

DESIGN PARTICIPATIVO E ESG: o co-design como ferramenta para a inovação

PARTICIPATORY DESIGN AND ESG: co-design as a tool for innovation

GURGEL, Maria Luíza Ávila; Graduanda; CESAR School

mlag@cesar.school

RANUCCI, Pietra Regina Moreira; Professora; CESAR School

prmr@cesar.school

Resumo

O presente estudo aborda as oportunidades que o design participativo apresenta para organizações, contribuindo para políticas de sustentabilidade e índices ESG. Com o intuito de avaliar esses impactos de maneira prática, foi desenvolvido um estudo de caso a partir da aplicação de um workshop com estudantes da CESAR School e colaboradores do CESAR - Centro de Inovação. Por meio desse processo, foi elaborada uma discussão avaliando não só os benefícios das práticas colaborativas para organizações, mas também aprofundando acerca dos desafios impostos para a prática. Nesse contexto, o co-design se demonstrou como uma ferramenta poderosa para a inovação em empresas. No entanto, apesar disso, torna-se essencial levar em consideração os inúmeros obstáculos que impõe para projetos, como a dificuldade de engajamento e envolvimento efetivo dos participantes. Assim, percebe-se que esse e outros desafios impactam fortemente as operações.

Palavras Chave: design participativo; ESG; co-design; colaboração; co-criação; inovação

Abstract

This study reflects about the opportunities that participatory design presents for organizations, contributing to sustainability policies and ESG indices. In order to evaluate these impacts in a practical way, a case study was developed based on the implementation of a workshop with students from CESAR School and employees from CESAR - Innovation Center. Through this process, a discussion was developed evaluating not only the benefits of collaborative practices for organizations, but also delving deeper into the challenges posed to the practice. In this context, co-design has proven to be a powerful tool for innovation in companies. However, despite this, it is essential to consider the numerous obstacles it imposes on projects and how they impact operations.

Keywords: participatory design; ESG; co-design; collaboration; co-creation; innovation

1. Introdução

O termo ESG (Ambiental, Social e Governança, do inglês, *Environmental, Social and Governance*) se refere à preocupação com fatores ambientais, sociais e de governança em empresas. A temática ESG cresce na mesma medida em que acrescentam valor às organizações e trazem uma vantagem competitiva (Guerra Filho, Turqueti e Lima, 2021). A partir disso, agir de forma sustentável e compreender os impactos que provocam nas comunidades ao redor (Santos e Silva, 2023) se tornou não só essencial, mas uma condição para a sobrevivência no mercado, sendo exigido pelos investidores e pela sociedade, conforme Guerra Filho, Turqueti e Lima (2021, p. 12-13):

O que antes era visto como mera liberalidade e um ato de pura beneficência, hoje passa a ser uma pauta de grande relevância do empresariado, com o engajamento social para fins de posicionamento e valoração da própria marca perante o consumidor final (Guerra Filho; Turqueti e Lima, 2021, p.12-13).

Logo, as práticas de ESG se tornaram essenciais nas discussões da agenda das organizações, sendo fundamental a aplicação da sustentabilidade empresarial e a divulgação dos impactos ambientais, sociais e de governança (Santos, 2023). As empresas investem cada vez mais em Responsabilidade Social Corporativa não só pelas cobranças dos stakeholders, como também pelas pressões impostas pelos investidores (Celestino, Pereira e Câmara, 2023).

Nesse cenário, a responsabilidade social associa-se fortemente com o ESG, já que indica o movimento no qual as organizações assumem a responsabilidade pelo impacto de seus negócios (Santos e Silva, 2023). Sabe-se que, para que um negócio seja considerado socialmente responsável, são avaliados diversos princípios, como o impacto que suas ações promovem na sociedade e na comunidade e o seu relacionamento com os usuários e clientes (Santos e Silva, 2023). Logo, é fundamental a criação de soluções que resolvam problemas reais e que estejam relacionados com as reais necessidades dos usuários, com o intuito de promover contribuições positivas.

No contexto organizacional, a co-criação e o co-design podem ser aplicados para promover impacto e criar soluções mais acessíveis. Segundo Sanders e Stappers (2008), a co-criação corresponde a qualquer ato de criatividade coletiva, já o co-design remete à criatividade coletiva aplicada ao processo de design. Com projetos orientados a processo, ao invés de projetos orientados a produtos, é possível promover a inclusão, a aproximação da empresa com os usuários, a integração e a diversidade (Floyd, 1987). A partir de uma equipe diversa e multidisciplinar, existe a combinação de conhecimentos e ideias para a criação de soluções inovadoras e que promovam impacto positivo na sociedade.

Por meio do envolvimento de diversos atores, independentemente de conhecimento, prática profissional, social ou cultural, o design participativo, doravante DP, permite a aproximação de empresas à comunidade que a cerca, promovendo impacto e solucionando questões sociais. Como consequência, surgem soluções mais inovadoras como resultado da diversidade (Pereira et al., 2021).

Este trabalho teve como base um estudo de caso, aplicado através de um workshop participativo com estudantes e colaboradores da CESAR School e do CESAR, no qual foram realizadas rodadas de ideação explorando os desafios enfrentados pelos estudantes. No entanto, apesar de terem sido perceptíveis as inúmeras oportunidades que o DP apresenta para projetos de design,

também foram notáveis os diversos desafios que são impostos para o planejamento e organização de processos.

Nesse cenário, foi realizada uma reflexão sobre as oportunidades que essas práticas possibilitam para organizações, contribuindo para políticas de sustentabilidade e índices ESG. No entanto, diante dos obstáculos percebidos no processo, entendeu-se como fundamental aprofundar sobre as dificuldades impostas pelo DP para a equipe projetual. Logo, foi desenvolvida uma rica discussão sobre os desafios associados ao design participativo, avaliando os seus impactos para processos de design e utilizando-se de casos práticos que ocorreram durante o workshop.

