

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE ENGENHARIA
FACULDADE DE ARQUITETURA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Daniel Ventura

CONSTRUÇÃO DE BASES PARA O DESENVOLVIMENTO
DE UM ECOSISTEMA DE CULTURA E INOVAÇÃO ORIENTADO
PELO DESIGN NO BAIRRO MÁRIO QUINTANA

Dissertação de Mestrado

Porto Alegre

2023

DANIEL VENTURA

**Construção de bases para o desenvolvimento
de um ecossistema de cultura e inovação orientado
pelo design no bairro Mário Quintana**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Dr. Júlio Carlos de Souza van der Linden.

Porto Alegre

2023

CIP - Catalogação na Publicação

Ventura, Daniel

Construção de Bases para o Desenvolvimento de um Ecosistema de Cultura e Inovação Orientado pelo Design no bairro Mário Quintana / Daniel Ventura. -- 2023.

140 f.

Orientador: Júlio Carlos de Souza van der Linden.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Arquitetura, Programa de Pós-Graduação em Design, Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. Ecosistema de Cultura e Inovação. 2. Design e Inovação Social. 3. Design como Catalisador de Inovação. I. Carlos de Souza van der Linden, Júlio, orient. II. Título.

DANIEL VENTURA

**CONSTRUÇÃO DE BASES PARA O DESENVOLVIMENTO
DE UM ECOSSISTEMA DE CULTURA E INOVAÇÃO ORIENTADO
PELO DESIGN NO BAIRRO MÁRIO QUINTANA**

Esta Dissertação foi julgada adequada para obtenção do título de Mestre em Design e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS.

Porto Alegre, 24 de novembro de 2023.

Prof. Dr. Fabio Pinto da Silva

Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS

Banca Examinadora:

Orientador: **Prof. Dr. Júlio Carlos de Souza van der Linden**

Departamento de Design e Expressão Gráfica (UFRGS)

Prof^a. Dr^a. Claudia Adriana Oliboni Nichetti

Departamento de Design (PUCRS) - Examinador Externo

Prof. Dr. Gabriel Bergmann Borges Vieira

Departamento de Design (UCS) - Examinador Externo

Prof^a. Dr^a. Jocelise Jacques de Jacques

Departamento de Design e Expressão Gráfica (UFRGS) - Examinador Interno

AGRADECIMENTOS

Mãe. Obrigado por tudo sempre, você é incrível! É o meu incentivo e minha inspiração. Presidente da Cooperativa Habitacional dos Moradores da Chácara da Fumaça 1 - Quadra 158, a cooperativa da Vila e que, trabalhando por meios extremamente difíceis, desenvolveu soluções para construção de uma vida melhor pra gente e para todos. Sempre e de forma inesgotável, buscou caminhos alternativos para que nós pudéssemos ter uma perspectiva de futuro melhor, pensando principalmente em mim. É a minha companheira e também minha inspiração diária para construção e amadurecimento de bons valores. Me torno a cada dia, uma pessoa mais justa, respeitosa, honesta, solidária, fraterna, bondosa, por causa de ti. Confere a mim um amor incondicional e imensurável, o mesmo sentimento que tenho por você. Te amo, mãe!

Expresso também, minha gratidão ao Programa de Pós-graduação em Design da UFRGS e ao Professor Dr. Júlio Carlos de Souza Van Der Linden. O imenso conhecimento que recebi por meio do Programa, especialmente através da coordenação do LDCI - Laboratório de Design, Cultura e Inovação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e das discussões com os colegas. Além disso, sou grato aos alunos de graduação em design da UFRGS que participaram da disciplina Design Colaborativo e Inovação em 2022/1 e 2022/2, pelos trabalhos desenvolvidos em conjunto.

Ainda, agradeço a todos os envolvidos neste processo. Elaine Ventura, Olíria Carvalho Mendes, Nelson Ramirez, Eduardo Riella, Hélder Corrêa e Jerônimo Heitor (Padaria Comunitária da Vila Safira), Irma Miranda e Manoel Rocha (Associação Espaço Comunitário Natureza, Cidadania e Paz - NACIPAZ), Fernanda Rigo, Henrique Jongh, Ademar Silva de Carvalho, Adriano Rodrigues, Giovane Byl, Fabiano Vieira, Ticianara Araújo, Márcio, Fabiano Santos, Eduarda Ventura, Julia Achutti, Caio Custódio, Bruna Gonzaga, Gabriela Paranhos, Cecília Arlaque de Abreu, Thiago Miotto Monteiro, Mateus Quevedo Baldasso, Fábio Vargas Pinheiro, Luciene Machado, Thayná de Moraes Ramos, Pedro Molizane, Rodrigo de Aguiar, Rodrigo Alves, Stephanie Mauhs, Lucca Chemelo,

Maria Eduarda Pacheco, Vitória Rodrigues, Gabriela Vargas, Rafael Barros, Nicele Branda, Cândido Acosta, Carlos Pereira, Mário, Lucas Moreira, Diego Moreira, Lu Coimbra, Diaimerffer Dorneles, Iolanda Rackow, Mitian Cristiano Rackow e a todos amigos do Mário Quintana, a Vila, lugar onde nasci e cresci e que me motivou a desenvolver este trabalho para devolver para ela, algo que a vivência no bairro me oportunizou experienciar e desenvolver valores que até hoje cultivo e que fazem parte da construção diária de ser designer.

EPÍGRAFE

Quem disse que eu me mudei?

Não importa que a tenham demolido:

A gente continua morando na velha casa em que nasceu.

Mário Quintana.

Se as coisas são inatingíveis... ora!

Não é motivo para não querê-las...

Que tristes os caminhos, se não fora

A presença distante das estrelas!

Mário Quintana.

RESUMO

VENTURA, D. Construção de bases para o desenvolvimento de um ecossistema de cultura e inovação orientado pelo design no bairro Mário Quintana. 2023. 140 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola de Engenharia – Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2023.

A presente dissertação expõe o trabalho de pesquisa-ação desenvolvido para construção e realização de ações que impactem diretamente a vida das pessoas e o desenvolvimento teórico e prático necessário, para formação de bases para um ecossistema de cultura e inovação orientado pelo design no bairro Mário Quintana, periferia da zona nordeste do Porto Alegre. Como movimento prático, se concentra na concepção de tal construção a partir dos envolvimento diretos de agentes e da própria comunidade, realizando trabalhos estratégicos, desenvolvimento de marcas e identidades visuais, além da reconstrução de um laboratório de informática comunitário com grades de cursos voltados para educação com base no design e na inovação. Obtém como principais objetos de intervenção, o NACIPAZ (Associação Espaço Comunitário Natureza, Cidadania e Paz), entidade do bairro que, desde de 2001, é uma das instituições de referência para projetos com cunho social para toda comunidade e a Padaria Comunitária da Vila Safira (Padoca da Vila), projeto ainda em desenvolvimento que objetiva, o ensino da profissão de panificação e a inclusão de mães solo e jovens no mercado de trabalho. Os resultados do projeto se mostraram eficientes nos fatores relacionados à construção desta base para um modelo de ecossistema. Por outro lado, se observa que os recursos necessários para este desenvolvimento são insuficientes quando se projeta um ecossistema pela falta de recursos financeiros, humanos e estruturais, principalmente. Se projeta para o futuro, o alcance destas soluções para o completo desenvolvimento de um ecossistema de cultura e inovação orientado pelo design, que, projetado no bairro, possa ser replicado a outras localidades.

Palavras-chave: ecossistema de cultura e inovação, design e inovação social, design como catalisador de inovação.

ABSTRACT

VENTURA, D. Construction of bases for the development of an ecosystem of culture and innovation guided by design in the Mário Quintana neighborhood. 2023. 140 f. Dissertation (Master in Design) – School of Engineering – Faculty of Architecture, Federal University of Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2023.

This dissertation exposes the action research work developed to build and carry out actions that directly impact people's lives and the theoretical and practical development necessary to form the basis for a design-oriented ecosystem of culture and innovation in the Mário Quintana neighborhood, outskirts of the northeast zone of Porto Alegre. As a practical movement, it focuses on the design of such construction based on the direct involvement of agents and the community itself, carrying out strategic work, developing brands and visual identities, in addition to providing guidance from a community computer laboratory with voluntary courses for education. based on design and innovation. Its main objects of intervention are NACIPAZ (Associação Espaço Comunitário Natureza, Cidadania e Paz), an entity in the neighborhood that, since 2001, has been one of the reference institutions for projects with a social nature for the entire community and the Padaria Comunitária da Vila Safira (Padoca da Vila), a project still in development that aims to teach the profession of baking and the inclusion of single mothers and young people in the job market. The project results showed efficiency in the factors related to building this basis for an ecosystem model. On the other hand, it is observed that the resources necessary for this development are insufficient when designing an ecosystem due to the lack of financial, human and structural resources, mainly. If you project into the future, the scope of these solutions for the complete development of a design-driven ecosystem of culture and innovation, which, designed in the neighborhood, can be replicated in other locations.

Keywords: culture and innovation ecosystem, design and social innovation, design as a catalyst for innovation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Localização do bairro Mário Quintana em Porto Alegre	17
Figura 2 - Proposta de resolução de problemas através do design	24
Figura 3 - Espiral do empreendedor urbano	30
Figura 4 - Componentes de um ecossistema de inovação	32
Figura 5 - As duas concepções básicas de cultura	35
Figura 6 - Domínios da cultura do design	40
Figura 7 - Elementos para orientar a análise da inovação social como processo de inovação	42
Figura 8 - Papel da tecnologia da inovação social viabilizada pelo design	44
Figura 9 - Modelo de inovação orientada ao design	45
Figura 10 - Estrutura da inovação orientada pelo design	47
Figura 11 - Estrutura educacional do catalisador de inovação pelo design	50
Figura 12 - Início das obras em 2012	53
Figura 13 - Evolução da obra em 2015	54
Figura 14 - Reportagem Jornal do Almoço/RBS	54
Figura 15 - Entrevista ao programa O Repórter do Bem	55
Figura 16 - Estado atual das obras	56
Figura 17 - Manutenção de lajotas e forração	57
Figura 18 - Manutenção porta de ferro	57
Figura 19 - Referências visuais para desenvolvimento de marca	59
Figura 20 - Padrão encontrado em habitações da Vila	59
Figura 21 - Conceito gráfico	60
Figura 22 - Composição de marca - assinatura principal	61
Figura 23 - Simulação digital da composição gráfica	62
Figura 24 - Detalhamento da composição gráfica	63

Figura 25 - Instalação da primeira lona	63
Figura 26 - Composição gráfica segunda lona	64
Figura 27 - Instalação segunda lona	65
Figura 28 - Fachada em PVC adesivado	65
Figura 29 - Levantamento técnico - Vista superior	66
Figura 30 - Levantamento técnico - Vista frontal	67
Figura 31 - Padrão estético das habitações da Vila	67
Figura 32 - Padrões desenvolvidos a partir do padrão inicial	68
Figura 33 - Modelo 3D inicial	69
Figura 34 - Padronagem aplicada no modelo 3D	70
Figura 35 - Simulação jardim vertical	70
Figura 36 - Simulação no ambiente	71
Figura 37 - Mapeamento do bairro Mário Quintana	73
Figura 38 - Detalhamento de ativos nos limites do bairro Mário Quintana	73
Figura 39 - Camadas inativas e ativas	75
Figura 40 - Fanpage Padoca Da Vila no Facebook	76
Figura 41 - Perfil Padoca Da Vila no Instagram	76
Figura 42 - Limites Parque Chico Mendes e NACIPAZ	79
Figura 43 - Entrada principal do NACIPAZ	80
Figura 44 - Telecentro Comunitário Chico Mendes	81
Figura 45 - Registro do evento Chico Mendes na Paz	82
Figura 46 - Registro de atividades de cultura e lazer	83
Figura 47 - Biblioteca Comunitária Chico Mendes	84
Figura 48 - Cestas básicas doadas na pandemia	85
Figura 49 - Grupo GERARTE	85
Figura 50 - Marca antiga NACIPAZ	86
Figura 51 - Estudo de mancha gráfica para a nova marca NACIPAZ	87

Figura 52 - Definição tipográfica	88
Figura 53 - Composição final de marca	89
Figura 54 - Vista aérea do NACIPAZ	89
Figura 55 - Parte da comunidade atendida pelo NACIPAZ	90
Figura 56 - Observação aérea Parque Chico Mendes	91
Figura 57 - Aniversário de 250 anos de Porto Alegre no bairro Mário Quintana	92
Figura 58 - Cone dos Futuros	93
Figura 59 - Participação do público na atividade	94
Figura 60 - Peças de papelaria	95
Figura 61 - Identidades visuais dos projetos	96
Figura 62 - Site NACIPAZ	96
Figura 63 - Perfil NACIPAZ no Instagram	97
Figura 64 - Perfil NACIPAZ no Facebook	97
Figura 65 - Reestruturação do ambiente	101
Figura 66 - Reforma sala I	102
Figura 67 - Reforma sala II	103
Figura 68 - Reforma sala III	104
Figura 69 - Reforma sala IV	105
Figura 70 - Reforma sala V	106
Figura 71 - Reforma sala VI	107
Figura 72 - Projetação das trilhas de ensino	108

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Os estágios evolutivos de um ecossistema de negócios	27
Quadro 2 - Principais características de ecossistemas em diferentes níveis	33
Quadro 3 - Trilhas de ensino	109

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
1.1 PROBLEMA DE PESQUISA	21
1.2 OBJETIVOS	21
1.2.1 Objetivo geral	21
1.2.2 Objetivos específicos	21
1.2.3 Procedimento de pesquisa	22
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	25
2.1 Ecossistemas	25
2.2 Ecossistemas de Cultura e Inovação	28
2.3 Design e Cultura	37
2.4 Design e Inovação Social	41
2.5 Design como Catalisador de Inovação	49
3 AÇÃO 1: PADARIA COMUNITÁRIA DA VILA SAFIRA	52
3.1 Padoca da Vila	52
3.2 Desenvolvimento de marca	57
3.3 Levantamento estrutural	66
3.4 Aprofundamento Vila do Vasquinho	71
3.5 Considerações Gerais	77
4 AÇÃO 2: ASSOCIAÇÃO NATUREZA, CIDADANIA E PAZ - NACIPAZ	78
4.1 Associação Espaço Comunitário Natureza, Cidadania e Paz	78
4.2 Ações e atividades da Associação	82
4.3 Redesenho de marca	86
4.4 Observação de recursos	90
4.5 Design colaborativo e inovação	94
4.6 Considerações Gerais	98
5 AÇÃO 3: LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA NACIPAZ	99
5.1 Espaços Comunitários Digitais	99
5.2 Telecentro Comunitário Chico Mendes	100
5.3 Reconstrução do espaço digital	101

5.4 Laboratório de Informática NACIPAZ	107
5.5 Considerações Gerais	110
6 LINHA DO TEMPO DA PESQUISA	111
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	112
REFERÊNCIAS	118
APÊNDICES	123

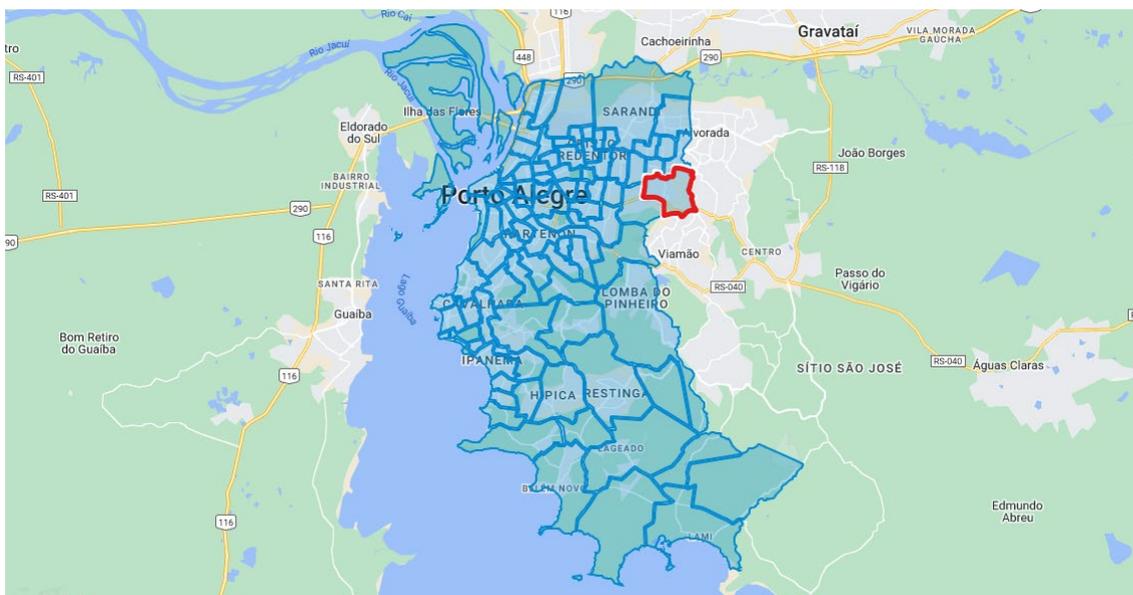
1 INTRODUÇÃO

O bairro Mário Quintana, localizado na zona norte de Porto Alegre (figura 1) a cerca de 15 km de distância do centro da capital, detém um dos menores valores da cidade quanto ao IDHM (Índice de Desenvolvimento Humano Municipal) de 0,638 total, com o menor índice entre os componentes do cálculo na Educação (0,509), Renda (0,655) e Longevidade (0,778) (ObservaPOA, 2022). É zona de constante guerra entre facções criminosas pela liderança de pontos específicos para o tráfico de drogas além de diversos problemas relacionados à infraestrutura de forma geral disponíveis para sua população. Apesar dos diversos aspectos extremamente negativos, é por outro lado, berço de diversas ações sociais, culturais e de inovação conduzidas por associações, centros sociais e por lideranças comunitárias de todas regiões do bairro.

Oficialmente, um dos maiores poetas do Brasil, Mário de Miranda Quintana, o Mário Quintana, teve seu nome atribuído ao bairro em 22 de dezembro de 1998 de acordo com a Lei nº 8258, que de maneira póstuma, recebeu a homenagem. O primeiro loteamento da região data de 26 de junho de 1896 quando então a Companhia Territorial Porto-Alegrense adquire junto a Franklin Gonçalves Lopes Ferrugem uma área de 144 hectares. Na época, o Capão da Fumaça, obtinha como vias de deslocamento e escoamento a Av. Protásio Alves, antes Caminho de Viamão e Caminho do Meio.

