos casos de estudo, a nível geográfico poderemos identificar e possivelmente

diferenciar diversos modos operativos (processuais, relacionais, entre outros) de acordo com o contexto de acção e desenvolvimento de propostas. Se tal se confirmar, possivelmente será essencial entender a sua razão, quais as possíveis adaptações ou estratégias e ferramentas operativas mais eficazes.

Temos como objectivo a criação de uma estrutura de consulta que possibilite a ponderação de estratégias processuais e operativas consoante o objecto de estudo e contexto de actuação das propostas a desenvolver. O potencial de replicação de modelos de acção surge como um desafio de aplicação e de transferência de conhecimento. Por consequência a capacidade de identificar matrizes e modos de actuação de acordo com a localização geográfica, também poderá apresentar-se como um contributo interessante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*, Argentina: Polity Press

Bødker, S., Christiansen, E., Ehn, P., Markussen, R., Mogensen, P., & Trigg, R. (1993). *The AT Project: Practical research in cooperative design*, DAIMI No. PB-454. Department of Computer Science, Aarhus University.

Csikzentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discover and invention*, USA: Harper Perennial

Frayling, C. (1993) Research in art and design. Royal College of Art: Research Paper

Fuad-Luke, A. (2012). "Pause, reflect, activate, impact: Co-designing consensus and dissensus for positive societal impacts." *Open Design, Shared Creativity — From Chain Production to Chain Creation Conference 2 - 3 July*. Retrieved 25th July, 2012, from <http://fad.cat/congres/old/2012/en/?p=26>

Fuad-Luke, A. (2013). "Co-design loop 2.0." Retrieved 25 March, 2013, from <http://window874.com/2013/03/25/co-design-loop-2-0/>

Rittel, H., "On the Planning Crisis: Systems Analysis of the 'First and Second Generations'," *Bedriftskonomen*, Vol. 8, 1972.

Rittel, Horst, and Melvin Webber; "[Dilemmas in a General Theory of Planning](#)," pp. 155–169, *Policy Sciences*, Vol. 4, Elsevier Scientific Publishing Company, Inc., Amsterdam, 1973.
[Reprinted in N. Cross (ed.), *Developments in Design Methodology*, J. Wiley & Sons, Chichester, 1984, pp. 135–144.]

Sanders, E. (2006). *Design Serving People*. Cumulus Working Papers – Copenhagen, 28-33

Sanders, E. (2006). *Scaffolds for building everyday creativity*. In *Design for Effective Communications: Creating Contexts for Clarity and Meaning*. Jorge Frascara (Ed.) Allworth Press, New York, New York

Sanders, E. (2007). *Emerging trends in design research: Changes over time in the landscape of design research*. Department of Industrial, Interior and Visual Communication Design, The Ohio State University, Columbus, Ohio, USA

Sanders, E., & Stappers, P. J. (2008): *Co-creation and the new landscapes of design*, *CoDesign*, 4:1, 5-18

Udesign' 12 - Portugal's first design research conference coordinated by ID+ Research, a combined research platform for the University of Aveiro and University of Porto, held in Aveiro on 14 July 2012. 'Design(ing) for Transition and contingent eco-socio-political realities'.

WOOD, J. (2007) . *Design for Micro-Utopias - Making the unthinkable Possible*. Farnham: Gower

WOOD, J. (2008). *Co-designing within Metadesign: Synergies of Collaboration that Inform Responsible Practice* . *Journal of CoDesign*