Portanto, o presente estudo teve como objetivo analisar a influência do DP em projetos de ESG e de que maneira as práticas colaborativas podem contribuir para promover impacto positivo. Nesse contexto, foi desenvolvida uma discussão rica não só sobre as oportunidades, mas também sobre os inúmeros desafios que o design participativo impõe para organizações, tendo como base o workshop aplicado durante a pesquisa.

2. Fundamentação teórica

2.1. Design Participativo

O design participativo corresponde ao processo de design no qual os usuários finais estão envolvidas em todas as etapas de criação, desde o entendimento do problema até a implementação do produto. Tal processo tem o objetivo de compreender as necessidades dos usuários e criar soluções mais assertivas e acessíveis (Camargo e Fazani, 2014). O DP surgiu na década de 1970, na Escandinávia, em meio à disseminação da péssima qualidade de trabalho e dos problemas sociais e ambientais (Gaudio, 2014). Nesse contexto, foram propostos processos de criação em que os trabalhadores fossem participantes efetivos na construção de sistemas que seriam utilizados por eles (Souza e Zandomeneghi, 2022).

A partir da adoção de práticas participativas no design, há mudanças significativas na configuração de empresas e na execução de projetos. Nesse contexto, há a necessidade de descentralização da figura do líder, inversão dos papéis de poder e mudança na hierarquia presente nas empresas. Tudo isso ocorre através do pensamento crítico e do foco na figura do usuário como central para a criação de produtos, serviços e sistemas (Souza e Zandomeneghi, 2022).

De acordo com Muller e Druin (2002), o design participativo possibilita a criação de um ambiente híbrido e de troca mútua entre os usuários finais e designers. A partir disso, ocorre a troca poderosa de informações e de ideias, na medida em que o usuário participa do design e o designer participa do uso, em um processo de conscientização e parceria (Sarmiento, 2023).

Além disso, o DP demonstra-se como um importante aliado da inovação social, permitindo a criação de soluções multidisciplinares e diversificadas, capazes de gerar mudanças duradouras na sociedade e de mitigar problemas sociais, indo além dos limites institucionais e atingindo a sociedade como um todo (Gaudio, 2014).

Nesse contexto, o papel do designer passa a ser o de promover a criatividade, propor técnicas de ideação, dar forma às ideias e prover conhecimentos técnicos e específicos, segundo Aguirre (2022, p.114): "o papel do designer é projetar processos de fruição da criatividade", enquanto o usuário é considerado "especialista da sua experiência" e requer ferramentas apropriadas para expressar suas ideias, além de uma comunicação eficiente e de um ambiente favorável para o estímulo da criatividade (Sanders e Stappers, 2008).

Sendo assim, o DP é altamente multidisciplinar e heterogêneo, tendo fundamental importância em inúmeras aplicações. Logo, seus processos participativos podem ser implementados em diversos contextos e em diversas áreas do conhecimento, tendo o potencial de ser adaptado por possuir ferramentas e métodos variados, conforme Camargo e Fazani (2014, p.148):

O design participativo pode ser tratado de forma multidisciplinar, ou seja, em várias áreas do conhecimento como Arquitetura da Informação, Semiótica, Engenharia de Requisitos, Metodologias Ágeis, Design de Interação, de Informação e de Interface, Interação Homem-Máquina, Ciência da Informação, Comunicação, Administração, Educação etc. A junção e adaptação de práticas e princípios visam a solucionar problemas por meio de soluções estratégicas dadas pelos próprios utilizadores do sistema (Camargo e Fazani, 2014, p.148).

Pode-se considerar o design participativo como uma complementação ao design centrado no usuário, influenciando-se mutuamente (Sanders e Stappers, 2008). Nas duas abordagens existe a preocupação com a coleta e tratamento de dados das pessoas, além da satisfação de suas necessidades. No entanto, enquanto o design centrado no usuário se preocupa com o desenvolvimento de sistemas para o usuário, o design participativo desenvolve sistemas com o usuário (Camargo e Fazani, 2014).

Logo, é fundamental conhecer métodos e técnicas de design participativo para que sejam aplicados em diferentes contextos e pensando nas particularidades dos participantes no processo de design (Camargo e Fazani, 2014). Nesse contexto, o design participativo promove igualdade e diversidade por meio de estratégias de inclusão, sendo fundamental alinhar os objetivos do projeto e as necessidades dos usuários com as práticas estabelecidas. Assim, conforme Light e Luckin (2008, p.16):

Acreditar no potencial de todos para projetar é mais igualitário do que acreditar em talentos exclusivos e funções especializadas. No entanto, isto não é o mesmo que envolver todos os usuários potenciais em todos os projetos de design, ou em todas as fases, ou da mesma forma que a próxima pessoa.” (Light e Luckin, 2008, p. 16).

Existem diversos métodos de design participativo, que podem ser selecionados de acordo com o contexto e com o perfil dos participantes do processo de design. Alguns deles são: workshops, depoimentos, oficinas, maquetes, descrição de cenários, card-sorting, análise de redes sociais, brainstorming e prototipação (Camargo e Fazani, 2014). Tendo funcionalidades e objetivos específicos, tais métodos são consideradas ferramentas poderosas para promover a criatividade dos participantes e estimular a livre expressão de ideias.

Nesse contexto, o design participativo demonstra-se como um importante aliado para o aumento do impacto positivo do ESG em empresas. O DP é caracterizado pela presença dos usuários como representantes de uma instituição, pela acessibilidade, pelo envolvimento dos usuários desde o início do processo e pela parceria, tornando-se uma ferramenta poderosa para a entrega de valor aos produtos e aos processos da empresa como um todo, favorecendo a competitividade e os índices ESG (Sarmiento, 2023).