Por si só, é bastante irônico o fato do nome designado ao bairro. Não faz parte da obra de Mário Quintana, a não ser de forma fictícia, retratar em todas as suas linhas a violência, pobreza e desigualdade em larga escala que são ofertadas à região que leva seu nome. Não menos satírica, talvez, outro fato ao menos curioso, é de que a Rua 26 de Março esteja localizada no bairro e que todas as comemorações esplendorosas deste dia, aniversário da capital do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, sejam destinadas às regiões com preocupações diferentes dos anseios do bairro Mário Quintana.

Figura 1: Localização do Bairro Mário Quintana em Porto Alegre.



Fonte: Observa POA (2021).

Pertence à região 6/nordeste do Orçamento Participativo (OP) com uma população de 38.116 habitantes, com densidade demográfica de 5.077,39 habitantes por km² que representa 2,7% da população de Porto Alegre e conta com uma área total de 7,507 km², 1,58% da área total do município. A taxa de analfabetismo no bairro é de 5,6%, acima da média da cidade, 3,86%. O rendimento médio dos responsáveis pelos domicílios é de 1,54 salário mínimo nacional que representa um terço da renda média da cidade de Porto Alegre (CENSO 2010).

É formado principalmente por ocupações irregulares que formam as vilas do bairro, sendo algumas, lideradas por cooperativas habitacionais constituídas pelos moradores para regulamentação destas áreas junto aos proprietários originários. Vila Unidos, Vila União II, Vila Batista Flores, Vila Tarso Dutra, Vila do Agrião, Parque Chico Mendes I, Mutirantes II, Vila dos Eucaliptos, Vila Beco da Borracha, Manoel Marques, Vila Santana II, Vila João Goulart, Martim Félix Berta, Vila Atenas, Vila Beco da Mandioca, Vila Safira, Vila Nova Safira, Vila dos Unidos, Vila Parque das Orquídeas, Vila Jardim Protásio Alves e Chácara da Fumaça 1 e Chácara da Fumaça 2 (OBSERVAPOA, 2022).

No bairro está localizado um dos 8 parques oficiais de Porto Alegre, o Parque Chico Mendes que se estima atender cerca de 200 mil pessoas do próprio bairro e de regiões vizinhas, como o bairro Jardim Leopoldina, bairro Rubem Berta e bairro Passo das Pedras. Conta com quatro quadras poliesportivas, dois campos de futebol, duas quadras de bocha, uma quadra de areia, uma pista de skate e uma pista de patinação, além de áreas comuns com pracinhas e churrasqueiras, todos espaços distribuídos em uma área média de 29 hectares.

Mesmo que o *Parque*, assim chamado carinhosamente pelos moradores do bairro, carregue consigo o peso de homenagear um dos mais respeitados ativistas ambientais do Brasil, Francisco Mendes Filho, o Chico Mendes e que seja um dos símbolos mais significativos que ainda vive e transpira a história do bairro, o estado atual do parque não reflete tal homenagem.

Esta precária situação não se apresenta somente para o Parque Chico Mendes, mas sim em todo o bairro. Não é possível dizer que se pode andar tranquilamente pelas principais ruas da região e, muito menos, pelos acessos e pelas vilas. A violência supera todos os outros problemas sociais existentes na localidade, como desemprego, pobreza, moradia, saúde e educação. O bairro vive constantemente como uma zona de guerra e para os moradores este cenário de violência é incessante e faz parte do cotidiano de todos.

Como em toda periferia, o crime recruta os jovens de uma forma diferente. Cativa, seduz, conquista de uma forma distinta. Os jovens da periferia desde sempre, vivem em uma realidade social paralela. Seu lar é um barraco. Seu quintal é um esgoto a céu aberto. A esquina da viela o atrai. Cigarro, bebida e drogas ilegais tornam-se sua dieta. O tempo é o maior recurso de todos. Recurso este que não pode ser desperdiçado quando a fome é prioridade. As questões que se fazem presente, neste momento, permeiam aspectos primordiais quando se fala de sobrevivência e de que forma estes jovens podem se tornar vitoriosos e bem-sucedidos a nível de estruturar uma vida melhor? Apenas uma resposta: crime.

O pato ganhou sapato. Foi logo tirar retrato. O macaco retratista era mesmo um grande artista. Disse ao pato: “não se mexa. Para depois não ter queixa”. E o pato, duro e sem graça. Como se fosse de massa! “Olhe pra cá direitinho: vai sair um passarinho”. O passarinho saiu, Bicho assim nunca se viu. Com três penas no topete. E no rabo apenas sete. (Mário Quintana).

Assim como o Pato ganhou um sapato e foi logo tirar um retrato, o Macaco é um retratista por trás da sua foto. Quando um jovem da periferia adquire algo que de forma honesta não teria condições financeiras naquele momento, como um sapato, o crime faz o papel de retratista, o influenciando e enaltecendo os poderes que tal vida pode proporcionar e assim o atrai. Dia após dia, noite após noite, cada vez mais para dentro deste sistema.

[...] É foda. Foda é assistir a propaganda e ver, não dá pra ter aquilo pra você [...] (Racionais MC's - Capítulo 4, Versículo 3).

Nesta equação o resultado é sempre negativo e a Vila se torna um grande centro de preparação, recrutamento e aliciamento para o crime e a violência que alimenta a máquina de guerra entre as facções instauradas nas zonas periféricas das cidades. Assim como o passarinho que “saiu”, os jovens também saem, quase que em sua maioria, para nunca mais voltar. Para que estes jovens possam voltar para sua vida e sua família ou sequer que nunca as deixe, é preciso investimento de todos os aspectos e que quase sempre são insuficientes e ineficazes.

A alternativa projetada nesta pesquisa, que seja contrária a tal realidade, se baseia na construção de um ambiente de cultura e inovação orientado pelo design através de duas instituições do próprio bairro, a Padaria Comunitária da Vila Safira e a Associação Natureza, Cidadania e Paz, entidades estas que atuam no bairro e visam seu crescimento em relação ao atendimento.

Esta pesquisa foi dividida em quatro capítulos, que apresentam de forma ordenada e temporal de acordo com os acontecimentos, a sua estrutura projetual e conceitual com base na literatura e o trabalho até então desenvolvido nos dois objetos de intervenção. Se ressalta ainda, a trajetória e o andamento da pesquisa de acordo com as ações desenvolvidas simultaneamente nos diferentes objetos de estudo e de que forma ocorre a evolução e o aprofundamento em cada um deles.

O primeiro capítulo apresenta a fundamentação teórica sobre ecossistemas, ecossistemas de cultura e inovação, design e cultura, design e inovação social e o design como catalisador de inovação social, trazendo os conceitos sobre os diferentes temas e conectando com o trabalho a ser desenvolvido na região. Cada tema abordado, foi dividido, conforme sua apresentação, de maneira linear e de utilização prática junto à pesquisa de acordo com as suas necessidades de fundamentação.

O segundo capítulo tem como objetivo conhecer e apresentar a Vila do Vasquinho, no Bairro Mário Quintana, onde está localizada a Padaria Comunitária da Vila Safira, a Padoca da Vila. Apresenta seu histórico e ações desenvolvidas.

No capítulo de número três, é tomado como foco a Associação Natureza, Cidadania e Paz - NACIPAZ, também localizada no bairro. Seu histórico de atividades já desenvolvidas e ações produzidas nesta instituição até o presente momento junto ao bairro.

O quarto capítulo apresenta a reconstrução e abertura para comunidade do bairro Mário Quintana, o novo laboratório de informática do NACIPAZ, que também é apresentado como um dos resultados práticos da pesquisa, que é voltado para atuar na educação prática de habilidades para o mercado de trabalho e ainda treinamentos projetados com o design como propulsor destes novos conhecimentos. A totalidade dos resultados são apresentados nas considerações finais, transmitidos através da Padaria Comunitária da Vila Safira e também acerca da Associação Espaço Comunitário Natureza, Cidadania e Paz.

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

Como construir e realizar ações que impactem diretamente a vida dos moradores do bairro Mário Quintana por meio da concepção de bases para o desenvolvimento de um ecossistema de cultura e inovação orientado pelo design.

1.2 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver ações pontuais que sejam sementes para a construção de um ecossistema de cultura e inovação orientado pelo design no bairro Mário Quintana.

1.2.2 Objetivos específicos

- a) Identificar e articular atores e ações possíveis de serem catalisadas pelo design;
- b) Disseminar a cultura e desenvolver ações pontuais que tenham potencial de impacto cultural sistêmico;
- c) Implantar soluções baseadas em design e em inovação orientada pelo design.

1.2.3 Procedimento de pesquisa

A metodologia adotada nesta pesquisa se baseou na pesquisa-ação, onde tal forma de investigação se concentra na ação dos agentes envolvidos em todo o processo investigativo orientados por um projeto social visando a solução de problemas coletivos, pois se concentra principalmente na ação de tais atores. Requer necessariamente, que compreenda uma relação íntima entre pesquisador e indivíduos pesquisados.

Segundo Thiollent (1985), esta relação entre pesquisador e demais pessoas envolvidas na pesquisa, sendo atores diretos ou indiretos, torna necessária que a investigação obtenha uma grande interação de forma privada e extremamente íntima entre todos para que com isso, a consistência dos valores sobre verdade, reciprocidade e mutualidade estejam efetivamente presentes em todas etapas da pesquisa.

Por se tratar de uma forma de investigação, a pesquisa-ação se empenha principalmente em estimular maneiras que comportem não somente o entendimento da realidade existente em um determinado espaço social, mas que de fato os processos transformem tal realidade. Os objetos de estudo, Padaria Comunitária da Vila Safira e Associação Natureza, Cidadania e Paz, necessitavam não somente uma intervenção estratégica, mas sim de ações diretas em suas estruturas físicas. As ações foram divididas e direcionadas para as duas instituições, se baseando na construção de marca e identidade visual e reforma estrutural de ambas as entidades e ainda, a abertura ao público de uma das instituições. Considerando ainda a fase de interação do pesquisador com os objetos de estudo da pesquisa, outras ações como construção de canais digitais e suas devidas promoções, também foram realizadas.

Tais ações tomaram grande parte do tempo desta pesquisa, pois dependeu de forma muito intensa de trabalho voluntário de toda a comunidade e ainda, de materiais de construção, mão de obra qualificada para tais execuções, ferramentas específicas para sua execução etc. Seguiu-se principalmente os instrumentos e técnicas, voltadas de forma que gerassem resultados ao longo da pesquisa e assim novas possibilidades para a pesquisa.

Para tal transformação é necessária uma mudança empírica da sociedade, das pessoas envolvidas nesta realidade e que as mesmas, estejam dispostas para tal mudança. Trata-se de uma metodologia participativa, que objetiva a troca entre o pesquisador com a sociedade e com os objetos de estudo a se constituir uma democrática forma de entender e produzir valores que realmente impactem e mudem a vida das pessoas, nos detalhes.

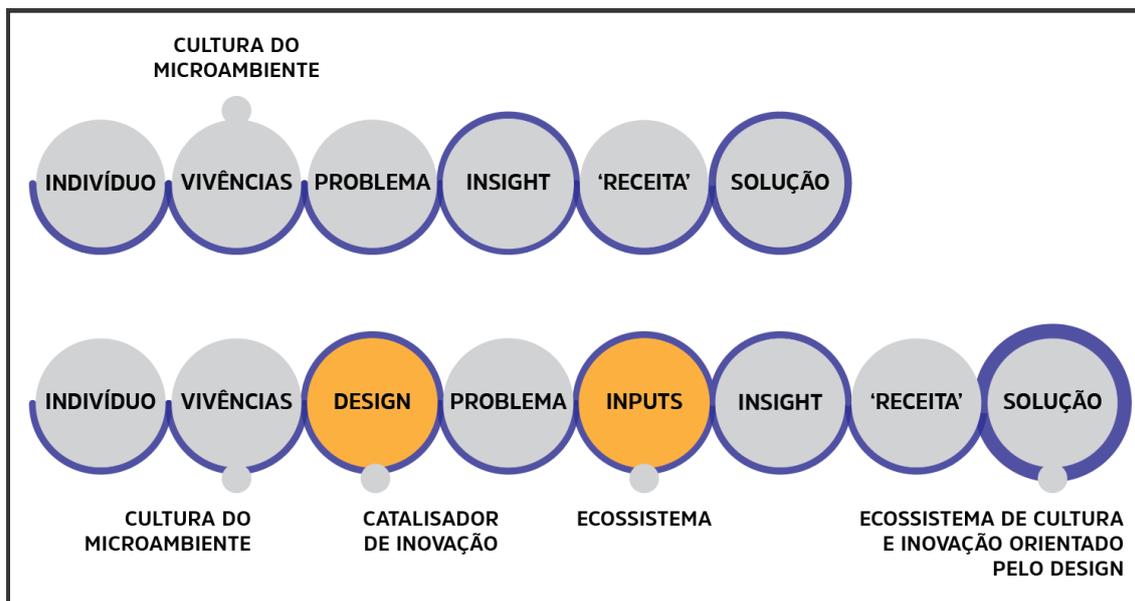
A pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação da realidade a ser investigada estão envolvidos de modo cooperativo e participativo (Thiollent, 1985 p. 14).

Para tal transformação é necessária uma mudança empírica da sociedade, das pessoas envolvidas nesta realidade e que as mesmas, estejam dispostas para tal mudança. Trata-se de uma metodologia participativa, que objetiva a troca entre o pesquisador com a sociedade e com os objetos de estudo a se constituir uma democrática forma de entender e produzir valores que realmente impactem e mudem a vida das pessoas, nos detalhes.

Traz-se junto do pesquisador e dos objetos de estudo, a sociedade deste microambiente para que esta realidade seja investigada, discutida, avaliada e executada na sociedade. Tal forma de ação requer principalmente o envolvimento das pessoas que participam de forma ativa nos devidos objetos de estudo e que além disso, tenham conhecimento e reconhecimento por parte da sociedade quando são referências das suas entidades.

Desta forma, todas as ações desenvolvidas nesta pesquisa se basearam em alocar os representantes primários, incluindo o design nas instituições, para que fossem relevantes objetivando de forma sumária, para toda população do bairro e de zonas carentes, uma forma de enfatizar o pensamento projetual e de construção para novos projetos e novas soluções espelhadas em suas próprias comunidades.

Figura 2 - Proposta de resolução de problemas através do design.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

Para que o indivíduo chegue à resolução de um determinado problema, vivido na sua realidade na sua comunidade, o mesmo traz consigo as suas próprias vivências e experiências (cultura do microambiente). Diante do problema, obtém um determinado *insight* acerca da problemática enfrentada. Com isso, desenvolve uma receita de como resolvê-lo e assim, constrói uma solução (figura 2).

A partir da inserção de novos agentes na mesma condição do processo de desenvolvimento de uma solução, o mesmo indivíduo de acordo com as suas experiências e vivências desta cultura do microambiente, obtém agora o design, como catalisador de inovação. Enfrenta os mesmos problemas que possui na sua realidade e neste momento, recebe do ecossistema e da comunidade, *inputs* e observações externas acerca do seu problema, para que com isso, sua receita seja fomentada e projetada pelo e através do design. Obtém assim, uma nova solução, que neste momento se torna renovável e de prática infinita, para diversas que novas soluções sejam difundidas e orientadas pelos próprios agentes da região.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 ECOSSISTEMAS

Para Moore (1993), um ecossistema estabelecido na economia, por exemplo, compreende não somente uma rede interligada baseada no modelo de indústria que contempla parceiros, fornecedores e consumidores onde os gestores do negócio necessitam buscar estratégias que visam o crescimento exponencial da lucratividade. Mas sim, uma rede, onde mesmo concorrentes de determinado produto ou serviço evoluam de forma colaborativa quando há cooperação e sinergia. Ecossistemas de inovação, de acordo com León (2013), é formulado como sendo uma ferramenta para projetar e tangibilizar a interação entre os atores envolvidos com inovação e que objetiva, primariamente, geração de renda e emprego através de ativos públicos e privados para o desenvolvimento da dinâmica de ecossistemas organizacionais.

É nítido que a concorrência se faz presente e é de suma importância para que o sucesso de determinada organização seja alcançado, que o mercado se mantenha aquecido e na ponta final, o consumidor tenha variedade não só de produtos, mas também de preço. A inclusão de parceiros e fornecedores nas mais variadas etapas do processo de produção se mostra necessária para incorporar inovações para que haja um novo direcionamento baseado nas mudanças (MOORE, 1993).

Ecossistemas de negócio possuem quatro fases de desenvolvimento: nascimento, expansão, liderança e auto renovação. Na primeira fase, a energia dos empreendedores é direcionada em definições. Nicho de mercado, público-alvo, valor do produto e como entregar. Durante a primeira fase, Moore exalta a cooperação que, do ponto de vista da liderança, os parceiros ajudam no entendimento a respeito de entrega de valor para o cliente e desta forma, tal contribuição auxilia futuramente outros ecossistemas que possivelmente poderiam iniciar suas atividades diretamente na fase 2 atribuindo-se de tais conhecimentos já desenvolvidos.

A segunda fase de desenvolvimento, baseia-se no conceito em dois estágios: (1) um conceito de negócio onde uma grande parcela de clientes será valorizada; e (2) o potencial de expansão deste conceito para atingir uma maior parcela de mercado. Durante o processo de expansão, as organizações já estabelecidas na fase dois podem de forma efetiva, exercer sua competitividade para destituir uma organização menor ou com menor visibilidade. Nesta etapa, um dos maiores desafios para o negócio se apresenta como um desafio gerencial em estimular a demanda oriunda do mercado consumidor sem exceder sua capacidade de produção e estrutura, caso contrário fomenta o mercado e a demanda, porém não consegue atendê-la e com isso, divide com concorrentes a produção. O que neste caso, de forma estratégica, possa parecer um erro, se desfaz completamente quando esta mesma organização que não obteve sucesso no atendimento do seu público, interage diretamente com novas organizações que outrora concorrentes, agora parceiros. O estágio dois, enfatiza que a expansão deve ser controlada e se excedida a ponto de distribuir a demanda com possíveis concorrentes, o traga de volta como prováveis parceiros (MOORE, 1993).

Na terceira fase, se mostram claras duas condições que evidenciam, ou não, a liderança desenvolvida de um determinado ecossistema. Para ser considerado saudável, competitivo e ativo, um ecossistema consolidado no nível três necessita possuir um crescimento com lucratividades suficientes. Em segundo lugar, é preciso que a organização obtenha uma estrutura de processos que agreguem valor para o ecossistema. Neste cenário, é praticamente impossível que a organização não possua parceiros e fornecedores para o seu completo desempenho e, para que tais aspectos prosperem, é extremamente necessário que o ecossistema obtenha um programa de constante inovação na sua área de atuação e principalmente de geração de valor para o seu público. Com isso, não somente a organização em questão obtém crescimento, mas sim toda a cadeia de produção incluindo parceiros e fornecedores, pois com o crescimento da tecnologia e inovação empregadas nos produtos e serviços, a régua de evolução, proporcionalmente, se equivale para todos (MOORE, 1993).

A quarta fase não se revela somente nesta etapa. Na verdade, é o constructo em evolução de todos os anteriores, mais evidenciado na segunda e na terceira. De forma sistemática, depende de alguns fatores contemplados anteriormente como possuir os melhores parceiros e fornecedores; investimento em inovação e tecnologia e altos índices de lucratividade recorrentes e auto sustentáveis. Se aproximar ainda mais dos parceiros também é um dos aspectos necessários, suporte aos fornecedores e pontos positivos dessa relação. Um ecossistema deve encontrar formas de alinhar produtividade e lucro à inserção de outros ecossistemas em estágios inferiores a se equalizarem para que o todo cresça e evolua.

Quadro 1 - Os estágios evolutivos de um ecossistema de negócios.

Os estágios evolutivos de um ecossistema de negócios		
	Desafios Cooperativos	Desafios Competitivos
Nascimento	Trabalhar com clientes e fornecedores para definir a nova proposta de valor em torno de uma inovação.	Proteger as ideias de outras pessoas que possam estar trabalhando para definir ofertas semelhantes. Vincular os principais clientes em estado crítico, fornecedores-chave e canais importantes.
Expansão	Levar a nova oferta para um grande mercado trabalhando com fornecedores e parceiros para aumentar a oferta e alcançar a máxima cobertura de mercado.	Derrotar implementações alternativas de ideias semelhantes. Garantir que a abordagem seja o padrão de mercado no território, dominando os principais segmentos do mercado.
Liderança	Fornecer uma visão convincente para o futuro que incentive fornecedores e cliente a trabalharem juntos para continuar melhorando a oferta.	Manter forte poder de negociação em relação a outros players do ecossistema, incluindo clientes-chave e fornecedores valiosos.
Auto renovável	Trabalhar com inovação para trazer novas ideias para o ecossistema existente.	Manter altas barreiras à entrada para evitar que os inovadores construam ecossistemas alternativos.

Fonte: Moore, 1993.

De forma análoga, um ecossistema é também determinado como ecossistemas biológicos. Alocam todos os organismos vivos em uma determinada área dos seus respectivos ambientes de acordo com as suas necessidades e todos trabalham em conjunto para atingir seus objetivos evolutivos. Desta forma, se mostra como um ecossistema de inovação, porém, não se utiliza da sinergia dos seres vivos e sim da energia dos atores envolvidos no projeto. Utiliza recursos materiais (estrutura, equipamentos, processos e parceiros da própria indústria); instituições (escolas, parceiros comerciais, empreendedores independentes); e capital humano (colaboradores, parceiros externos) juntos pelo desenvolvimento do negócio (JACKSON, 2011).

2.2 ECOSSISTEMAS DE CULTURA E INOVAÇÃO

Diferente das atribuições designadas ao conceito biológico de ecossistemas, Oh et. al. (2016), discorre com ênfase que a utilização do termo e também da ideia é válida e desdobrada para ecossistemas corporativos artificiais. Ainda, um ecossistema de inovação está compreendido em dois diferentes enquadramentos: economia de pesquisa (motivada pela investigação fundamental) e a economia comercial (impulsionada pelo mercado), sendo que qualquer um dos atores compreendidos nas duas fases, independentemente do seu papel, tem de inovar em todos âmbitos do produto/serviço.

É possível ainda, de acordo com Oh et. al. (2016), delimitar os tipos de ecossistemas de inovação, divididos conforme sua atuação e seus objetivos. Ainda, Autio (2014) define um ecossistema como uma rede de instituições conectadas. O primeiro deles, denominado um ecossistema de inovação corporativa, demonstra que com o crescimento e evolução da tecnologia de informação, a taxa de difusão e do conhecimento se mostraram capazes de um crescimento rápido. A competição do mercado é intensificada tornando o ciclo de vida do produto ou serviço menor e a integração da tecnologia nos processos se transforma no estímulo necessário para inovação das organizações. Antes desenhadas em estruturas verticais, agora horizontais. (ZHANG et. al, 2014).

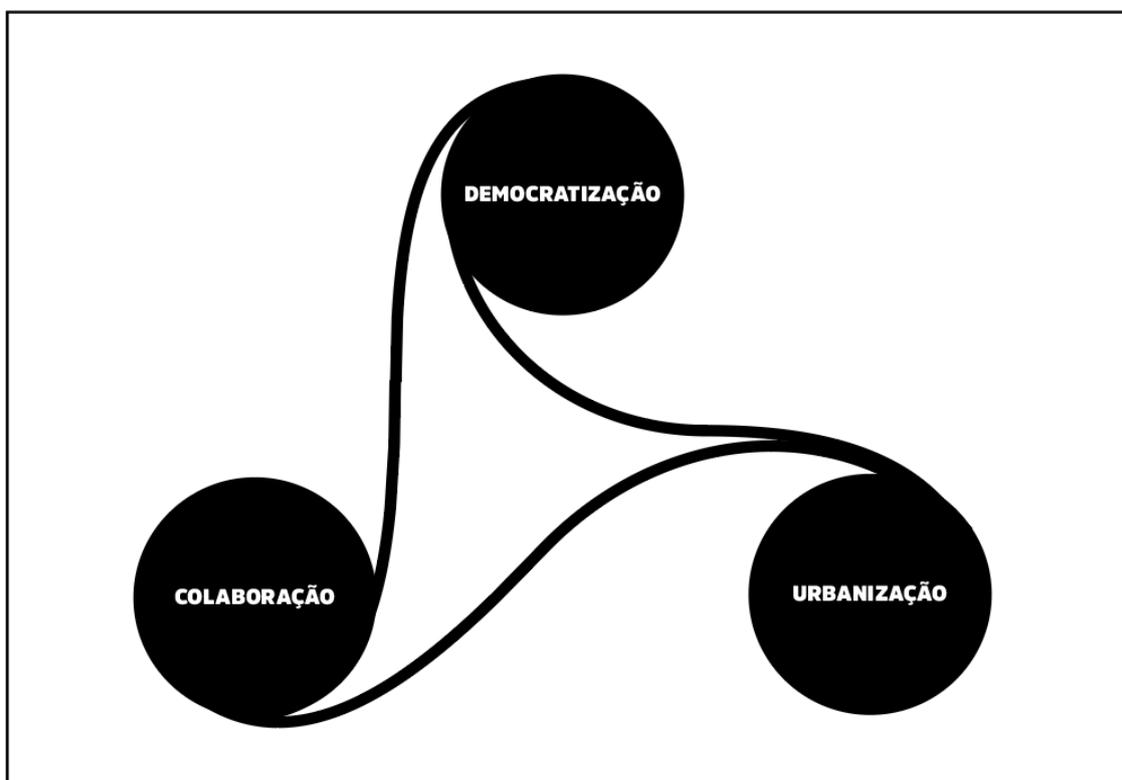
O segundo modelo, ecossistemas de inovação regionais e nacionais, segundo Morrison (2013), designa que para projetar e desenvolver ecossistemas é necessário criar valor através de interações que levam à inovação e para isso, as redes de inovação formem um grupo de ecossistemas de inovação. Para que tal rede seja promissora, um dos principais objetivos projetuais é modificar a mentalidade hierárquica de comando e controle para um pensamento não verticalizado e sim horizontal. Para então, a partir do penso projetual, não apenas é suficiente para tais mudanças, é necessário que toda a rede caminhe em uma mesma direção, onde os atores do mercado em espaços comuns como fóruns, debates, reuniões e encontros de toda a comunidade, resulte diretamente na interação regular para alcançar a inovação em que todos os representantes de tal comunidade estejam e decidam juntos.

De acordo com Rao e Jimenez (2011), o terceiro modelo se denomina ecossistema de inovação digital onde, através de estudos de casos de organizações com produtos e serviços relacionados a tecnologia, apresenta a forma como os consumidores, usuários e desenvolvedores também alimentam a base de conhecimento e de inovação para as empresas. As organizações então chegam ao topo do seu nicho através das suas próprias capacidades e realizações. Com isso, o desafio de se manter na liderança se torna cada vez mais desproporcional e desafiante, visto que para continuar em uma escala crescente e se manter sua posição de autoridade, são necessários aspectos estratégicos importantes. Gerenciar suas inovações para que se tenha vantagens de curto prazo e sustentabilidade a longo, o autoquestionamento de como implementar e gerir os recursos necessários que são limitados.

Desta forma, o desafio para que as organizações obtenham sucesso em seus empreendimentos passa a ser o equilíbrio entre os desafios de exploração que as mesmas enfrentam no seu ecossistema digital e o uso de modelos tradicionais para resolução destes problemas (inovação incremental e radical e fusões com outras instituições) sejam recursos oriundo de terceiros, como possíveis parceiros, fornecedores e/ou usuários.

Para Cohen (2014), o quarto modelo de ecossistemas de inovação é baseado nas populações urbanas (figura 3), que através da cadeia hierárquica entre município e estado e com sólido apoio das universidades e seus programas educacionais e governamentais, se utilizam de tais ofertas para geração e desenvolvimento destes ecossistemas, pois a grande maioria ou pelo menos as mais efervescentes e radicais mudanças tecnológicas atualmente acontecem nos grandes centros urbanos. As cidades, não somente provedoras de tecnologias ou de centros tecnológicos, são um dos berços de inovação que, além de fomentar nos cidadãos a inovação e o empreendedorismo por meio dos desafios diários, impulsiona também através dos problemas gerados pela própria população através de suas emergentes demandas pelas mais diversas soluções, novas capacidades de resolução para estes novos problemas. Uma das grandes aliadas para estas novas conquistas de representação da solução é, de fato, o agrupamento demográfico em grande escala que geram novas atividades econômicas e atraem, quase de forma natural, novas soluções e investidores.

Figura 3: Espiral do empreendedor urbano.



Fonte: Cohen, 2014.

No quinto modelo, os ecossistemas de inovação, de acordo com Frenkel e Maital (2014), recebe o título de ecossistemas de inovação centrados em micro e pequenas empresas. Muito importantes no cenário nacional brasileiro para a sua economia, onde as empresas que com até dois anos de vida, podem fechar suas portas principalmente pela falta de treinamento dos próprios colaboradores e também a ausência de preparo por parte dos empreendedores e líderes dessas novas organizações, acabam entrando em falência (BEDÊ, 2016).

Neste ambiente, os autores trazem os fatores relacionados ao bem-estar econômico que é mensurado pelo consumo per capita do mercado que deve ser fomentado e estimulado pelo crescimento da produção e sobre o crescimento econômico, que tange e evolui de acordo com o fomento da inovação. Sendo assim, o capital humano e a inovação são os propulsores do crescimento da produtividade, que por sua vez impulsiona o aumento da produção e do consumo que leva a uma melhor posição quanto ao bem-estar econômico (FRENKEL; MAITAL, 2014).

Um dos aspectos apontados que também faz parte dos ecossistemas, são o declínio da inovação, que passa diretamente pelos fatores relacionados à globalização e o papel dos governos quanto a este cenário. Com a grande velocidade da globalização e crescimento comercial entre Ocidente e Oriente, desenvolveu-se um abismo de desequilíbrio, no qual grandes nações com uma economia aquecida e em processo de solidificação acabam por exportar para nações com economias ainda em crescimento, o que em algum momento futuro, sofrerá e precisará projetar o seu equilíbrio. Ainda, León (2013), discorre sobre ecossistemas de inovação aportados em universidades, onde faz uma análise e divide as organizações em níveis macro, meso e microssistemas de inovação a depender das atividades empregadas. As entidades alocadas no nível de mesossistema centralizam-se no comportamento de trabalho cooperativo e que não somente utiliza atores como universidades ou até mesmo centros de pesquisa e conhecimento, como arranja e determina seus interesses para que tais parcerias constituam resultados de longo prazo para ambos os modelos.

Ecosistemas baseados na indústria, historicamente consolidados e aplicados, surgem no momento em que uma grande organização projeta evoluir sua taxa de inovação em determinada área e para isso oferecem aos atores locais, plataformas para que possam desenvolver seus próprios produtos ou serviços. Diferente do modelo atualmente consolidado e em ampla implementação em diversas cidades e universidades, os parques tecnológicos, dependem de incentivo fiscal por parte do governo para que se estabeleçam nestes locais com a promessa de desenvolvimento local e regional.

Ecosistemas de inovação, são constituídos por todos os diversos atores e demais partes interessadas que objetivam de forma conjunta, a viabilização de uma economia com base na inovação e no empreendedorismo na sua área de interesse e crescimento significativo dos indicadores de inovação da organização (figura 4). Para que esta instituição seja devidamente reconhecida como uma organização baseada na inovação e constitua uma organização de inovação, são necessários diversos aspectos como a existência de diversos projetos já iniciados ou ainda em fase de implementação e execução paralelas e que tenham de forma significativa, gerando, múltiplas ações de valores condizentes com os fatores do setor (LÉON 2013).

Figura 4: Componentes de um ecossistema de inovação.



Fonte: Desenvolvido pelo autor baseado em León (2013).

No cenário de um ecossistema baseado em universidades, a instituição tem o papel de parceiro de inovação aberta, visto que o conhecimento tecnológico se torna o principal aspecto de relevância para competitividade mundial entre negócios. Dentre todos os aspectos neste cenário, os fatores mais importantes para o sucesso destes ecossistemas em conjunto com as universidades se baseia de forma ampla em reduzir riscos, reduzir os aspectos financeiros quanto a todos os processos enfrentados, quanto aos modelos pré-existentes, baseados na estrutura das próprias universidades e aumentar a base tecnológica no processo de inovação para que com isso, se forme o avanço de pesquisas para modelos de cooperação e fomento ainda mais os ecossistemas de inovação.

Quadro 2 - Principais características de ecossistemas em diferentes níveis.

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL	NÍVEL DO ECOSISTEMA	ECOSSISTEMA ORIENTADO PELA INDÚSTRIA	ECOSSISTEMA ORIENTADO PELA UNIVERSIDADE
Tipo de inovação suportado	Nível macro	Inovação tecnológica	Inovação aberta
Impacto econômico no território	Nível macro	Global ou regional	Regional (ou baseado no Estado)
Drivers de apoio público	Nível macro	Autoridades regionais ou nacionais	Canalizado através dos fundos da universidade
Foco geográfico	Nível macro	Interesses industriais com acordos públicos-privados	Pré-existente no campus da universidade
Internacionalização	Nível macro	Networking em diversas áreas geográficas	Alianças fracas
Liderança	Nível meso	Impulsionado pela excelência industrial por uma indústria multinacional de alta tecnologia	Excelência acadêmica orientada por um campus universitário de pesquisa com base tecnológica
Principais atores	Nível meso	PMEs, startups, universidades, centros de pesquisa	Centros de pesquisa, indústrias de alta tecnologia
Foco temático ou setorial	Nível meso	Ligado ao principal setor líder da indústria	Multissetorial com foco no trabalho interdisciplinar
Atividades industriais	Nível meso	Baseado em projeto	Programas educacionais baseados em projetos
DPIs	Nível meso	Acordos de licenciamento de patentes controlados por empresas maiores	Licenças abertas e difusão de publicações acadêmicas

Fonte: León (2013).

A implantação da inovação e posteriormente a difusão de um ecossistema de inovação requer que a cultura da organização seja também adequada e desenvolvida com o mesmo volume de interesse por parte de todos os atores envolvidos, desde o fomento até sua implementação no contexto da organização. Neste processo, os principais atores da organização, desde supervisores de alto escalão da estrutura organizacional a membros de nível sênior devem em ampla mudança, desenvolver novas habilidades e responsabilidades que por sua vez, darão suporte para este processo de mudança sobre cultura e inovação (SMITH, 2006).

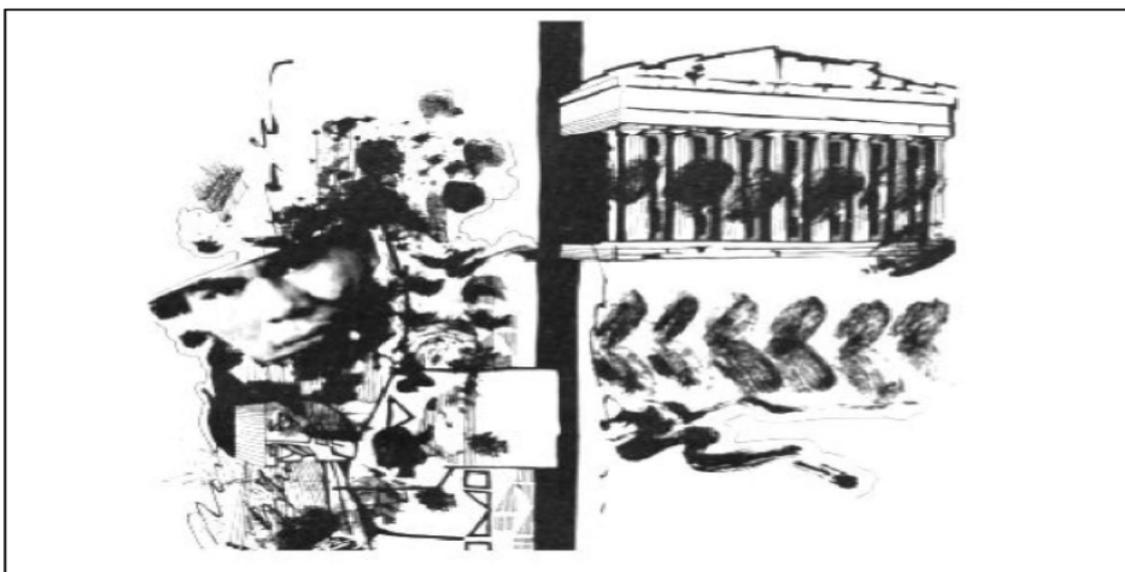
O caminho mais eficiente para que esta mudança tenha sucesso, depende diretamente quanto ao envolvimento de tais atores em criar, desenvolver e gerenciar uma mentalidade empreendedora nas pessoas de tal contexto social, para que assim, o conhecimento específico e aprofundado seja capaz de não apenas separar o conhecimento construído e gerado, mas sim conectá-lo com outras áreas de conhecimento tão importantes quanto às outras etapas deste processo de evolução.

Tal parceria deve, sumariamente e em primeira instância, envolver e trazer para as etapas desta mudança de processos, pesquisadores, designers, engenheiros, empresários e também as pessoas no fim da cadeia e especificamente o público consumidor neste cenário. Sendo que os pesquisadores e engenheiros assumem o papel de entendimento e discernimento intrínseco detalhado sobre as oportunidades financeiramente comerciais que se resumem não somente em novas tecnologias, mas em novas propostas de negócios e estratégias.