2.2. Co-design

O co-design corresponde à criatividade coletiva aplicada ao longo do processo de design (Sanders e Stappers, 2008). Logo, esse processo tem como objetivo principal a criação de um conhecimento compartilhado, por meio do envolvimento de pessoas de diversas áreas e do

compartilhamento de ideias, conhecimentos e ferramentas que estejam relacionados tanto com o processo quanto com o conteúdo de design (Kleinsmann, 2008).

O co-design é caracterizado pela união de pessoas de diferentes origens, formações, percepções, culturas e graus de escolaridade, permitindo a completa fusão de conhecimentos e o surgimento de soluções inovadoras. Essa forma de colaboração pode ocorrer de diversas maneiras: entre designers da mesma equipe, entre designers de grupos diferentes, entre designers e usuários e entre designers e não designers (Fujita, Senne, 2019). Assim, esses processos são caracterizados como altamente dinâmicos e marcados por atividades criativas e proativas, além de atividades de design complexas. Logo, o co-design é responsável pelo surgimento e aprimoramento de diversas habilidades de design, conforme Manzini (2015, p.48-49):

O que quero dizer com co-design é mais como uma conversa vasta e multifacetada entre indivíduos e grupos que colocam iniciativas de design em andamento nos nós das redes das quais fazem parte: uma conversa social na qual diferentes atores interagem de diferentes maneiras e em diferentes momentos. (Manzini, 2015, p.48-49)

Logo, o co-design abrange diversas formas de colaboração no design, sendo uma delas o design participativo, uma importante representação da “criatividade coletiva”, abordada por Sanders e Stappers (2008). Para alcançar a colaboração no co-design, é fundamental o bom funcionamento da comunicação, da coordenação e da cooperação (Ellis et al., 1991). O papel do designer é essencial no processo, tendo como responsabilidade promover uma comunicação assertiva e eficaz por meio da meticulosa seleção de métodos e técnicas adequados, como descrições verbais, sketches e desenhos técnicos (Fujita e Senne, 2019).

O co-design e suas práticas permitem construir alternativas para o futuro colaborativamente (Ibarra, 2019). A partir disso, é possível promover a mudança na sociedade e na comunidade ao redor de empresas, criando diversas alternativas de soluções e resultando em inovação e igualdade. Tais fatores são tratados como prioritários para organizações, já que são exigências do mercado financeiro e da população na atualidade.

O processo colaborativo torna-se importante na concepção de projetos e na construção de valor para empresas. A partir do trabalho em equipes multidisciplinares e do contato com pessoas que vivem em contextos diferentes, o co-design rompe com processos em que há a separação do time de design do resto do mundo, perspectiva de projeto que está em decadência em meio às necessidades da sociedade atual (Heeman, Lima e Corrêa, 2008; Manzini, 2015).

Através da interação com diversos tipos de culturas simultaneamente e do foco no propósito de criar, ao invés do foco nos produtos criados, a co-criação possibilita diversas mudanças na prática de design e na educação. Logo, é perceptível que as conexões entre ciências sociais e design estão ficando mais fortes, a diversidade em times de design está sendo ampliada e o surgimento de habilidades híbridas de design e pesquisa é recorrente (Sanders e Stappers, 2008).

2.3. ESG

Desde a Conferência de Estocolmo, em 1972, a Organização das Nações Unidas, doravante ONU, discute a necessidade de se pensar de forma sustentável e responsável em relação ao meio ambiente e à sociedade. Em 1992, ocorreu a Rio-92, que resultou em diversos documentos essenciais, incluindo a Agenda 21, que demonstrou a necessidade de preservar os recursos naturais sem comprometer o desenvolvimento econômico. A partir disso, surgiu o conceito de desenvolvimento sustentável, que aborda a preocupação em suprir as gerações presentes sem

comprometer as gerações futuras. Assim, em 2015, foi formulada a Agenda 2030, que apresentou os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), com o objetivo de alcançar metas universais de sustentabilidade. (Santos e Medeiros, 2020; Coutinho, 2021).

Com base em todas essas iniciativas da ONU, surge o Pacto Global, uma iniciativa da ONU que reúne empresas com o objetivo geral de gerar impacto positivo. (Coutinho, 2021). Nesse cenário, a sigla ESG foi abordada pela primeira vez em 2005 no relatório Who Cares Wins do Pacto Global. O termo surge em meio à necessidade de incluir práticas sustentáveis e de responsabilidade social nas ações das organizações. Logo, a aplicação de práticas ESG resulta em benefícios não apenas para os negócios, mas para a sociedade como um todo (Santos, 2023).

Nesse contexto, o termo ESG se refere à preocupação das empresas com questões ambientais, sociais e de governança corporativa (Martins, 2022). Estando no topo das agendas corporativas, o ESG se preocupa em mensurar e divulgar os impactos que as organizações provocam na sociedade, influenciando diretamente no desempenho geral da empresa (Santos, 2023). Sendo assim, empresas que pensam e publicam suas métricas para além do âmbito financeiro, têm impacto positivo no seu valor, conforme Martins (2022, p.1): “Uma companhia pode se beneficiar no desempenho financeiro e valor de mercado ao praticar ações que promovam a proteção ao meio ambiente, ao bem estar social e a manutenção de uma gestão corporativa competente”.

A noção de responsabilidade social surge em paralelo com a necessidade de implantação do desenvolvimento sustentável em empresas, referindo-se a uma visão holística das necessidades da sociedade e do impacto que as organizações provocam na comunidade ao seu redor e para gerações futuras (Martins, 2022). A partir disso, surge o investimento socialmente responsável, em que investidores passaram a considerar critérios sociais na tomada de decisão sobre quais empresas deveriam receber investimentos (Santos, 2023).