Assim, essa colaboração de diferentes profissionais de áreas diferentes, mas que se conectam em determinadas etapas da projeção, podem desenvolver em conjunto íntimo de trabalho, novas soluções que são agora, baseadas no contexto específico. Isto determina que as soluções sejam mais eficazes e eficientes, visto que, para que obtenham determinado êxito, a troca, a combinação de diferentes fatores projetuais de suas áreas e ainda seus conhecimentos técnicos, podem trazer ao projeto, novos resultados.

Quando se fala de cultura, antropologicamente, diversos significados são apresentados por diversos autores. Historicamente, Tylor (1871), aborda a cultura como sendo uma complexa rede formada por crenças, artes, inteligência, costumes, regras, leis adquiridas e vivida pelos indivíduos de uma determinada sociedade. Boas (1911), discorre sobre todas as diferentes expressões de cultura de acordo com as diferentes regiões do planeta, onde raça e cultura estão conectadas de forma íntima. Ainda, Santos (1983), expressa seu significado como uma recorrente preocupação atual para entender de forma clara, como a história conduziu os seres humanos em suas diversas e complexas trajetórias ao longo do tempo. De forma gráfica, traz a interpretação de cultura baseada na capacidade dos indivíduos em representar suas expressões de criação como concepções básicas de cultura (figura 5).

Figura 5: As duas concepções básicas de cultura.



Fonte: Santos (1983).

Diante deste cenário e com a inclusão dos conceitos sobre ecossistemas anteriormente descritos, um ecossistema cultural tem como base os aspectos de um agrupamento de pessoas de uma sociedade que obtém como ativo todos os seus panoramas de criação e que são mutuamente utilizados e desenvolvidos pelos mesmos, que vivem geograficamente na mesma região e que compartilham entre si, ao longo das gerações tais cenários dentre crenças, valores, regras e leis.

“Mário Quintana cantada em prosas e versos; dos barracos de madeira aos becos de difícil acesso; dos campos de terra ao Valão, Mirim, Fumaça 1, Fumaça 2, Mutirão; Valneri, Safira, Batista Flores. O que une essa gente toda são os valores; gente que acorda cedo e vai à luta, com sol ou com chuva, pessoas simples e humildes que vão atrás dos seus sonhos. Aqui temos o Telecentro, acesso a computadores sem custo para comunidade. Temos 3 escolas: Chico Mendes, CIEM e Mariz e Barros. podemos usufruir de um parque lindo Chico Mendes; Há um caminho longo pela frente, não tenho dúvida que estamos no caminho certo. Te convido para dar um rolê pela minha quebrada; enquanto muitos querem morar no Centro ou na Zona Sul, eu tenho orgulho de morar na Mário Quintana minha casa meu lar.” (GRUPO ALVO X, Mário Quintana CHF, 2010).

O trecho acima, retirado da música “Mário Quintana (CHF)” do grupo de rap e hip-hop do bairro Mário Quintana, Alvo X, reflete todos os conceitos exibidos sobre cultura, com foco principal no orgulho e até sobre a honra valorosa de ser morador da Vila e “CHF” representando Chácara da Fumaça, nomenclatura das vilas do bairro. Traz de forma literal os recursos existentes no bairro como as escolas, o parque e também o Telecentro do NACIPAZ.

Contextualiza crenças acerca do agrupamento de seres humanos neste contexto social e geográfico e o compartilhamento de ideias e conhecimentos desenvolvidos e geridos na própria comunidade. Além dos pontos específicos sobre as entidades e instituições alocadas na região, que fazem parte da rotina e vivência dos moradores que constroem essa relação de ecossistema de cultura a partir dos seus versos e rimas, trazem suas vivências rotineiras no bairro Mário Quintana. A obra também aborda e reflete os aspectos que são intrínsecos ao seu contexto diário, passando pelos acessos e vielas que fazem parte de fato dos fatores relacionados às experiências vividas por pessoas.

A cultura hip-hop vive, respira e transpira em todo o bairro Mário Quintana, apresenta a realidade e projeta um novo futuro. “É o rap 497, 491 e 494!”

2.3 DESIGN E CULTURA

Para que as organizações desenvolvam um processo de inovação, devem construir uma cultura organizacional que tenha, de forma clara, um retorno relacionado às práticas que apoiam a inovação, para que assim, transfiram a tecnologia para o mercado. No âmbito desta pesquisa, se faz presente a definição de cultura baseada no comportamento padronizado com observação direta em um grupo específico, determinados por crenças, tradições e princípios compartilhados pelos integrantes deste grupo (ARDICHVILI; MITCHELL; JONDLE, 2008).

Quando as interações entre design e cultura se tornam tema de estudo e pesquisa, caracteriza-se também a relação entre a tecnologia e seu desenvolvimento para que a inovação baseada no design também seja aplicada e desenvolvida de forma explícita. O design, como resposta à atual forma de consumo da sociedade contemporânea, o capitalismo, é visto e entendido por através de dois papéis diferentes. Produção e consumo em massa. Visto que a partir desta afirmação, o papel do designer sofre diferentes mutações de acordo com o passar dos anos. Num primeiro momento, a era moderna passa a ter uma necessidade de forma visual, materiais para expressão dos seus produtos e meios de consumo. Em segundo lugar, por entre os avanços tecnológicos, designers passam a ter um papel significativo no tangente à produção e forma de consumo de uma determinada sociedade culturalmente sedenta por definição do seu próprio eu (SPARKE, 2013).

É imprescindível ao falar de cultura, tratar de design e como a sua expressão representa os fatores antropológicos da sociedade. Estes fatores se confundem quando se fala sobre projetar diversos autores, no que tange ao significado de design e o que ele representa. Flusser (2007), determina que o design é uma área transdisciplinar que une o conhecimento científico ao estético. Bonsiepe (2011), discorre que um determinado produto sem projeção não pode ser considerado design. Ainda, Galle (1999), enfatiza em como o design é empregado e finaliza que mesmo com tantas definições por diversos autores, ainda é discutida sua definição.

O termo “design” pode agora ser encontrado com três significados diferentes: design difuso, pelo qual nos referimos à capacidade humana natural de adotar uma abordagem de design, que resulta da combinação de senso crítico, criatividade e senso prático; design especialista, pelo qual nos referimos a designers profissionais que devem, por definição, ser dotados de habilidades e cultura de design específicas; e co-design, pelo qual nos referimos ao processo geral de design resultante da interação de uma variedade de disciplinas e partes interessadas – usuários finais e especialistas em design incluídos. (MANZINI 2016, p. 53).

O design teve papel fundamental em diferentes crises em determinados momentos. No início do século XXI, quando necessariamente, passa a se reestruturar e desempenhar um papel relevante ao se empoderar, exerce um compromisso com a inovação, a facilitando. Gera criatividade e mudança em diversos contextos como comercial, social e cultural através de ferramentas de desenvolvimento sócio-econômico. De maneira mais abrangente, o significado de design, assim como de cultura, obtém diferentes definições de acordo com o meio em questão, mas em suma, constata a ideia de crescimento e nutrição. Quando somadas, os termos ainda assim podem obter outros conceitos, como por exemplo, o idealismo norteador sobre design ligados a valores distintos e estes mesmos valores transculturais denotam sua tensão. Por fim, a existência de um não se trata do inexistente de outro, pois a linguagem visual e material de um determinado produto sempre será baseada na estrutura cultural de um grupo. “Se a cultura do consumo torna o design necessário, o progresso tecnológico o torna possível” (SPARKE, 2013).

Manzini (2016), defende enfaticamente que a cultura não faz parte da discussão quando se fala de design. Tal debate se refere à projeção para solucionar problemas, que tem como atributos definidores não os produtos e serviços oriundos do design, mas sim, as ferramentas utilizadas para tal resultado. Estes efeitos (ambientais, econômicos e sociais), a partir do pensamento e desenho, determinam em outra instância que ainda não existe uma discussão sobre o peso que a cultura obtém e que a impede de se materializar como agente de mudança destes aspectos.

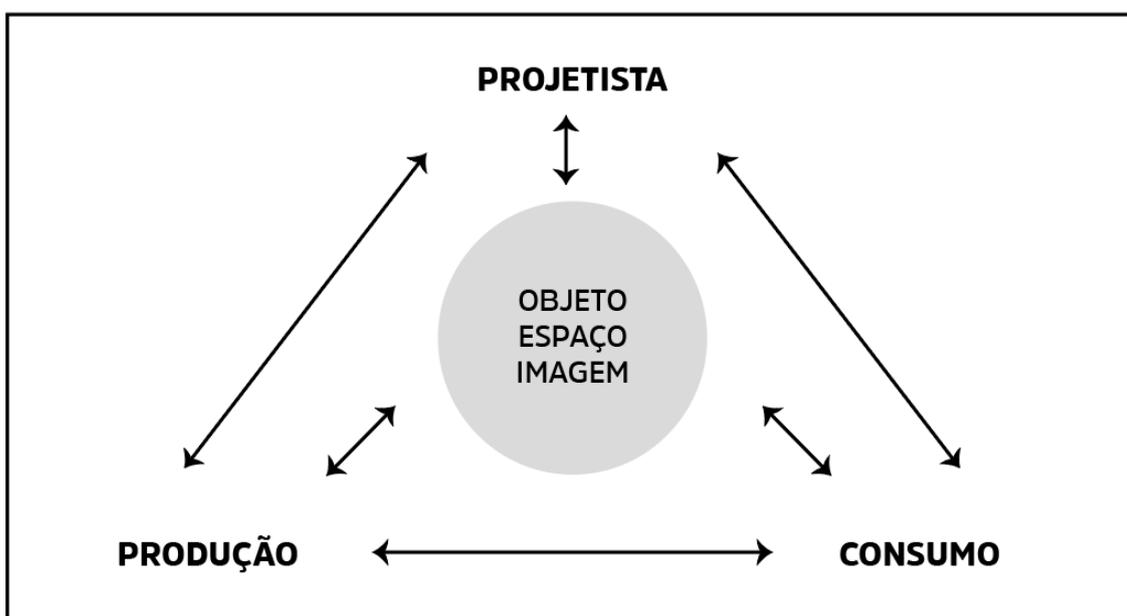
O autor ainda reflete sobre design emergente e sua composição, onde afirma que os métodos e ferramentas utilizadas determinam sua complexidade para que se tornem autênticos e úteis para a sociedade. Porém, ressalta que design não é o resultado entre métodos, ferramentas e como se dá a sua utilização, sequer, o papel do designer pode ser insignificante neste cálculo. Não sendo apenas uma maneira de executar tal tarefa, o design obtém diferentes facetas quanto ao seu propósito como sendo um instrumento de análise crítica e de reflexão onde tais especialistas geram conhecimento, visão é critério as transformando em proposições aplicáveis de execução. Sendo assim, o designer, como tal, deve também conhecer, entender e obter a cultura do design como seu principal artefato de projeção. Cultura no design ou de forma abrangente, cultura com design, compreende valores, conhecimento, critério de qualidade e que por sua vez, despontam durante a prática do (de) design que estão totalmente abertas às possíveis e explícitas intervenções dos agentes e atores de cultura.

Julier (2006), traz em primeira instância uma questão: “... *Que relação a cultura do design teria de fato com a própria prática de design?*” Muito reflete sobre o ensino do design nas universidades, onde coloca que a partir da década de 1990, tais disciplinas com objetivo de instrução gráfica, entre outras, possuem uma maior carga de conhecimento em que os métodos abordados sobre cultura visual e que acabam por se tornar uma falsa compreensão do que realmente se entende por cultura do (no) design.

Ainda, comenta que a cultura do design como prática, é formada pelo contexto. Refere-se à maneira como o contexto geográfico influencia ou não a prática de design. Pode-se citar, diversos fatores geográficos, como tecnologia presente em uma região, materiais e substratos disponíveis para produção e sobre fatores culturais adjacentes à comercialização destes artefatos. Pelo viés da cultura do design com foco organizacional ou atitudinal, é mantido no escopo de produtores de design que fornece modelos para os recursos humanos dentro desta indústria. Assim, os empreendimentos criativos ou fomentadores neste mercado, servem como paradigmas para maiores mudanças a nível da organização, interna e externamente.

Através da perspectiva da cultura do design como agente, se refere a ser uma potente ferramenta para maximizar a posição de uma organização no seu mercado, que também, mas não menos importante, ressaltar que tais práticas do design sejam direcionadas para benefícios sociais e ambientais. Neste modelo também se enfatiza cultura de design como uma maneira de fazer design, um método. Por fim, a autora traz o debate para o uso da expressão 'cultura do design' que obtém duplo significado, dependendo da forma a ser utilizado e aplicado. A primeira se baseia na avaliação de múltiplos contextos no que diz respeito à forma e à expressão, enquanto a segunda, na postura em como o design é praticado. Para que as inadequações sobre cultura do design abordando cultura visual em design, relação com artefatos de design, usuários e valores quanto ao processo todo, a autora apresenta tal relação de acordo com a figura 6, considerando os principais domínios (objeto ou artefato, espaço ou meio e imagem ou projeto), onde trata o nível de interferência de cada um dos aspectos sobre o outro.

Figura 6: Domínios da cultura do design.



Fonte: Julier, (2016).

2.4 DESIGN E INOVAÇÃO SOCIAL

O design e a tecnologia quando juntos e somados, são vistos como dois principais propulsores da inovação social. Mesmo que as novas tecnologias possam parecer contrárias para o desenvolvimento e evolução da inovação social, o design sem dúvida, através de abordagens e ferramentas, desempenha um papel de que resulta em múltiplos benefícios e resultados positivos para o potencial de inovação social (LI; BACETE, 2022).

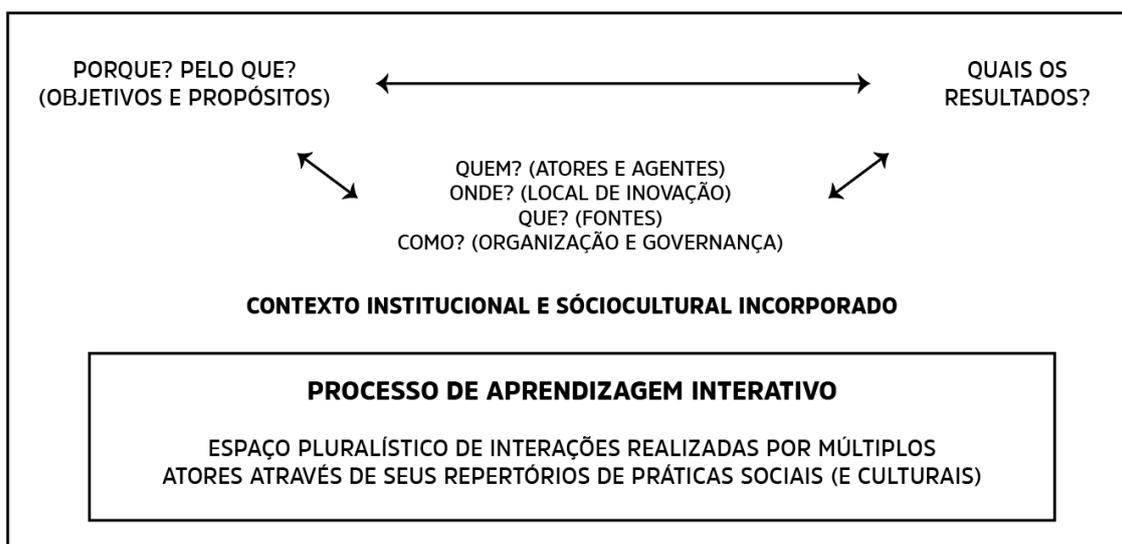
A inovação social pode ser caracterizada por três aspectos distintos: a inovação social objetiva abordar mudanças sociais através de mudanças nas práticas sociais. Segundo Schwarz (2010), o termo inovação, obtém um amplo espaço nas discussões em organizações, porém os resultados são rasos, de mínimo impacto enquanto poucas outras inovações possuem um alto impacto na tecnologia e na sociedade. As inovações estão entrepostas nas sociedades de forma a efetivar o seu desenvolvimento, mas que necessitam de uma base científica para tal, o que difere a sua natureza como inovações sociais relacionadas a assuntos sociais e também a inovações fundamentadas em tecnologias para o próprio mercado, com fins extremamente comerciais para as organizações (LI; BACETE, 2022).

A regra do grande número de inovações graduais e, ao longo do tempo, de grande número de inovações notáveis instigadas por poucas “inovações básicas” (pontos de virada na mudança social) também se aplica às inovações sociais. A sociedade desenvolve e gera inovações sociais em formas de novas práticas, instituições, “ritos, técnicas, costumes, costumes e costumes”, além de inovações tecnológicas. Qualquer uma dessas variadas inovações é socialmente relevante, e todas são criadas e produzidas por atores sociais de muitas esferas da vida, não apenas na ciência e nos negócios – embora essas áreas da atividade humana sejam mais cruciais para a inovação, por um lado, mas também por outro lado, eminentemente dependente da inovação. (SCHARZ, 2010. p. 4).

Para que uma inovação seja considerada e entendida como inovação social, é necessário o entendimento de que inovação não somente é encontrada em produtos ou serviços projetuais, pelo contrário. O nível da prática social, sendo discriminada como uma combinação ou adequação de determinadas práticas sociais em regiões de ações sociais que por sua vez, são motivadas por atores específicos deste contexto, objetivando melhores resultados quanto aos problemas deste ambiente. Não é passível de lucro para os desenvolvedores para ser considerada social, o ganho se dá de fato nas mudanças geradas. Assim como em qualquer outra inovação, o inovar, não necessariamente representa o bom, o bem feito, mas sim, o que é socialmente desejável dentro deste contexto (LI; BACETE, 2022).

O segundo aspecto, por Edwards-Schachter e Wallace (2017), dimensiona os diversos elementos que fazem parte da análise de uma determinada inovação para considerá-la de fato uma inovação (figura 7). Fatores como processos de mudança social que embasam a inovação social (sociedade, processos, mudanças, ações, práticas sociais, problemas, necessidades, relações sociais). Desenvolvimento (centralidade aliada ao valor, conhecimentos, ideias, inovações tecnológicas, produtos, governo). Setor de serviços (sociedade, mercado, necessidade social, negócios, desafios, novas ideias e produtos, qualidade de vida).

Figura 7: Elementos para orientar a análise da inovação social como processo de inovação.



Fonte: Edwards-Schachter; Wallace, (2017).

A inovação social é de fato um processo plural e complexo, porém coletivo e de forte aprendizado que requer o envolvimento e a participação de todos os atores da sociedade e seus papéis pré-determinados neste contexto social. Objetiva resolver em primeira instância, os problemas sociais do microambiente através de práticas sociais que geram mudanças nas estruturas sociais, nas relações sociais. Inovação social pode espalhar-se sob dois diferentes vieses, onde o primeiro é baseado na relação dos diferentes tipos de atores e agentes envolvidos neste processo que representam a participação dos mesmos no progresso e o segundo fundamenta-se nos processos executados por parceiros dos setores público e empresariais que utilizam e enfatizam as mudanças nas práticas sociais.

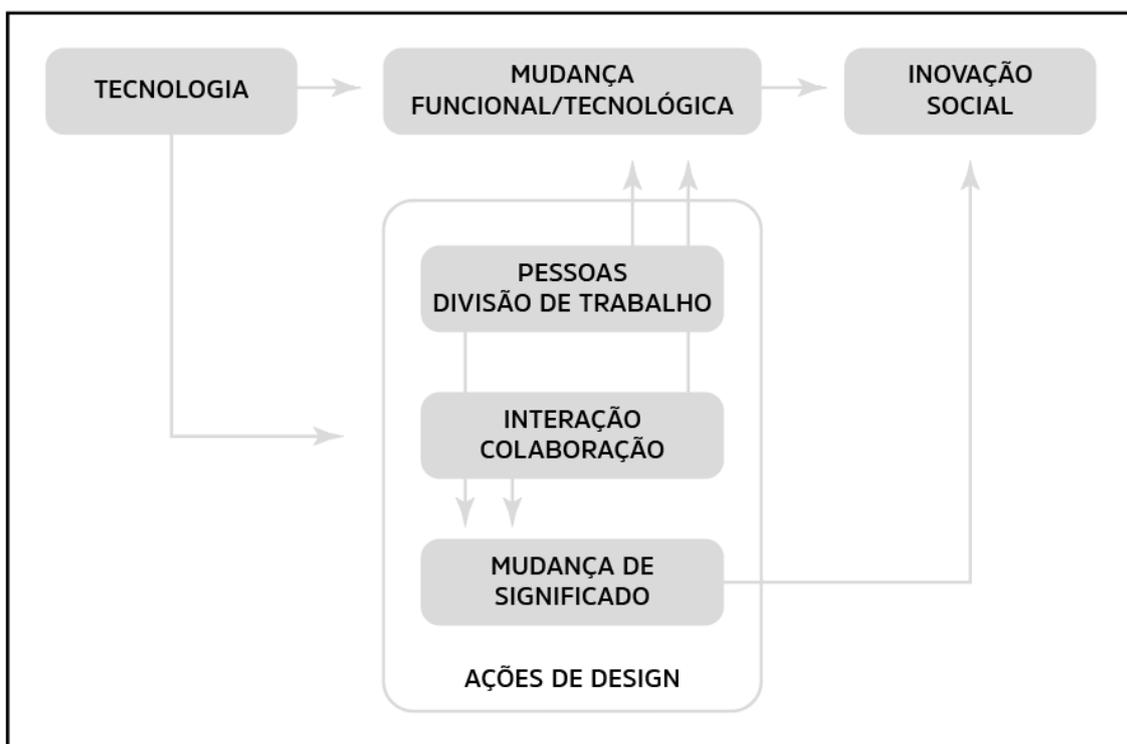
Na sua terceira apresentação, a inovação social aborda segundo Edwards-Schachter e Wallace (2017), a prestação de serviços apoiada pelo terceiro setor, onde se caracteriza através de categorias já estabelecidas como inovação de produtos, inovações tecnológicas e processos ágeis, conectadas diretamente com inovações tecnológicas. O design como ferramenta e metodologia aplicada para inovação se apresenta quando o ser humano é o centro fundamental em qualquer projeto que visa a inovação e a inovação social. O projetista, o designer, carrega consigo uma vasta carga de vivências e experiências (que devem sim fazer parte da sua entrega) e que contribuem para um dos atributos essenciais da inovação: habilidade de entender e se colocar no lugar do outro, principalmente quando se fala de inovação social.

O design, em si, se torna um forte atributo que contribui de forma metodológica para a inovação social em seus diferentes âmbitos, justamente para gerar significado e importância e diferenciação sociocultural nestes e para estes projetos. A orientação necessária para tal mudança e o desenvolvimento de uma inovação social acaba por se basear principalmente nas inovações tecnológicas. Já o aspecto secundário desta equação se dá através de quem inova, de qual grupo inova, de qual sociedade e microambiente inova e através de quais circunstâncias e motivos.

Ainda sobre a definição e claramente a ambiguidade do termo inovação a ser utilizado pelo design, pode-se enfatizar os termos como inovação liderada pelo design (figura 8), inovação orientada pelo design ou ainda inovação do design (LI; BACETE, 2022). Tais definições são extremamente importantes para não somente obter uma nomenclatura, mas sim, para se entender qual de fato é o papel do design quando abordamos inovação (DESIGN COUNCIL, 2018).

Bem como Verganti e Dell’Era (2014), determinam a utilização do design como sendo um propulsor que viabiliza a inovação social pelo design e também no que tange a construção de um significado, como dito “dar sentido”, a determinação relacionada à inovação segue em construção quando o termo inovação orientado ao design é utilizado por organizações. Assim, a organização necessita do design para que alcance uma forma radical de inovação que ressignifique o conceito de bens e serviços para os seus usuários. “A inovação impulsionada pelo design não é uma resposta, mas um diálogo e uma modificação do mercado” (VERGANTI, 2008).

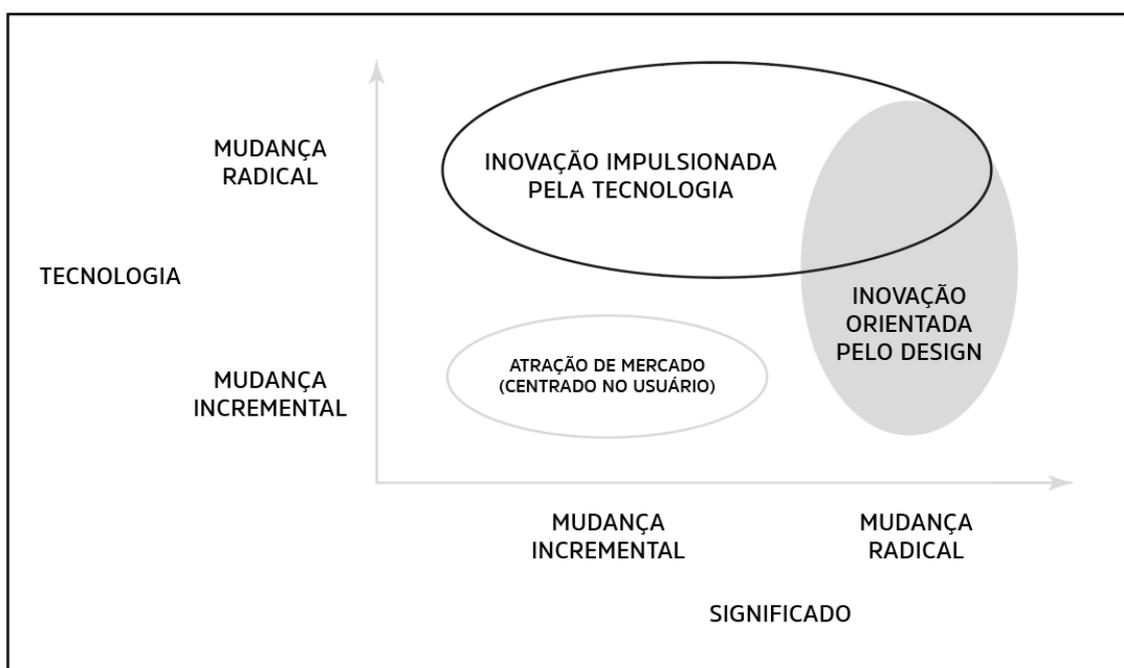
Figura 8: Papel da tecnologia da inovação social viabilizada pelo design.



Fonte: Li; Bacete (2022).

Para Verganti (2016), a inovação pelo design pode ser avaliada em dois diferentes níveis: melhorias e novos rumos. No nível de melhorias pode-se enfatizar novas soluções que melhor abordam as definições de valor já existentes, de cunho amplamente reconhecidos pelo mercado. No segundo nível, a abordagem está ligada diretamente no que os consumidores elegem como valor (figura 9). Deste modo, os métodos tradicionais de inovação acabam por não possuir o mesmo valor, visto que ao invés de após um briefing, aguçar e fazer contato com atores externos, parte-se da ideia de inovação através dos seus clientes internos que neste caso representam os consumidores.

Figura 9: Modelo de inovação orientada ao design.



Fonte: Verganti (2009).

O modelo baseia-se principalmente no aspecto de quando é confrontado na presente discussão sobre o design (forma e/ou função), na função do design como impulsionador tecnológico de papel radical para esta transformação. Considera-se que não há inovação sem design e que todas as suas ações são baseadas em escopos de design, como técnicas e ferramentas. Porém, é necessário enfatizar que tais ações visam sumariamente que as atividades baseadas no design sejam direcionadas para a inovação, mesmo que não seja inédita para a criação de valor.

Ainda, o autor determina que a geração de novas e numerosas ideias não é o principal motor para construção de inovação, pois não auxilia de forma alguma na identificação de novos futuros e caminhos para a organização. É necessário que a avaliação do que possibilita mudanças e identifica oportunidades esteja baseada no que se define como bom ou valioso que centraliza o design nos processos inovadores para geração de valor.

Sobre mudança incremental (dentro do viés tecnológico, obtendo assim seu significado) e radical (sobre significado, em como e para que o produto existe), Bucolo e Matthews (2011), discorrem como as atividades de inovação acerca das distintas, porém complementares designações, fornecem significado para tal. Atividades relacionadas à mudança incremental se apropriam principalmente da mutação das características dos produtos com objetivo de obter a máxima eficiência de custo, recursos extras ao momento em que uma tecnologia é empregada e o posicionamento do produto ou serviço da organização através do branding. Já no ambiente da inovação radical propõe que a organização pode se utilizar de mudanças nos processos, como por exemplo a implantação de sistemas sucintos para alcançar redução de custos, adotar novas plataformas de tecnologia e ainda, focar para novos mercados e usuários que compreendam novas oportunidades de evolução através de novos produtos/serviços.

As ferramentas de design que posicionam o usuário no centro da resolução podem gerar alto valor para a inovação incremental, pois se utilizam das observações e insights do próprio usuário. Do contrário, na inovação radical, tal prática pode apresentar resultados opostos, visto que o objetivo se baseia principalmente no desenvolvimento de novas soluções, mas que os usuários do mesmo serviço/produto não conseguem revelar. O ponto entre os dois modelos revela uma abordagem significativamente importante: o *design-led innovation* que pode ser definido como uma abordagem que propicia às organizações considerar e avaliar novas propostas com múltiplas perspectivas, sempre obtendo e dispondo o usuário no centro da problemática a ser solucionada.

Trata-se de um modelo, uma metodologia e ferramentas (ou um conjunto de) que se utiliza da articulação e da fundamentação na conexão de todas as partes interessadas acerca de novas propostas para condensar tecnologias que permitem ao designer considerar e avaliar o seu próprio projeto sobre as necessidades e modelos que o negócio deve perceber centralizando o usuário no mesmo. Tais propostas, então, são melhor definidas através do envolvimento contínuo das partes e se apresenta como solução o conceito integrado de produto/serviço (VERGANTI, 2008; DELL'ERA et. al 2010).

Para que o design seja de fato uma ferramenta de transformação em uma organização, ultrapassando conceitos acerca de forma e função, mas sim considerando aspectos estratégicos e de cunho à orientação pelo design, se exige uma lúcida visão de crescimento a longo prazo. Assim, para determinar as mais variadas interações internas e externas, operacionais e estratégicas, a estrutura *design-led innovation* fornece uma estrutura para identificação de oportunidades e determina uma abordagem para o seu desenvolvimento a partir da oportunidade, compreendendo o valor do design nos negócios e utilizando tal abordagem para ser a chave deste modelo (BUCOLO et. al, 2012).

Figura 10: Estrutura da inovação orientada pelo design.



Fonte: Bucolo e Matthews (2011).

A matriz foi desenvolvida de forma que auxilie as organizações que buscam o crescimento e evolução através da incorporação do valor estratégico do design (figura 10). Entende-se a partir do modelo, que a estrutura das empresas se baseia nas atividades operacionais e estratégicas que possuem um foco externo e interno. O núcleo do modelo dispõe que para alcançar o crescimento, a inovação deve prioritariamente desenvolver mudanças em todos os níveis do negócio e assim, se apresenta como identificador e planejador de tais mudanças desde o desenvolvimento do produto até os estágios seguintes.

Mesmo que a possibilidade de aplicar o modelo no negócio, em qualquer uma das etapas descritas, o processo primário pode apresentar melhores resultados na etapa de observação, pois exige que a organização se comprometa no envolvimento total junto aos usuários e clientes desde o início do processo de design e ultrapasse as suas barreiras superficiais. De maneira geral as empresas não possuem dados e informações suficientes para determinar de forma clara quais características compõem sua parcela de clientes ou ainda, sobre os diversificados padrões que seus clientes são alocados e como são. O objetivo desta etapa constitui-se principalmente em preparar a organização, para que ela permaneça aberta quanto à observação e que não saiam deste foco para, por exemplo, mudar seus processos antes mesmo de obterem o conhecimento dos objetivos específicos dos seus clientes.

A mudança requer que a empresa realize um intenso exercício de observação e que o mesmo não resulte em uma solução rasa. Neste período, a organização deve entender o motivo pelo qual a observação está sendo executada ao invés de pensar nas soluções a partir destas investigações superficiais. O que de fato tem importância são os significados concebidos durante esta fase de implementação. Muitas vezes são percebidos pela organização como ineficientes em aspectos relacionados ao tempo investido para sua execução e também financeiros, além de considerar a dificuldade na mudança de processos internos que antes não eram pensados ou sequer considerados para tais adequações e que pode colocar um colaborador a parte de suas funções profissionais (BUCOLO; WRIGLEY; MATTEWS, 2012).

2.5 DESIGN COMO CATALISADOR DE INOVAÇÃO

Diante dos conceitos descritos anteriormente acerca de design, inovação, inovação social e demais aspectos importantes para tal pesquisa, é de suma importância que alguns fundamentos sejam retomados e novamente inseridos dentro do viés do design como sendo o catalisador da inovação e também da inovação social. Bonsiepe (2011), discorre sobre ângulos críticos em relação aos problemas vividos pelos seres humanos e acrescenta que o design se torna o motor a enfrentar essa realidade. Para tal resolução, expõe sobre a inovação no contexto social, onde associa a um sistema social em evolução e crescimento, o design como principal fomento a se tornar um ator para ser um agente catalisador da inovação. Sendo o design, conforme colocado pelo autor, sendo o motor para tal mudança, cabe refletir:

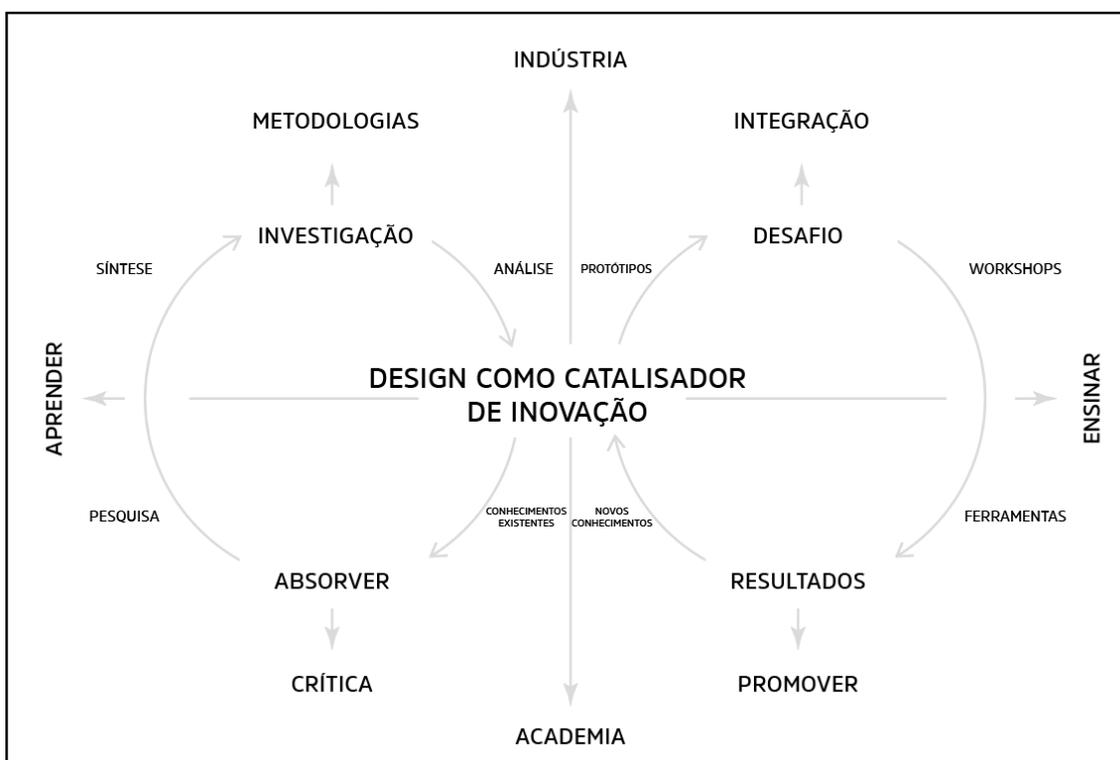
O conceito "periferia" não deve ser entendido no sentido urbanístico e tampouco no sentido geográfico, e sim como um conceito político, tal como é usado nas ciências sociais críticas na América Latina. Alude a relações de dependência perpetuadas, às quais a Periferia está submetida. Como oposto dialético para a Periferia, figura o "centro" como soma das encarnações de estruturas de dominação. Defensores de interesses afirmativos consideram limitado o valor cognitivo desses dois conceitos; (BONSIEPE, 2011, p. 13).

O design como catalisador de inovação, descrito por Wrigley e Bucolo (2012), refere-se que as mudanças em uma determinada organização, que possuem papéis e responsabilidades de facilitação e de estratégia em todos os aspectos da empresa para que mudem o modelo de negócio. Ainda, Wrigley (2013), pondera que o design como catalisador de inovação e o ator principal, considerando o designer, necessariamente, precisa obter a competência de projeção de soluções em confronto com as restrições da organização ao encontro das barreiras que tal ator possui em contato com as organizações e suas reais necessidades de acordo com a sua realidade.