Logo, é notável que a aplicação e divulgação de práticas sustentáveis em organizações lhes confere valor agregado não só pelas pressões impostas pela sociedade, mas também, pelo mercado financeiro, pelos stakeholders e por órgãos reguladores (Celestino, Pereira e Câmara, 2023). Na sociedade atual, principalmente após a pandemia, a reivindicação por ações orientadas aos impactos ambientais, sociais e econômicos é crescente e pode influenciar fortemente no desempenho das empresas.

A partir disso, é perceptível que o ESG se demonstra como uma ferramenta poderosa para a obtenção de lucro e se torna um meio para que organizações atraiam consumidores e investidores. Logo, as atividades empresariais são marcadas pela oposição entre a lucratividade e a sustentabilidade, caracterizando a dinâmica de funcionamento do capitalismo na sociedade atual (Rodrigues e Agustini, 2023). Segundo Rodrigues e Agustini (2023, p. 85):

Nessa perspectiva, o meio ambiente supostamente deixaria de ser significado como algo que se destrói para a obtenção de lucro e passaria a ser significado como um tipo de ativo financeiro, isto é, commodity: mercadoria (a ser) negociada visando ao lucro (Rodrigues e Agustini, 2023, p. 85).

Nesse cenário, para ampliar o impacto positivo do ESG em empresas, é necessário promover a aplicação da sustentabilidade empresarial por meio da construção de uma cultura organizacional baseada em princípios sustentáveis e da geração de valor compartilhado (Santos, 2023). Tendo tal ponto em vista, para que ocorra o crescimento dos índices ESG e o consequente aumento do valor da empresa é necessário se preocupar com as emissões de poluentes, com a utilização de recursos

naturais, com o impacto das ações na comunidade, com a condição de trabalho na empresa, com a diversidade e igualdade e com o engajamento de stakeholders (Li et al. 2021).

Assim, o envolvimento das partes interessadas nas ações de sustentabilidade é essencial, promovendo engajamento e dando voz a quem é impactado diretamente pelos problemas tratados. De acordo com o movimento Leaving No One Behind, doravante LNOB, defendido pela ONU na Agenda 2030, é fundamental envolver públicos marginalizados e aqueles deixados para trás em iniciativas sustentáveis. Trazendo para o âmbito empresarial, é essencial promover a participação significativa de comunidades locais e da sociedade com o intuito de gerar impacto positivo e atingir metas ESG. Conforme o documento Operationalizing LNOB (2022, p.61):

É extremamente importante para a LNOB garantir a participação inclusiva dos grupos que são identificados como sendo deixados para trás em [...] quaisquer processos destinados a promover desenvolvimento sustentável, paz e segurança. A participação pode ser definida como significativa quando os participantes conseguem influenciar decisões sobre questões que afetam suas vidas. (Operationalizing LNOB, 2022, p.61).

Por conseguinte, a aplicação de práticas ESG pode oferecer diversos benefícios às organizações, entre eles: maior competitividade na cadeia de investimentos, criação de soluções mais inovadoras e assertivas, visão ampla dos impactos que provoca na sociedade e promoção de mais diversidade e inclusão (Guerra Filho, Turqueti e Lima, 2021). Assim, torna-se essencial investir em práticas que promovam a sustentabilidade, inovação e impacto social, como o design participativo e o co-design.

3. Metodologia

O presente estudo tem como objetivo explorar a relação entre design participativo e ESG por meio da discussão das oportunidades presentes na aplicação dos conceitos de participação e no envolvimento das diversas partes interessadas nas ações sustentáveis de empresas. Portanto, foi aplicado um estudo de caso, tendo como objeto de pesquisa um workshop realizado com os estudantes do Embarque Digital na CESAR School. Tudo isso possibilitou a análise da aplicação prática do design participativo para aprimorar políticas ESG.

O Embarque Digital é um projeto do Porto Digital em conjunto com a Prefeitura do Recife que visa a inserção de ex-alunos da rede pública de ensino nas faculdades particulares de tecnologia da cidade. Na CESAR School, faculdade de design e tecnologia de Recife fundada pela organização CESAR, os estudantes do Embarque Digital cursam Análise e Desenvolvimento de Sistemas, doravante ADS. A escolha desses estudantes como participantes do workshop se deu pela forte relação com sustentabilidade e responsabilidade social que a iniciativa do Embarque Digital apresenta. Logo, foram aplicadas atividades colaborativas com o intuito de avaliar suas oportunidades para o aprimoramento da sustentabilidade e de índices ESG.

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com o intuito de estabelecer um embasamento teórico acerca de design participativo e co-design, assim como ampliar a compreensão sobre a temática. Para isso, foram lidos e analisados artigos que abordam sobre processos participativos, design participativo, colaboração, design social, antropologia, co-design e co-criação. A partir desse processo, identificou-se nos trabalhos de Elizabeth Sanders e Pieter Jan Stappers (2008) e Michael Muller e Allison Druin (2007) as bases teóricas para a execução do artigo. Partindo dos conceitos estabelecidos por esses autores, foram identificadas diversas potencialidades que fundamentaram a conexão entre design participativo e ESG.

Com o intuito de estabelecer essa relação de forma profunda e concisa, foi realizado um estudo acerca dos conceitos e pesquisas na área de ESG. Esse processo possibilitou um maior entendimento sobre as oportunidades apresentadas pelas iniciativas de sustentabilidade em empresas. Para tal, foram analisados artigos sobre ESG, práticas sustentáveis, relação do ESG com o capitalismo, documentos de estudo de materialidade de empresas, Pacto Global, sustentabilidade empresarial, LNOB, responsabilidade social, investimentos socialmente responsáveis, Agenda 21 e Agenda 2030. Tomando isso como ponto de partida, os documentos da ONU e do Pacto Global serviram como base para fundamentar o processo do trabalho de pesquisa.