A autora afirma que as organizações estão em busca de designers para que a inovação seja ativa e constante, objetivando mudanças econômicas e competição no seu mercado. Ainda, questiona de que maneira tais profissionais de design podem e se tornam um ativo para estas novas futuras realidades. A questão central se baseia em como os designers, com seus conhecimentos e habilidades, podem de fato ser a mudança esperada pelas organizações. Como os designers são capazes de compreender e articular as mudanças que os mesmos projetam para inovar os negócios e estratégias das instituições e se tornarem um recurso estratégico (WRIGLEY; BUCOLO, 2012).

Como apresentado na figura 11, a jornada da inovação tendo o design como catalisador orientado pela inovação, apresenta a transição desde o ensino até a aprendizagem, que assim permite que o catalisador absorva conhecimento e experiência de tal transformação, em um ambiente acadêmico, e somente após, apresente e promova suas implementações para todas as diversas organizações (WRIGLEY 2013).

Figura 11: Estrutura educacional do catalisador de inovação pelo design.



Fonte: Wrigley (2013).

Uma importante observação acerca do design como principal ativo no processo de inovação, se apresenta substancialmente no ponto em que não se trata apenas de uma ferramenta para uma breve solução de problemas, mas sim um instrumento primordial de transformação a nível de negócios, onde a colaboração se torna, baseada no design, uma ponte centrada principalmente na validação de tais processos. O papel do catalisador se propõe a analisar e sintetizar dados para que, assim, sejam obtidas conclusões válidas para a academia. Após publicados, contribuem diretamente para o campo de pesquisa. Já na indústria “ensinar” compreende a apresentação de ideias para a própria empresa por meio de atividades e desenvolvimento de ferramentas de inovação orientadas pelo design.

Pode-se destacar algumas das características e capacidades do catalisador de inovação orientado pelo design, sendo (I) conhecimento e habilidades do designer; (II) conhecimento e compreensão do negócio da organização; (III) conhecimentos cognitivos centralizando o cliente; (IV) habilidades e qualidades pessoais; (V) fundamentos em pesquisa. A primeira característica designa-se principalmente no viés sobre a resolução de problemas. No segundo atributo, compreende-se que o profissional deve possuir uma percepção (pelo menos geral) sobre negócios e como são suas aplicações, estratégias, modelo de negócios. No terceiro aspecto, pode-se delimitar a competência do pensamento disruptivo e original onde permite que os designers responsáveis apliquem habilidades criativas na solução de problemas. No quarto âmbito, a centralização dos clientes nos problemas, é o ponto principal fator, pois as organizações não agregam o usuário nos seus centros de resolução de problemas. Em relação ao quinto fator, o autor centraliza o objetivo quanto às habilidades e conhecimentos acerca das necessidades dos clientes e usuários, para que após a facilitação do co-design, se envolva com os problemas do usuário. O último fator, compreende-se e baseia-se em fornecer conhecimento de inovação com base no design, que requer prioritariamente, a facilitação e auxílio das organizações quanto a serem e prevalecem relevantes para o seu futuro. Assim, entender suas estratégias e seus principais objetivos, sejam de fato compreendidos.

3 AÇÃO 1: PADARIA COMUNITÁRIA DA VILA SAFIRA

Neste capítulo é apresentado o empreendimento Padaria Comunitária da Vila Safira, primeiro objeto de estudo e de intervenção desta pesquisa. Através de uma profunda imersão de maneira temporal, se desenvolveu pesquisa, avaliação e construção de ações. Na seção 3.1, é introduzida e apresentada a Padaria Comunitária da Vila Safira, seu histórico, passos importantes da sua construção e estado atual.

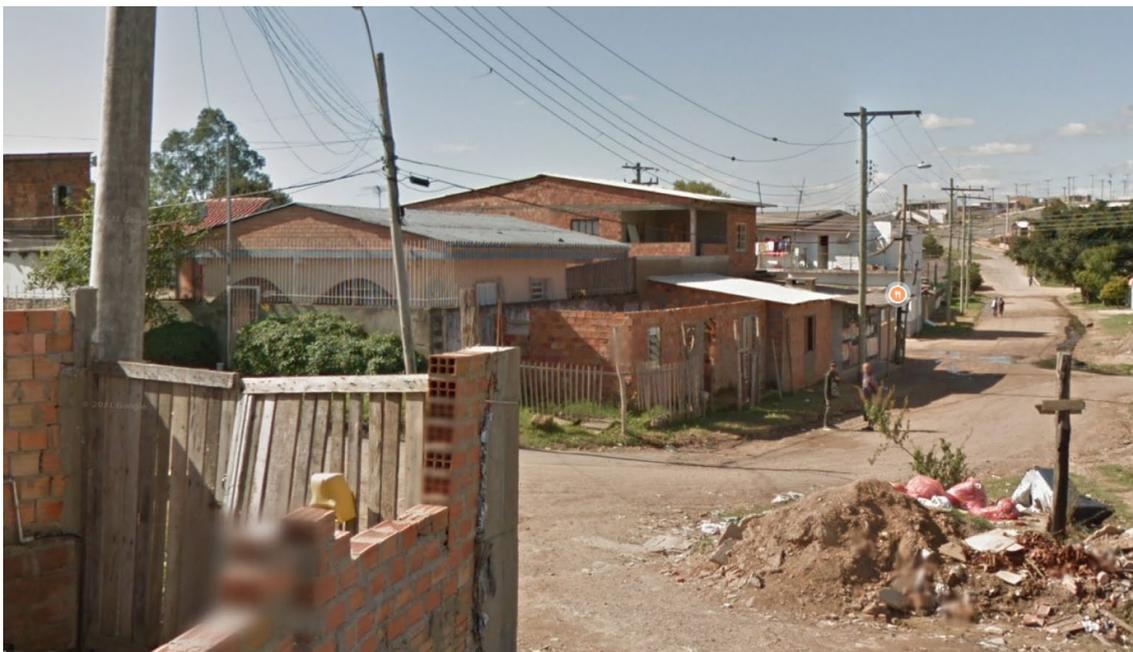
Na seção 3.2 apresenta-se o trabalho desenvolvido quanto à criação de merca da Padaria, seus conceitos gráficos e demais aplicações. A seção 3.3 aborda o levantamento estrutural e sua proposta de intervenção estética quanto ao prédio em construção da instituição. Na seção 3.4, se apresenta um aprofundamento sobre a Vila do Vasquinho em relação ao bairro Mário Quintana, para uma melhor compreensão acerca das suas possibilidades. Por fim, na seção 3.5 é apresentado as considerações gerais sobre o conteúdo abordado.

3.1 Padoca da Vila

A Padaria Comunitária da Vila Safira, localizada na Rua Jorge de Lorenzi, Vila do Vasquinho no Bairro Mário Quintana em Porto Alegre, é fruto do sonho e do árduo trabalho de duas pessoas, ambas lideranças e moradores do Vasquinho. O terreno do empreendimento, de 13x6m com aproximadamente 78m² foi cedido por um dos sócios para construção. Desde então, todos os recursos necessários como materiais de construção e mão de obra foram levantados via financiamento coletivo, doações e trabalho comunitário dos amigos e moradores próximos.

Com todos os esforços somados e direcionados, o investimento inicial para construção foi concedido a título de empréstimo ao futuro que foi utilizado para diversas ações como limpeza inicial do lote, aquisição dos materiais de construção para o alicerce e estruturas como paredes e contrapiso interno além da mão de obra para tais tarefas, bem como a organização da construção que se fez de forma voluntário, conforme figuras 12 e 13.

Figura 12 - Início das obras em 2012.



Fonte: Google Maps (2022).

O objetivo primário do negócio se deu em oferecer pão e outros alimentos com um valor mais acessível para a população da região visto a disparada da inflação no país e a grande dificuldade de acesso a alimentos pela população mais carente da Vila do Vasquinho. Também a ideia de oferecer, aulas de panificação para jovens e mães solo. Os cursos, ofertados na estrutura da padaria, conta com um parceiro, um técnico em panificação com mais de 20 anos de atuação na área e que também atuou como professor em cursos de panificação e confeitaria.

Destaca-se em seu próprio negócio, uma padaria artesanal localizada na cidade vizinha de Porto Alegre, Canoas, qualidade de produto e produto local. Tais aspectos se relacionam diretamente com a visão de mercado da Padaria Comunitária da Vila Safira, como valorizar a produção local do produto pensando no crescimento pessoal e de toda a região envolvida no processo, além de proporcionar aos participantes um ensino técnico de qualidade visando o ensino para a população carente do bairro.

Figura 13 - Evolução da obra em 2015.



Fonte: Google Maps (2022).

A arrecadação em sua grande maioria foi através da plataforma de financiamento coletivo Vakinha, e também por meio de parceiros e voluntários. No mesmo ano, os idealizadores, receberam a equipe do Jornal do Almoço, telejornal diário da RBSTV (figura 14), afiliada à Rede Globo no Rio Grande do Sul, exibido para todo o município.

Figura 14 - Reportagem Jornal do Almoço/RBS.



Fonte: Globo Play (2020).

Após a exibição da reportagem, o alcance se escalou de uma forma a tornar ainda maior a possibilidade e os recursos para o desenvolvimento e construção da Padaria Comunitária da Vila Safira. Tendo em vista que grande parte da própria população local não tem acesso à internet e apenas obtém contato com a obra de forma presencial, ainda assim a importância dos meios de comunicação tradicionais como televisão e rádio (figura 15), geram ainda mais visibilidade para todo o projeto, pois colaborações espontâneas podem se tornar desacreditadas ou possuir pouca confiabilidade para os doadores voluntários.

Figura 15 - Entrevista ao programa O Repórter do Bem.



Fonte: Soundcloud Gaúcha (2021).

“Olá Tiago e ouvintes da Rádio Gaúcha. [...] a gente idealiza a padaria Comunitária da Vila Safira desde o início de 2020 quando a gente retornou do Rio de Janeiro pressionados aí pela pandemia. O prédio da padaria senhores ouvintes, está com 95% das obras concluídas e através do nosso padeiro, [...], a gente teve acesso a todo o maquinário necessário para dar início às nossas atividades. Então hoje o que está nos faltando são as bancadas de inox. A Padaria Comunitária da Vila Safira, senhores ouvintes, vai qualificar jovens e mães solteiras gratuitamente. A gente conseguiu isso através do [...], lá de Canoas. A Padaria Comunitária da Safira, ela vai gerar emprego e renda com dignidade para as pessoas de acordo com a sua intelectualidade e com o esforço de cada colaborador. E não menos importante, a Padaria Comunitária da Vila Safira tem o objetivo de gerar pão mais barato. Não um prato de comida um dia, mas alimento mais barato diariamente. É isso.”

A obra atualmente se concentra nas etapas finais (figura 16). A rede elétrica se encontra em fase de instalações finais. A hidráulica já está instalada. A estrutura de alvenaria interna e externa está concluída, bem como as ferragens para as duas aberturas. A porta de ferro que dará entrada aos consumidores e acesso ao balcão de vendas encontra-se em total funcionamento.

Figura 16 - Estado atual das obras.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Toda mão de obra, sempre se deu através do trabalho voluntário e comunitário, salvo algumas etapas da obra em que se contratou um profissional de construção. As pessoas que participam, realizam alguma atividade que possuem conhecimento ou que de alguma forma está dentro das suas habilidades profissionais. Enquanto a Padaria é um empreendimento secundário quanto à ocupação profissional dos envolvidos, as atividades são realizadas no turno da noite, inverso ao horário em que estão trabalhando externamente. Por conta disso, são executadas tarefas internas em função da pouca iluminação externa (figuras 17 e 18). Todo dia se desenvolve uma nova etapa, mesmo que de maneira lenta quando se depende de materiais e mão de obra especializada para tais atividades. Ainda assim, a construção obtém um crescimento dia após dia e cada vez mais, se alcança uma nova meta.

Figura 17: Manutenção de lajotas e forração.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Figura 18: Manutenção porta de ferro.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

3.2 Desenvolvimento de marca

No ingresso do autor ao projeto, junto aos dois amigos sócios e fundadores, se formou um time intitulado “*Núcleo Duro Padoca*”, onde foram discutidas as competências pessoais e como as mesmas poderiam ser efetivadas para o empreendimento. Tarefas como contatos, divulgações, arrecadações, gestão e liderança, pautaram grande parte das conversas.

De acordo com os conhecimentos técnicos do autor, se colocou como designer, de forma prática, como projetista gráfico e de maneira conceitual, projetista de um ecossistema orientado pelo design, sendo o empreendimento o ator central de toda pesquisa para tal fundamentação.

A edificação, assim como a construção da marca, é de suma importância na identidade a ser desenvolvida e aplicada no negócio. A primeira reunião composta pela equipe completa, se debruçou na discussão do nome. “*Padaria Comunitária da Vila Safira*”, apesar de representar os atributos intrínsecos que o negócio objetiva comunicar aos consumidores e que é positivo, se trata de um nome bastante extenso, o que de certa forma dificulta sua comunicabilidade.

Observando e integrando as zonas periféricas, é possível adquirir uma compreensão diferente quanto aos aspectos dos significados através da linguagem informal existente. As gírias são parte dessa construção e são de grande variedade e definição de termos. O campo se torna Campo. O Vasco se torna Vasquinho. A vila se torna Vila e a padaria se torna Padoca. Desta forma, *Padoca da Vila* determina a identidade do negócio e constrói um senso de maior pertencimento junto aos consumidores da marca.

Esta busca conceitual, quando atribuída ao fator de construção lógica que faz sentido e funciona para a marca e para o público consumidor, se torna um caminho de concepção não somente para o nome do empreendimento, mas sim para o conceito gráfico a ser empregado posteriormente. Compreender as pessoas, entender o ambiente e os aspectos comportamentais consumidos e fomentados por esta parcela em especial, converte-se em uma fonte de inspiração e construção funcional, estética, metodológica e simbólica (VILLA-BOAS, 2008).

Utilizando-se de Redig (1977) e Baxter (2005), ainda baseado conceitualmente em Villa-Boas (2008), se desenvolve uma matriz metodológica híbrida para o desenvolvimento da marca que se inicia nos fatores projetuais em pesquisas gráficas e desenho de alternativas de acordo com possibilidades gráficas, valendo-se de plataformas digitais (figura 19).

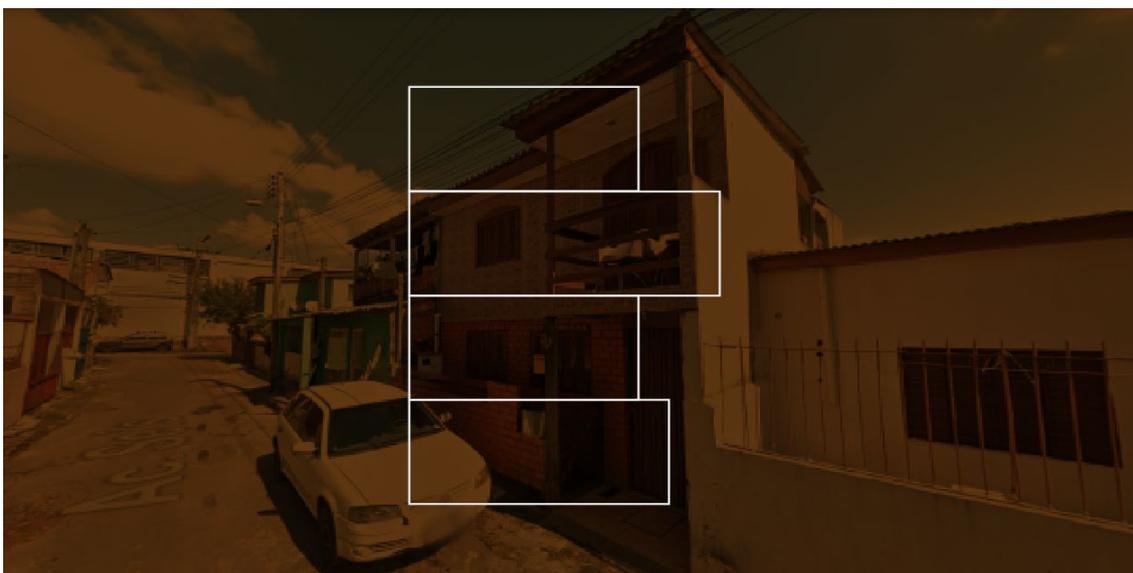
As necessidades projetuais estipuladas a partir da etapa de observação deste contexto, se basearam principalmente na representação dos atributos da favela. Atributos estes que representam e enaltecem a realidade vivida pelas pessoas da região se tornam uma forte contribuição para o senso de pertencimento e orgulho a ser representado na marca. Nesta etapa do processo de construção o resultado obtido através da pesquisa visual, são elementos que representam as os atributos da própria marca.

Figura 19: Referências visuais para desenvolvimento de marca.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Figura 20: Padrão encontrado em habitações da Vila.



Fonte: Google Maps (2019).

A estrutura principal utilizada para a construção gráfica da marca (figura 20), foi orientado a partir da construção das estruturas habitacionais nas periferias que se baseiam em lotes retangulares e estreitos e que se apresentam na utilização de morros, determinando a sua construção vertical para um melhor aproveitamento da área. Tais construções são em sua grande maioria executadas pelos próprios moradores, evidenciando em diversas delas, sua falta de experiência em construção civil. Porém, se torna extremamente necessário aprender a fazer quando se necessita prioritariamente da moradia. A prioridade é *“entrar pra dentro numa vez”*, termo bastante utilizado por moradores da periferia que significa definitivamente sair da condição de moradia de aluguel ou de onde se está morando emprestado e habitar o que é seu, da forma que for.

Dentre todos os atributos conceituais aplicados, se torna de suma importância a aplicação de uma estrutura tipográfica (figura 21), onde a mesma deve em primeira instância representar tais aspectos. Elementos como linhas, objetos e cores, são secundários. Não ao ponto de menor importância, mas em relação à sua definição.

Figura 21: Conceito gráfico.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Após pesquisas, estudos e definição tipográfica, o grid extraído das formas visuais encontradas nas habitações da periferia, se torna a base para construção do logotipo da marca, que remete conceitualmente à Vila.

A solução desenvolvida para o problema da dimensão das palavras “Padaria Comunitária da Vila” se baseou na abreviação conforme a linguagem. A quebra em quatro linhas de leitura, o que de fato é um problema a ser solucionado e ainda com palavras incompletas tanto quanto necessárias para o significado da mensagem, se concentrou na utilização explícita de um dos elementos da forma para obter a diferenciação necessária, a cor (figura 22).

Sendo assim, a composição final do logotipo da marca a partir desta etapa, se baseou na utilização destes diferentes elementos e na forma como foram utilizados para resolução do problema, o que interfere diretamente na interpretação da mensagem para o leitor e qual o seu significado gráfico representativo e simbólico. Aspectos estes que determinam em primeira instância, a ordem e hierarquia de leitura e compreensão. Após ajustes técnicos e ópticos na mancha gráfica total da marca, se insere o decodificador “Ecosistema de Cultura e Inovação” (figura 24). A apresentação da marca para a população não somente evidencia um trabalho em andamento, mas gera de maneira eficiente, um sentimento de pertencimento do negócio na sua zona de moradia. Semanticamente interpretado como nova possibilidade para todos, a marca não é somente um signo impresso, mas sim a representação de estas novas possibilidades.

Figura 22: Composição de marca - assinatura principal.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Representando as habitações da Vila, se desenvolve sua semântica e a construção gráfica conforme a hierarquia de marca e seus elementos. Para que seja executado junto ao público-alvo e os valores estratégicos da marca sejam comunicados de maneira correta, é necessário se utilizar dos canais de comunicação. Mesmo com a eficiência das plataformas digitais, inclusive imprescindíveis para qualquer organização, atualmente, os atributos humanos e táteis possuem a sua importância no que diz respeito a comunicar e conquistar o usuário.

O início imediato das atividades requer diversas questões de cunho prático e urgente. O maquinário e demais equipamentos encontram-se em fase de busca por recursos para serem adquiridos. A estrutura interna se encontra nas condições adequadas com pisos, rede elétrica e hidráulica e forração adequadas e prontas. Externamente, ainda, são necessários muitos acabamentos, como pintura, contrapiso, fixação dos vidros nas janelas e atributos estéticos e paisagísticos. Diante da urgência para a abertura e início dos trabalhos, o que estava ao alcance financeiro e técnico foi executado (figura 23), como a instalação de lonas nas janelas externas.

Figura 23: Simulação digital da composição gráfica.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Figura 24: Detalhamento da composição gráfica.

PA DOCA DA VILA
ECOSSISTEMA DE CULTURA E INOVAÇÃO

Uma obra do Vasquinho para toda comunidade.

O início das obras se deram no ano de 2012 e desde então, todos os esforços para construir a Padoca foram dos amigos Hélder Corrêa (Deco) e Jerônimo Heitor (Jê) com muito trabalho e com ajuda de doações.

O objetivo principal da Vasquinho é finalizar a construção do prédio da padaria e comprar os equipamentos para começar o funcionamento. Esta é uma obra que vai se tornar um espaço comunitário para qualificação gratuita de jovens da Vila do Vasquinho e um espaço de cultura e lazer para todos nós.

Muito já foi feito e ainda mais será necessário para concluir as obras. Precisamos do apoio de todos para entregar para a Vila, um lugar para as pessoas, um lugar de cultura, inovação, qualificação profissional e de apoio aos nossos jovens.

TENHA SEU NOME AQUI TAMBÉM, DOE ♥

Adriana Duarte Bernardoni, Amíldeo C. Júnior, Ana Luiza Mesquita, Analúcia Dos Santos, Antonio Daniel, Antonio Meneghetti, Audrey Pires Klein, Auri Flores, Carla Mannino, Carlos Alberto De Souza Buckler, Carlos Ferreira, Charlie Browne, Chica Tezza, Clarissa Rodrigues, Claudio R. Vio Chica, Clovis Gusso, Cristiano Marques, Cristiano Sessá, Daniel Corrêa, Daniel Lopes, Elisavete Falco, Diadora Pereira, Diego Almeri Da Silveira, Eva Selvi Santos Sarmento, Everton Donatelli, Fabiano Soares, Felipe Carvalho, Felipe Feil, Henrique Palmieri, Horacio Dottori, Isabella Eibel, Jean Duarte, João Borja, Jorge Alberto Costeira Vicensa, Jorge Oliveira, Julia Messari, Juliana Berraldi De Arruda, Juliana Vetti, Juliano Chica, Karen Monteiro, Laura Laurent, Leandro Da Lefa, Leandro Rosa, Leonardo Perleberg, Lico Silveira, Liliana Berry Veiga De Rosa, Lucas Mendes De Oliveira, Luiz Claudio Da Rosa Silva, Luiz Felipe Adams e familiares Maninho Cantor, Marcelo Kará, Marcelo Salgueiro, Márcia Kröger, Márcia Severo, Marco Santos, Marc B., Marco Lark, (Corêlo), Marco Turco, Maria Adriana De Motta, Maria Cecília Brum, Maria Inês Donatelli, Maria Maria Magadan, Maria Nady Carvalho Dantas, Maria Dantas, Maria Substacher, Marivete Frilho, Michel Kurata, Michel Marques Godoy, Nêusa Azeite, Nêandra De Melo, ONG Tribo De Leão, Paulo Roberto Stehal, Pester Maderreira, Rafael Cavalheiro E Equatõe, Rafael Frilolin, Ramon Scarot, Regis Vaidhy, Renato Marques, Ricardo Santos De Miranda, Rogério Batista, Ruth Guimarães De Almeida Susan, SBT Sergio Daniel, Tamara Vera, Thais Oliveira, Tiago Boff, Tiago Guedes E Equipe J.A., Ticiane Araujo, Valeria Melo, Vera Lucia Piccolo De Helle, Vladimir Espindola, Yarrê Rita

JA ALMOÇO | Confira a reportagem no Jornal do Almoço | GAÚCHAZH | Confira a reportagem na Rádio Gaúcha | Confira a reportagem dos Cozinhos do Bem | Faça uma doação | Parceiro SPRINT

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

A primeira lona foi projetada para obter alcance de entrega (figura 24). O layout é composto pela marca, dunderizações do prédio, informações textuais sobre o contexto de início das obras, links com direcionamentos para as entrevistas já realizadas e o nome de todos os doadores até então.

Figura 25: Instalação da primeira lona.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

A nível funcional, é importante ressaltar que o nome das pessoas que já doaram ou de alguma forma auxiliaram na construção e que está presente no desenho gráfico da peça, foram extraídos de todas as entradas de doação e se torna assim, uma forma de prestação de serviço para essas pessoas e para a comunidade (figura 25). A produção gráfica da lona teve auxílio de uma empresa especializada em comunicação visual, também situada na zona norte de Porto Alegre, a título de parceria com o projeto.

Para a segunda janela (figura 26), o layout foi pensado de forma institucional, onde apresenta uma imagem simbólica que representa o principal intuito do negócio. Uma pessoa em uma aula da panificação a frente e envolta pelo logotipo que determina sua construção educacional e determinante. A frase de apoio não possui hierarquia como chamada e segundo texto, mas sim uma única frase curta e de fácil lembrança para difusão da mensagem: “A transformação da nossa comunidade começa por nós. Faça a diferença”. E por último, assinando a peça, os endereços eletrônicos da Padoca como site, página no Instagram e no Facebook, plataformas digitais amplamente utilizadas pelo público-alvo.

Figura 26: Composição gráfica segunda lona.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Sua instalação (figura 27) ocorreu no turno da noite, quando a equipe conseguiu se reunir. Da mesma forma que o primeiro banner, o segundo foi fixado junto às grades por abraçadeiras plásticas, assim a lona, um material de certa forma maleável, possa ser esticada em todas as direções de acordo com a estrutura e desta forma fique corretamente aplicado.

Figura 27: Instalação segunda lona.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Diferente da lona, material utilizado nas janelas, a placa da fachada principal (figura 28) foi produzida em PVC 2mm com adesivo vinil impresso e aplicado na chapa. Tal configuração, permite que a peça tenha um baixo custo de produção e uma alta durabilidade, visto que o adesivo pode ser instalado novamente na mesma chapa caso haja necessidade em função da ação do tempo ou outros aspectos de depreciação e, a placa quando instalada na parede através de parafusos e fita dupla-face, apenas serve de suporte.

Figura 28: Fachada em PVC adesivado.

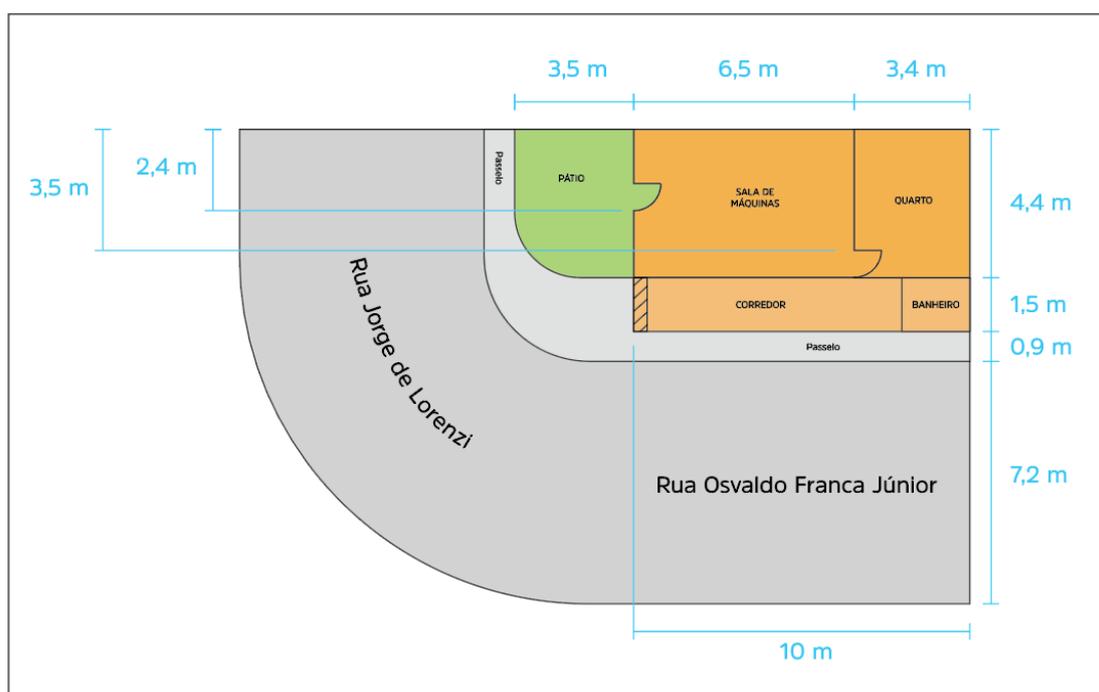


Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

3.3 Levantamento estrutural

Observando a periferia e as outras partes da cidade, se nota muitas coisas. Se observa entre tudo, o contraste estético e partir disso, se percebe o grande hiato existente na sociedade em que vivemos em todas as esferas. Com o intuito de entregar para a comunidade algo que diminua tal distância e compreendendo diversas necessidades reais, o que se torna passível de realização dentre todas as carências, pode ser de fato executado.

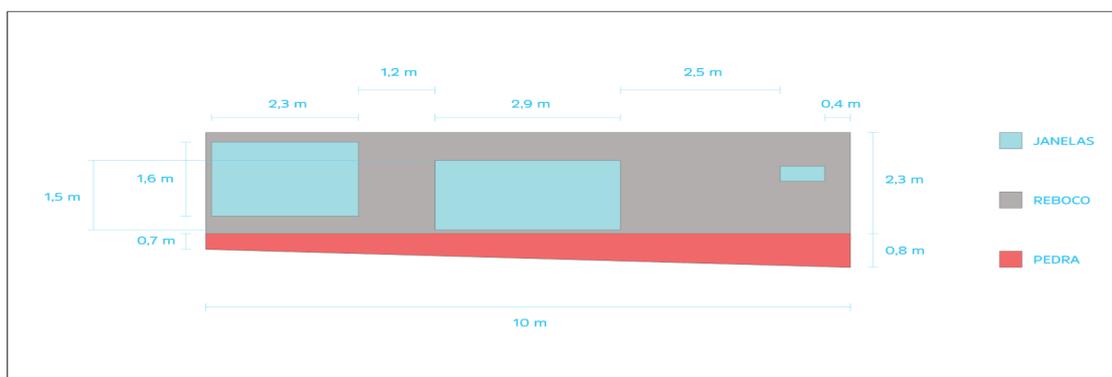
Figura 29: Levantamento técnico - Vista superior.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Por outro lado, é fácil perceber que isso afeta diretamente a vida das pessoas. Conviver em casas sem qualquer tipo de acabamento, ruas não asfaltadas, esgoto a céu aberto, lixões nas esquinas não é digno para ninguém.

Assim, o levantamento técnico realizado (figuras 29 e 30) de acordo com a estrutura do prédio com seus atributos e a compreensão dos recursos disponíveis se apresentam de forma mais clara, para que assim, novas possibilidades possam surgir nos âmbitos técnicos, estéticos e conceituais para a periferia de forma geral.

Figura 30: Levantamento técnico - Vista frontal.

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Os principais atributos que a Padoca da Vila dispõe para o desenvolvimento de ações que forneçam um ambiente mais agradável para todos à sua volta, são a entrada e a parede lateral. A maneira mais atraente de devolver para a comunidade um espaço que transmita beleza e que ainda seja comunitário de forma que todos percebam tal mudança e possam sentir-se parte. Percebe-se que um jardim vertical possa ser instalado na parede.

A primeira parte a ser projetada se baseia na estrutura que será fixada na parede. Estrutura esta que utiliza o ferro reaproveitado como principal substrato, visando sua fácil instalação através de solda, furação e parafusos. O arranjo da estrutura se constrói por observação de padrões encontrados nas habitações da periferia (figura 31).

Figura 31: Padrão estético das habitações da Vila.

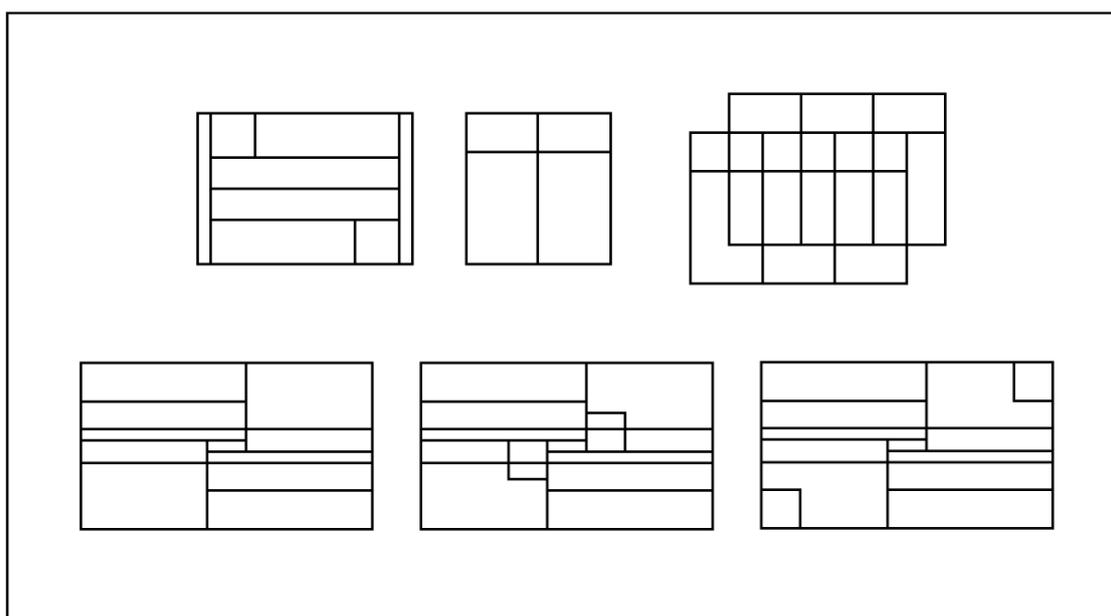
Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

As casas são pequenas e lado a lado com as outras. A frente da residência é a própria rua, o acesso. Os fundos e as laterais são divisas com os vizinhos. Quando de forma muito perseverante e sacrificante, são de alvenaria. Quando ainda mais recursos financeiros são dedicados, se obtém muros e grades em ferro.

Tais elementos são construídos com pouco conhecimento projetual estético, mas profundamente embasados e apoiados na sua função técnica. A segurança, assim como a alimentação, saúde, educação, emprego... é prioridade da prioridade. A padronagem observada nos ferros reaproveitados para construção, são então manipulados e dispostos como elemento de segurança das residências, determinando uma infinita e aplicável padronagem estética desenvolvida.

Pode-se, a partir da forma primária observada que é aplicada a uma dimensão específica, desenvolver diversas outras formas para outras áreas ainda maiores. Ainda assim, manter o conceito fundamental de projeto e estrutural de uma residência genuína de/para toda a vila. Sua construção depende de muitos fatores considerados secundários nesse desenvolvimento, mas de suma importância para tal vivência.

Figura 32: Padrões desenvolvidos a partir do padrão inicial.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

A partir dos padrões desdobrados da forma original foi possível desenvolver diversos outros de acordo com a necessidade projetual, a nível de estudo e quantidade de variações (figura 32). Dimensões proporcionais subdivididas vertical e horizontalmente das formas geométricas observadas se tornam ricos insumos para aplicação no ambiente e no território disponível.

Figura 33: Modelo 3D inicial.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

A estrutura da padronagem aplicada demonstra sua versatilidade e aplicabilidade de acordo com a estrutura física (figura 33). Tais implementações são constituídas com os materiais previamente designados para o ambiente externo e que dão suporte estrutural e padronizado da observação inicial para o jardim vertical (figuras 34, 35 e 36).

Tais representações gráficas remontam a falta de estética vivida nas periferias, mas também apresentam uma oportunidade. Nesta proposta, não somente a aplicação de conceito gráfico e estético se faz presente, mas sim, de que forma a boa estética pode fazer a diferença na vida das pessoas. Ao se desenvolver a forma mais apreciável em um espaço comunitário em meio à vila, espera obter-se como retorno, uma maior afetividade a este local e, conseqüentemente, a este ambiente de maneira gradual.

Figura 34: Padronagem aplicada no modelo 3D.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Figura 35: Simulação jardim vertical.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Ainda anterior à abertura e já em fase de finalização e acabamentos necessários no prédio, a Padoca ganha uma nova placa fixada pelos sócios, que objetiva comunicar que em breve as portas serão abertas e os trabalhos iniciados (figura 36), além de estimular a vacinação e o uso de máscara, que faz referência à pandemia de Covid-19.

Figura 36: Simulação no ambiente.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

3.4 Aprofundamento Vila do Vasquinho

De acordo com o método adotado, a pesquisa-ação, entende-se que a participação de todos os agentes envolvidos, não é um prejuízo quando se aborda os atores em questão. Na verdade, é de caráter social trazê-los e entender sua participação na pesquisa (THIOLLENT, 2022).