A partir das pesquisas realizadas, foi possível estabelecer uma melhor compreensão dos assuntos estudados, o que permitiu a definição do problema de pesquisa. Assim, foi determinado como problema de pesquisa a conexão entre design participativo e ESG. Contudo, a pergunta-problema que guiou o trabalho de pesquisa foi: “Como o design participativo e o co-design podem contribuir para práticas ESG e para a inovação em empresas?”.

Após a etapa de definição, seguiu-se para o planejamento do workshop. Nessa fase, a organização do processo teve como base as teorias de Tim Brown, em sua obra “Design Thinking” (2010) e o documento “Como conduzir workshop de ideação”, da SEBRAE. Com isso, foram definidos os objetivos, o público, o formato, a data e as etapas do workshop. Nesse processo, ficou especificado que:

- a. O público-alvo do workshop foram os estudantes do Embarque Digital na CESAR School e os colaboradores do CESAR;
- b. Os objetivos do workshop foram avaliar como o processo de design participativo influencia no ESG e unir colaboradores do CESAR com estudantes do Embarque Digital para gerar ideias que solucionem os problemas dos estudantes, de forma a contribuir para a sustentabilidade;
- c. A estrutura do workshop foi baseada em 9 etapas, sendo elas: aquecimento, provocação inicial, entendimento do problema, discussão, ideação, dot voting, descrição, apresentação e resumo (Quadro 1)

Quadro 1 – Estrutura do workshop

Etapa	Descrição	Tempo
Aquecimento	Dinâmica quebra-gelo: cada pessoa pensa em uma palavra chave sobre o tema	20 minutos
Provocação inicial	Trazer uma pergunta que promova reflexão sobre o tema	10 minutos
Entendimento do problema	Aplicação do método de 5 porquês para entender os impactos do problema	20 minutos
Discussão	Escolher 2 dos porquês mapeados para explorar na ideação	4 minutos
Ideação	Aplicação da técnica 635	40 minutos
Dot voting	Cada pessoa do grupo vota nas 2 ideias que mais gostou	20 minutos
Descrição	Definir a solução e suas funcionalidades	10 minutos

Apresentação	Cada grupo terá 10 minutos para apresentar seus resultados	1 hora
Resumo	Resumo sobre o processo e próximos passos para a aplicação das soluções	10 minutos

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Com a finalidade de estabelecer um desafio para ser trabalhado e discutido no workshop de forma colaborativa, foi realizada uma Survey. O questionário foi direcionado para os estudantes do curso de ADS e contou com perguntas sobre os problemas enfrentados por elas no contexto do curso e quais os impactos da faculdade na vida deles. Além disso, o formulário também serviu para convidar os estudantes para o workshop e para coletar informações como e-mail e idade.

O questionário obteve apenas oito respostas, um número pequeno em relação aos cinquenta alunos que fazem parte do curso. A partir das respostas obtidas, foi realizado um diagrama de afinidades, com o objetivo de analisar todos os dados coletados, categorizando-os através dos assuntos mais abordados. Por meio desse processo, foram identificadas cinco categorias de dados principais, sendo elas: idade, desafios, impactos do curso, impactos da CESAR School e depoimentos. Dentro da categoria de desafios, as subcategorias de tempo, conteúdo, fatores sociais e segurança auxiliaram a identificar a recorrência dos problemas mapeados, o que foi fundamental para definição do tema principal do workshop.

A partir dessa análise, foi possível compreender melhor os desafios enfrentados pelos estudantes do Embarque Digital, assim como as suas percepções e necessidades acerca do curso. Com isso, o workshop teve como objetivo principal realizar rodadas de ideação quanto aos problemas de gerenciamento de tempo da turma, que foi o problema identificado como mais recorrente entre as respostas do formulário.

O workshop contou com a participação de sete pessoas, sendo elas: quatro estudantes do Embarque Digital na CESAR School; um estudante de design na CESAR School e dois colaboradores do CESAR. Tendo como base as etapas planejadas previamente (Quadro 1), foram conduzidas discussões com o objetivo de compreender a percepção dos estudantes do Embarque Digital quanto ao desafio de gerenciamento do tempo no curso de ADS. No entanto, ocorreram algumas mudanças nas etapas durante a aplicação prática, levando a mudanças na fase de discussão, que, ao invés de envolver a seleção de 2 porquês, ocorreu por meio da retomada dos pontos mais frequentemente mencionados. Além disso, as fases de descrição e apresentação foram impossibilitadas, sendo substituídas por discussões em grupo sobre a temática abordada. Por conseguinte, o objetivo inicial de participação de diferentes grupos se limitou à análise de um único grupo, que contou com 7 participantes.

A partir da análise do processo do workshop, foi possível notar as oportunidades que o design participativo traz para organizações e para a sustentabilidade empresarial. No entanto, também foram perceptíveis inúmeros desafios e dificuldades que são enfrentadas com a aplicação dos métodos colaborativos. Logo, a discussão do presente trabalho de pesquisa focou em relatar quais foram esses obstáculos e de que forma eles influenciam no processo de design, por meio do workshop aplicado.

4. Workshop de design participativo

Com o intuito de compreender de que forma os conceitos de design participativo podem impactar na sustentabilidade e em índices ESG, foi aplicado um workshop de ideação. Na aplicação prática, houve a participação de quatro estudantes do Embarque Digital da CESAR School, dois colaboradores do CESAR e um estudante de Design da CESAR School. Esse processo teve como objetivo discutir e realizar rodadas de ideação quanto aos problemas e desafios relacionados ao gerenciamento de tempo dos alunos do Embarque Digital. A colaboração e a empatia foram promovidas com a finalidade de compreender as necessidades, desafios e percepções quanto à temática trabalhada tendo os estudantes como usuários e participantes do processo.

Durante o workshop, foram tomados como base os problemas de gerenciamento do tempo dos estudantes, mas o processo se baseou no desafio de gerenciamento do tempo de maneira mais generalizada. Para isso, foram utilizados processos empáticos para que os demais participantes compreendessem os problemas dos alunos do Embarque Digital, trazendo também para o seu cotidiano. Apesar disso, essa dinâmica possibilita o surgimento de diversos insights para a criação de soluções para os desafios dos estudantes, já que levou em consideração as experiências e vivências relatadas por eles durante as rodadas de ideação.

O workshop foi um processo multidisciplinar que permitiu uma imersão nos problemas e necessidades dos estudantes de ADS. Logo, foi possível notar oportunidades presentes no processo participativo e colaborativo para projetos de design e para organizações, podendo contribuir também para a sustentabilidade e índices ESG. No entanto, durante o processo, também foram perceptíveis desafios e obstáculos que o design participativo e o co-design impõem para o processo, especialmente no engajamento e participação da dinâmica. Contudo, torna-se essencial avaliar as oportunidades e desafios do DP e como tais fatores podem contribuir ou comprometer o projeto de design.

4.1. Oportunidades

O workshop se tratou de um processo bastante dinâmico e contou com etapas de discussão e troca de experiências bastante enriquecedoras. Foi perceptível o envolvimento de pessoas com diferentes vivências e conhecimentos, em procedimentos multidisciplinares. Assim, unir pessoas com diferentes profissões, formas de se comunicar, desejos, aspirações e experiências, através de um processo colaborativo, demonstrou-se fundamental para promover a inovação e a diversidade.

É fundamental notar a troca de conhecimentos, experiências e conversas que se iniciou antes mesmo do processo de discussão formal. Ocorreram momentos ricos de networking, que possibilitam maior engajamento entre os participantes e que denotam uma prerrogativa do design participativo de se conectar com o usuário no processo de design. Nesse contexto, as etapas foram marcadas pela pluralidade e diversidade de vivências e bagagens, demonstrando como essencial o envolvimento de múltiplos atores com diferentes conhecimentos por meio do design participativo. Conforme Heemann, Lima e Corrêa (2010) afirmam, as abordagens colaborativas possibilitam a resolução conjunta de problemas, levando a interações significativas e a fusões de princípios e conhecimentos por meio da multidisciplinaridade.

Foi perceptível que, durante o processo de ideação, as ideias trazidas foram mais abstratas e se tratavam de formas de mitigar o problema no cotidiano. O objetivo inicial era pensar em soluções e em aplicações mais práticas. No entanto, ocorreu um processo de troca de informações entre os participantes muito enriquecedor. Apesar de ocorrerem contribuições mais subjetivas, essa

etapa foi essencial para entender de forma mais efetiva a compreensão dos estudantes quanto à temática. Além disso, também é possível retirar insights desses depoimentos para a criação de futuros artefatos. Nesse sentido, percebe-se que, conforme Sarmiento (2023) afirma, o design participativo pode resultar em ideias e conhecimentos que não foram inicialmente levados em consideração pela equipe de projeto, mas que foram consequência do envolvimento dos usuários.

É importante salientar que o processo realizado envolveu apenas as etapas iniciais de entendimento do problema, porém, compreende-se como fundamental o envolvimento do usuário em todas as etapas do projeto. Assim, a participação das partes interessadas no processo de design possibilita o surgimento de soluções mais assertivas e que atendem de forma efetiva às necessidades dos indivíduos. Ao cocriar e possibilitar trocas de conhecimentos, práticas colaborativas permitem o crescimento da inovação e do impacto social, podendo levar, inclusive, ao aumento da sustentabilidade e de índices ESG no âmbito empresarial. Por meio da análise do workshop, foi possível perceber que, a partir do DP, é possível criar soluções flexíveis e inovadoras capazes de gerar transformações na sociedade e mitigar problemas sociais.

Nesse contexto, essas práticas possibilitam a promoção de ações que atendam às demandas de seus stakeholders, através da divulgação de valores sustentáveis em sua cadeia de valor. A partir disso, é possível estabelecer práticas e políticas ESG de forma efetiva no âmbito empresarial. Assim, o co-design demonstra-se como um grande aliado nesse processo, por permitir o envolvimento do usuário e resultar em soluções mais assertivas e inovadoras. Essa questão torna-se primordial, já que, conforme Guerra Filho, Turqueti e Lima (2021), o ESG e os índices de responsabilidade social demonstram-se como essenciais para a garantia dos direitos sociais, levando também ao aumento da reputação da marca e ao aprimoramento da inovação e do impacto das ações.

É possível estabelecer conexões enriquecedoras entre design participativo e ESG. O DP, ao envolver os usuários no processo de design, possibilita o entendimento das suas reais necessidades, levando ao surgimento de projetos que fazem a diferença e promovem impacto na sociedade. Nesse contexto, o trabalho colaborativo desempenha um papel importante no desencadeamento e no apoio à mudança social. Durante o workshop, foi possível estabelecer um entendimento mais abrangente dos desafios enfrentados pelos estudantes do Embarque Digital, o que pode levar à criação de soluções que explorem seus problemas e aprimorem os impactos da iniciativa da CESAR School, contribuindo, dessa forma, para a sustentabilidade.

4.2. Desafios

Ao longo do workshop, foram realizadas discussões e rodadas de ideação que possibilitaram o surgimento de ideias e insights. No entanto, durante o processo, foram perceptíveis desafios que podem comprometer os projetos de design. Enquanto algumas atividades mais simples e que envolviam pouco esforço permitiram o envolvimento dos participantes de forma efetiva, outras tarefas levaram à forte dispersão e pouco engajamento dos envolvidos. Além disso, os estudantes do Embarque Digital apresentaram mais dificuldade na realização das etapas do que os colaboradores do CESAR, por falta de maturidade e por não estarem adaptados com o cotidiano de projetos. Durante as atividades mais complexas, os participantes perderam o foco, pensaram e discutiram outros assuntos, além de realizarem poucas contribuições em determinadas etapas do processo. De acordo com Amstel (2012), o sucesso do projeto depende do nível de comprometimento e envolvimento do usuário. Assim, é perceptível que todos esses obstáculos desafiam de forma significativa o processo de design.

A análise do engajamento das pessoas envolvidas se iniciou muito antes do workshop, durante as etapas de coleta de dados e de planejamento. Apenas 8 dos 50 estudantes da turma responderam ao formulário que foi divulgado antes do workshop para a coleta de temáticas de desafios. Desses 8, apenas 4 estudantes participaram do workshop. Esse fraco engajamento pode refletir em discussões rasas e falta de explicações mais aprofundadas sobre os problemas enfrentados pelos usuários.

Por meio do workshop, foi possível notar os obstáculos presentes no envolvimento efetivo dos usuários, relacionados não só com a comunicação, mas também com fatores sociais, emocionais e situacionais. Portanto, é necessário levar em consideração essa falta de interesse e comprometimento dos participantes, que representam inúmeros riscos ao processo de design, podendo atrasar ou até mesmo inviabilizar o trabalho. A falta de engajamento resulta na dificuldade de interação e compartilhamento de valores, comprometendo de forma significativa o projeto. Tudo isso traz inúmeras dificuldades para o designer, enquanto mediador do processo, tendo que lidar com incertezas que levam à dificuldade no planejamento e na organização.

Além disso, no processo de design participativo, ocorrem dinâmicas altamente colaborativas, nas quais a alta dinamicidade pode levar a alterações no projeto. O envolvimento de múltiplos atores no processo de design leva a imprevisibilidades, tendo que se lidar com as particularidades de cada grupo de participantes. A dispersão e a falta de engajamento dos participantes durante o workshop levou a diversas mudanças nas etapas definidas previamente na fase de planejamento. Tal fato resultou em uma maior demanda de tempo para algumas fases e impossibilitou o acontecimento de outras. Além disso, as ideias trazidas pelos participantes levaram a mudanças na estrutura do processo, levando a mais momentos de discussão do que de definições propriamente ditas.

Por conseguinte, os projetos colaborativos podem impor obstáculos no planejamento dos processos e operações, já que é necessário lidar com inúmeras imprevisibilidades. Isso é apenas um dos impactos do dinamismo cada vez maior dos projetos de design, influenciados frequentemente pelas tecnologias e tendências que estão em constante mudança na sociedade. Nesse contexto, a adaptabilidade, a agilidade e a flexibilidade se tornam habilidades fundamentais para os designers, principalmente em processos participativos, que envolvem mais incertezas e que sofrem inúmeras alterações durante a aplicação prática. Todo esse cenário demanda metodologias ágeis e flexíveis, que possam se adaptar a diferentes contextos de projetos.

O designer, em processos colaborativos, se apresenta como um facilitador para o processo, fomentando a liberdade criativa por meio da promoção de ferramentas de ideação e do estímulo da imaginação. Nesse contexto, precisa estar atento ao processo para conseguir adaptá-lo, quando necessário, para que os objetivos iniciais sejam alcançados. Além da atenção, torna-se necessário a garantia de um bom nível de engajamento e a quebra das dispersões provenientes das interações entre os participantes. A promoção de um bom trabalho participativo consegue não só ter os objetivos alcançados como também permite explorar situações não mapeadas decorrentes dos diálogos entre os usuários.

Todos esses obstáculos impactam consideravelmente na duração do processo de design, já que as práticas participativas são responsáveis por aumentar significativamente o tempo necessário para a execução de projetos. Com os desafios e imprevistos que aparecem durante o processo, o tempo demandado para cada uma das etapas se torna muito maior. Durante o workshop, as inúmeras reestruturações que ocorreram, assim como as dispersões e o prolongamento de

discussões, resultaram em fases mais longas do que o planejado. No entanto, conforme afirma Gaudio (2014), esses aspectos comprometem de forma ampla em projetos, já que o tempo é um fator significativo no processo de design e que, principalmente em projetos de DP, essa questão torna-se ainda mais relevante, por se tratar de iniciativas que visam a inovação e a transformação social.

5. Considerações finais

A partir da análise e avaliação construídas, foi perceptível que o design participativo e o co-design ofereceram diversas oportunidades para a aplicação de políticas ESG e de responsabilidade social. Ao envolver o usuário no processo de design, foi possível compreender suas necessidades, o que permite a inovação e o aumento do impacto social. Nesse sentido, processos colaborativos se demonstraram como um importante aliado para as organizações na sociedade atual, na medida em que podem estimular a multidisciplinaridade e levar à solução de problemas de forma criativa e eficiente.

Por conseguinte, foi possível estabelecer conexões poderosas entre design participativo e ESG. O co-design promoveu a interação com o usuário durante todas as etapas do processo de design, estimulando a liberdade criativa e a construção de valor compartilhado. Tudo isso tende a contribuir de forma significativa para a sustentabilidade empresarial e, conseqüentemente, para os índices ESG. Por meio da criação de soluções mais assertivas, é possível promover a transformação social para a cadeia de stakeholders e para a sociedade como um todo.

O workshop aplicado com os alunos do Embarque Digital tornou evidente as inúmeras oportunidades do processo participativo, ao ter envolvido discussões e trocas de vivências e experiências em rodadas de ideação altamente dinâmicas. No entanto, também foram perceptíveis os inúmeros desafios que o design participativo impõe para os designers, enquanto mediadores do processo. Nesse contexto, notou-se a dificuldade de envolvimento ativo dos participantes e o prolongamento de diversas etapas, resultando em dispersão e em uma maior demanda de tempo. Além disso, foram notáveis as imprevisibilidades e incertezas presentes no processo, que colocaram obstáculos na execução do projeto, gerando uma necessidade de adaptação e flexibilidade durante a aplicação do workshop. Nesse contexto, tornou-se essencial avaliar de que forma esses métodos podem contribuir ou comprometer o processo de design em estruturas organizacionais.

Portanto, foi possível concluir que o co-design e o design participativo podem ser utilizados como ferramenta para a inovação social em organizações. Essas dinâmicas levam em consideração as perspectivas de todos os stakeholders ao criar soluções. Logo, as práticas colaborativas se demonstraram como fortes aliados para a promoção de políticas ESG e de responsabilidade social, permitindo a construção de valor compartilhado e levando a fortes diferenciais competitivos no mercado de investimentos. Apesar disso, é fundamental levar em consideração os desafios impostos por esses processos em projetos de design.

6. Referências

BROWN, Tim. **Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

COUTINHO, Leandro de Matos. **O Pacto Global da ONU e o desenvolvimento sustentável**. 2021.

- DE AGUIRRE, Josiane Marlise Theis et al. **Educação Ambiental: uma discussão centrada na carta da Terra e no Design participativo.** Revista Brasileira de Educação Ambiental (RevBEA), v. 17, n. 1, p. 107-127, 2022.
- DE ARAÚJO CAMARGO, Liriane Soares; FAZANI, Alex Jose. **Explorando o design participativo como prática de desenvolvimento de sistemas de informação.** InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, v. 5, n. 1, p. 138-150, 2014.
- DE SOUZA, Rafael Ricarte; DE O ZANDOMENEGHI, Ana Lúcia A. **Processo participativo para produção de repertório com usuários transgêneros.** InfoDesign: Revista Brasileira de Design da Informação, v. 19, n. 1, 2022.
- ELLIS, Clarence A.; GIBBS, Simon J.; REIN, Gail. **Groupware: some issues and experiences.** Communications of the ACM, v. 34, n. 1, p. 39-58, 1991.
- FUJITA, Renata ML; DE SENNE, Lara LB. **Contribuições metodológicas de processos colaborativos e participativos do design para a economia solidária.** DAT Journal, v. 4, n. 1, p. 116-128, 2019.
- GAUDIO, Chiara Del et al. **O tempo no design participativo.** Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4, p. 957-969, 2014.
- GUERRA FILHO, Willis Santiago; TURQUETI, Daniele de Mattos Carreira; LIMA, Marcus Vinicius Rodrigues. **A RESPONSABILIDADE PELO ENFRENTAMENTO DE DEMANDAS SOCIAIS: A ASSIMILAÇÃO EMPRESARIAL DO CONCEITO E A NOVA ONDA ESG.** Revista Jurídica, v. 1, n. 63, p. 663-683, 2021.
- HEEMANN, Adriano; LIMA, Patrícia Jorge Vieira; CORRÊA, Jeandrey Scuissiatto. **Fundamentos para o Alcance da Colaboração em Design.** Estudos em Design, v. 18, n. 2, 2010.
- IBARRA, María Cristina. **Design, antropologia e colaboração: engajamentos no bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro.** Blucher Design Proceedings. Anais. In, v. 7, 2019.
- CELESTINO, Égon; PEREIRA, Mércia; CAMARA, Renata. **AVALIAÇÃO DE PRÁTICAS ESG EM BANCOS LISTADOS NA [B] 3: VERIFICAÇÃO DO EFEITO DA COMPOSIÇÃO DO CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO E CARACTERÍSTICAS DAS COMPANHIAS.** Revista Catarinense da Ciência Contábil, v. 22, p. 1-24, 2023.
- KLEINSMANN, Maaik; VALKENBURG, Rianne. **Barriers and enablers for creating shared understanding in co-design projects.** Design studies, v. 29, n. 4, p. 369-386, 2008.
- LIGHT, Ann; LUCKIN, Rosemary. **Designing for social justice: people, technology, learning.** 2008.
- LI, Ting-Ting et al. **ESG: Research progress and future prospects.** Sustainability, v. 13, n. 21, p. 11663, 2021.
- MANZINI, Ezio. **Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation.** MIT press, 2015.
- MARTINS, Mayra et al. **A relação da divulgação das práticas ESG com o valor de mercado das empresas brasileiras de capital aberto.** 2022.

MULLER MICHAEL, J.; ALLISON, Druin. **Participatory design: the third space in HCI.** The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications, p. 1051-1068, 2007.

ONU. **Operationalizing Leaving No One Behind.** In: United Nations Sustainable Development Group, 2022. (unsdg.un.org).

PEREIRA, RICARDO et al. **ESG: Uma revisão integrativa.** ENGEMA 2021, 2021.

RODRIGUES, Eduardo Alves; AGUSTINI, Cármen. **ESG como a nova cara do capitalismo.** Leitura, v. 1, n. 76, p. 79-94, 2023.

SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Pieter Jan. **Co-creation and the new landscapes of design.** Co-design, v. 4, n. 1, p. 5-18, 2008.

SANTOS, Daniel Medina Corrêa; MEDEIROS, T. A. **Desenvolvimento sustentável e agenda 21 brasileira.** Revista Científica Multidisciplinar da Uni São José, Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, p. 10-27, 2020.

SANTOS, Fábio Coelho Netto et al. **Sustentabilidade empresarial e ESG: uma distinção imperativa.** Revista de Gestão e Secretariado, v. 14, n. 1, p. 247-258, 2023.

SARMENTO, Thaisa Sampaio. **DESIGN PARTICIPATIVO EM PROJETO DE AMBIENTES: COMO INCLUIR OS USUÁRIOS?** Revista Projetar-Projeto e Percepção do Ambiente, v. 8, n. 2, p. 56-68, 2023.

SEBRAE. **Como conduzir workshop de ideação.** In: SEBRAE. (<https://www.sebrae.com.br>).

VAN AMSTEL, Frederick M.C. **When Participatory Design makes sense.** In: Blog Fred Van Amstel, 2012. (<http://www.fredvanamstel.com>).