Foram realizadas entrevistas semiabertas com os líderes comunitários da região e que teve como título: “Conhecendo a Vila do Vasquinho”. As entrevistas foram assinadas pela Padoca da Vila, mas visou de fato, entender a região pela visão das pessoas que transpiram diariamente a sua rotina na região e não a Padoca, visto que o empreendimento está inserido neste contexto. As entrevistas desempenharam um papel primordial no contexto sobre o entendimento da região e o que de fato as pessoas, representadas pelos líderes entrevistados, entendem a região e de que maneira.

Um dos principais objetivos das seis entrevistas que contou com oito entrevistados, buscou entender o sentimento dos moradores quanto ao cenário específico do ambiente após a introdução a seguir:

“Olá e obrigado por dedicar o seu tempo para esta pesquisa. Este estudo faz parte do desenvolvimento teórico para obtenção do título de mestre em design pelo pesquisador (Daniel Ventura) orientado pelo Prof. Dr. Júlio Carlos de Souza van der Linden - PGDesign - UFRGS. Com o seu consentimento esta entrevista está sendo gravada e é de caráter acadêmico. Todo seu conteúdo sem exceção é estritamente confidencial e será somente acessado pelos autores da pesquisa. Você tem a liberdade de se recusar a responder qualquer pergunta ou de desistir de participar a qualquer momento sem prejuízo algum. Este estudo tem como objetivo principal “conhecer a Vila do Vasquinho” e é composto por 10 perguntas. A duração é de 40 a 50 minutos em média. Alguma pergunta? Podemos começar?”

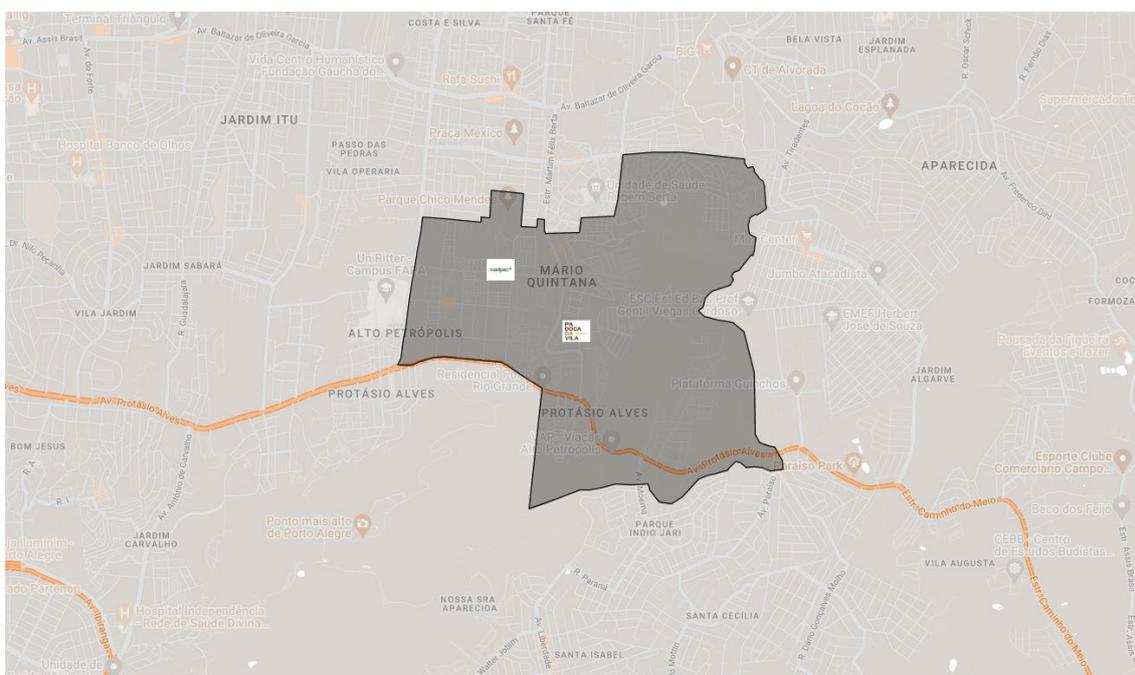
Os oito entrevistados concentrados entre os dias 13/02/2021 e 06/03/2021, divididos em seis sessões, em ordem: sócio da Padoca da Vila. Morador e comerciante da Vila do Vasquinho. Artista e ativista do bairro. Vereador em pleito vigente e morador da região. Sócio da Padoca da Vila. Morador e dois líderes comunitários do bairro.

As conversas durante as entrevistas mostram uma profunda falta de assistência tanto para o bairro quanto para as pessoas, que apresentam soluções a esta falta de forma a não depender de qualquer auxílio externo, seja empresarial ou governamental e, o ponto mais importante diante das respostas, de maneira geral se mostra em perguntas de como resolver tais problemas.

A importância das entrevistas não se resume somente a conhecer o Vasco pelos entrevistados e dar voz a quem menos tem chance de externalizar seus sentimentos para os governantes, mas sim em compreender a sua realidade e de que forma os recursos disponíveis em toda a região se transformam em ativos úteis para o desenvolvimento de um ecossistema. Esta observação se fez através de duas ferramentas da plataforma Google, o Google Maps e o Google MyMaps. As ferramentas se baseiam em uma análise cartográfica de toda a região do bairro Mário Quintana, quais os negócios existentes e de que forma tais ativos ou parceiros podem ser úteis como suporte para o desenvolvimento do ecossistema.

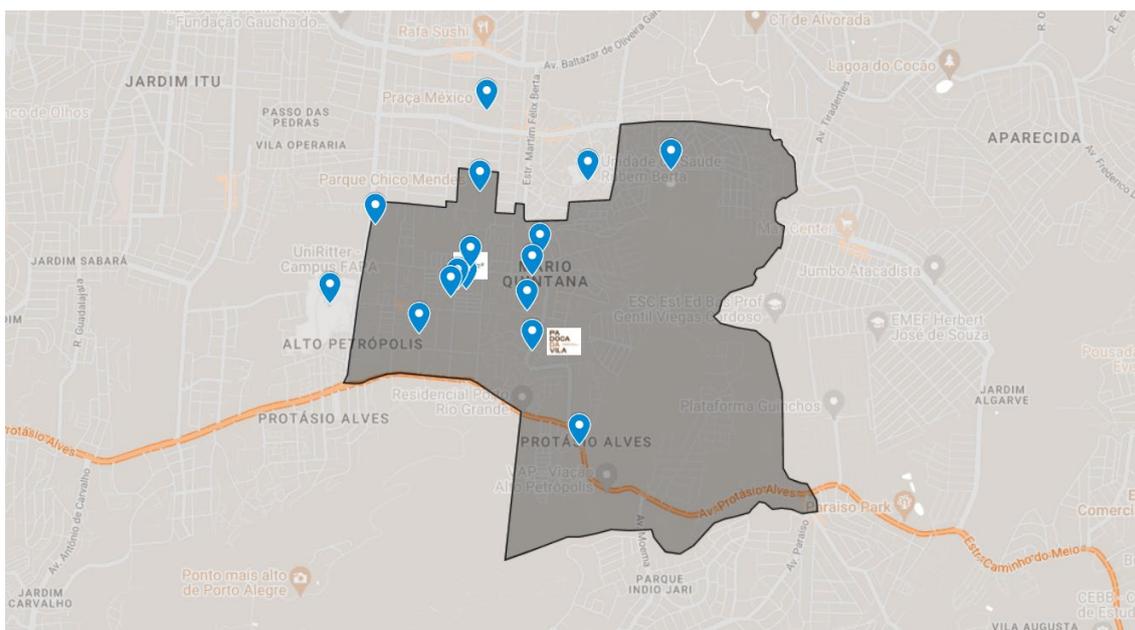
A investigação se iniciou primariamente na delimitação do bairro, tendo como pontos iniciais a Padoca e outro empreendimento de grande importância da região, a Associação Espaço Natureza, Cidadania e Paz (figura 41), distantes 1,3 km um do outro a cerca de 3 min de deslocamento via transporte automotor.

Figura 37: Mapeamento do bairro Mário Quintana.



Fonte: Desenvolvido pelo autor no Google MyMaps (2022).

Figura 38: Detalhamento de ativos nos limites do bairro Mário Quintana.



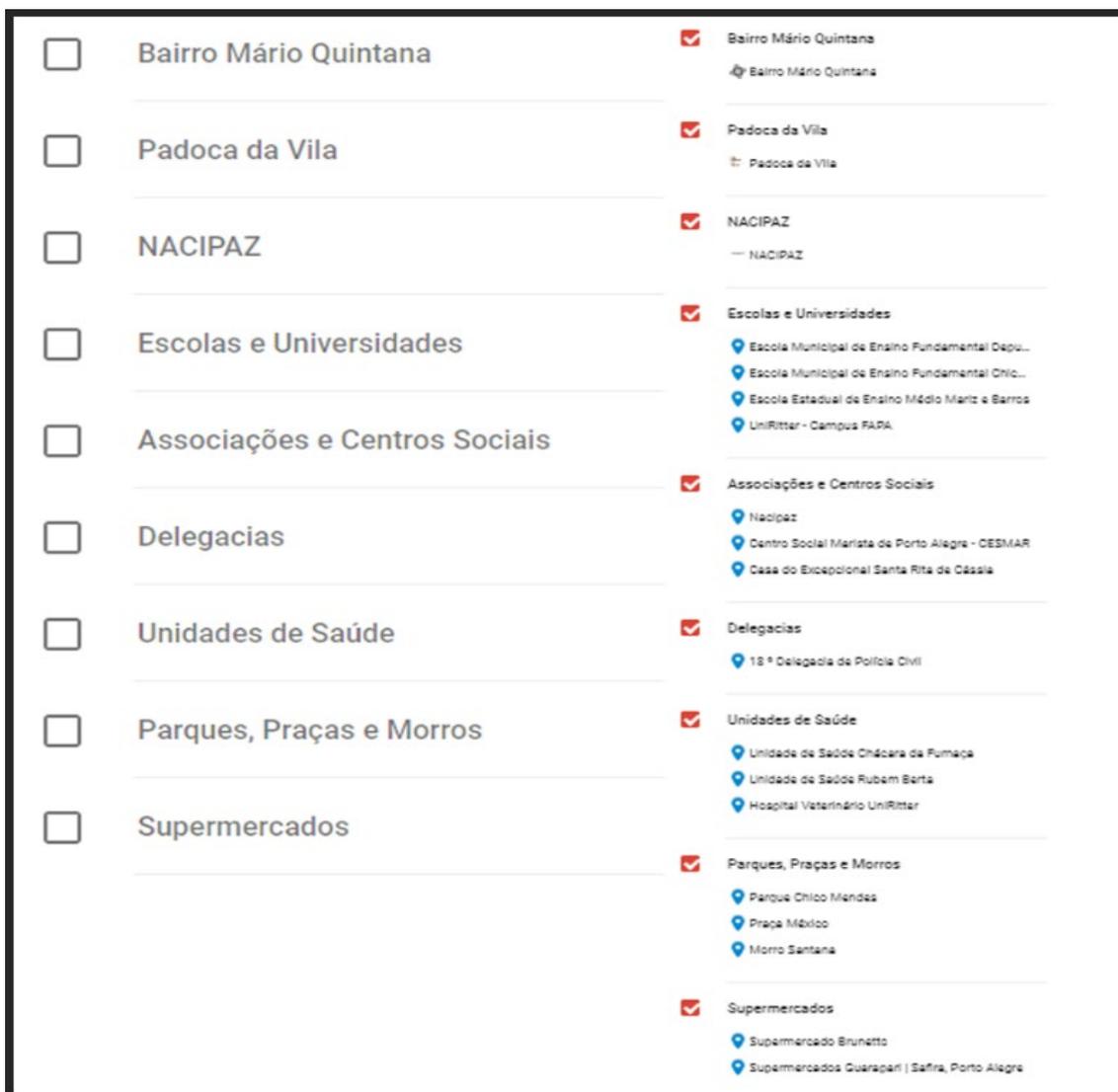
Fonte: Desenvolvido pelo autor no Google MyMaps (2022).

A plataforma MyMaps, do Google (figura 42), fornece o serviço de criação de mapas personalizados e editáveis através de camadas que podem ser ativadas e desativadas conforme os pontos marcados previamente no mapa da região. Os locais marcados foram: Escolas e Universidades (Escola Municipal de Ensino Fundamental Deputado Victor Issler, Escola Municipal de Ensino Fundamental Chico Mendes, Escola Estadual de Ensino Médio Mariz e Barros e UniRitter Campus FAPA). Associações e Centros Sociais (Associação Espaço Comunitário Natureza, Cidadania e Paz - NACIPAZ, Centro Social Marista de Porto Alegre - CESMAR e Casa do Excepcional Santa Rita de Cássia). Delegacias (18ª Delegacia de Polícia Civil). Unidades de saúde (Unidade de Saúde Chácara da Fumaça, Unidade de Saúde Rubem Berta e Hospital Veterinário UniRitter). Parque, praças e morros (Parque Chico Mendes, Praça México e Morro Santana). Supermercado (Supermercado Brunetto e Supermercado Guarapari). Tais ativos são de extrema importância para o desenvolvimento e criação do ecossistema de cultura e inovação do bairro Mário Quintana e, determinada leitura, se concentra basicamente em como esses empreendimentos, governamentais ou não, possam auxiliar e fomentar ainda mais esta construção.

A plataforma permite que apenas uma ou todas as camadas sejam visíveis e ativadas de acordo com a necessidade de visibilidade diretamente no mapa geral com todos os itens já dispostos previamente. Este recurso é importante para o completo entendimento quanto aos recursos disponíveis à curta distância física.

Assim, a dimensão física e geográfica do bairro se materializa de forma mais visível e que objetiva o encontro e contato de todos estes (possíveis) atores com relação direta no projeto (figura 43), seu crescimento e expansão. Tal representação expõe diretamente os pontos do bairro, quais os seus atributos passíveis de uma futura parceria e movimento de construção de projetos.

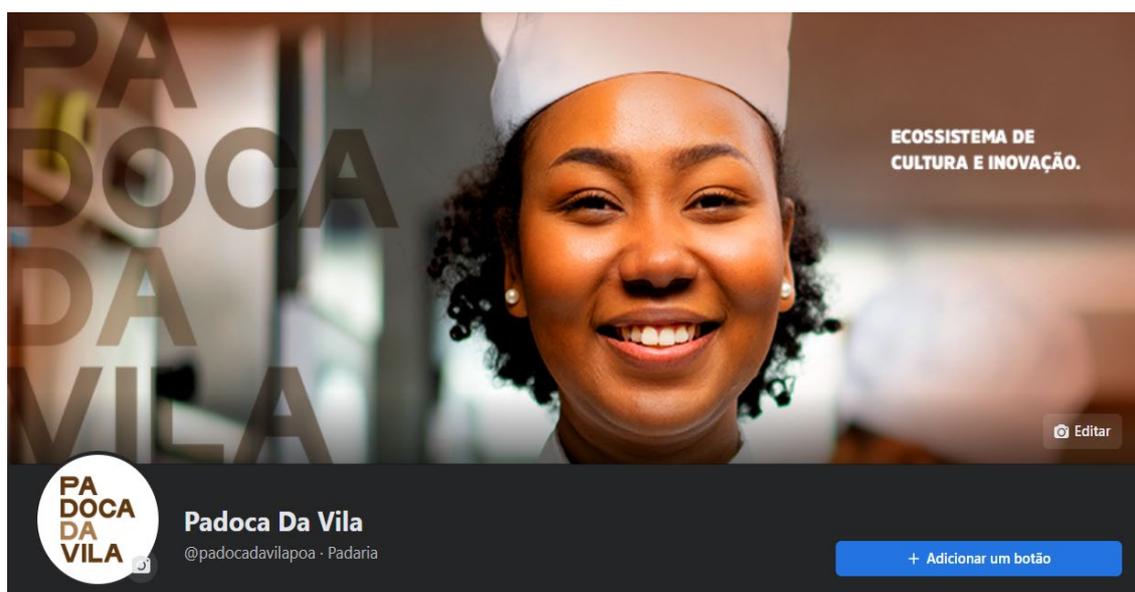
Figura 39: Camadas inativas e ativas.



Fonte: Desenvolvido pelo autor no Google MyMaps (2022).

A presença nas plataformas digitais, foi considerada para sua completa e mais assertiva promoção. Assim a criação e o desenvolvimento de perfis nas redes sociais Instagram e Facebook, se constrói, através dos endereços eletrônicos digitais: [facebook.com/padocadavilapoa](https://www.facebook.com/padocadavilapoa) (figura 44) e [instagram.com/padocadavilapoa](https://www.instagram.com/padocadavilapoa) (figura 45), onde tais endereços fomentam nas redes, a procura pelos usuários dos grupos pertencentes ao bairro e todos os seus usuários. Desta forma os meios de comunicação entre a entidade e as pessoas se torna cada vez mais fácil, direta e rápida, tanto para dúvidas quanto para sugestões e/ou novas iniciativas vindas da própria população.

Figura 40: Fanpage Padoca Da Vila no Facebook.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Figura 41: Perfil Padoca Da Vila no Instagram.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

3.5 Considerações Gerais

A Vila do Vasquinho, assim como todas as outras Vilas do bairro Mário Quintana, são repletas de dificuldades e de anseios para sua população. O aprofundamento traz à tona inúmeras condições extremamente difíceis à comunidade. O Projeto da Padaria Comunitária da Vila Safira se trata basicamente e, aqui se utiliza o básico como forma de consideração, um projeto de escala imensurável.

É um projeto pensado e orquestrado por apenas duas pessoas e suas famílias, fruto de um sonho, de planejamento e execução pessoal e que visa um alcance de todo um bairro. Quando se enfatiza o projeto, se descobre que os trabalhos e ações desenvolvidas na verdade, são de muita relevância e servem de espelho para o restante da comunidade.

A Padaria Comunitária da Vila Safira se torna um projeto inclusivo de jovens e de mães solo no mercado de trabalho, mas não somente uma forma de ensino de panificação para jovens e sim uma porta de entrada para as pessoas que mais precisam de auxílio na periferia. Se torna um caminho viável que objetiva uma escalada de educação e profissionalização para estas pessoas.

Diante desta abordagem e da profunda inserção na Vila do Vasquinho com foco na Padaria Comunitária da Vila Safira, se observou diferentes camadas de situações também acerca do bairro. Apesar da vivência de quase que, em totalidade, das falas dos entrevistados, se torna diferente quando outra pessoa transmite a sua visão.

O projeto ainda segue em ampla expansão e evolução através dos sócios, porém para o autor, sua participação se encerra aqui. Por questões de relacionamento, ocorre o desligamento junto ao projeto, infelizmente. A intensidade de participação e de atuação e envolvimento profundo, para um dos sócios, apresentou graves conflitos se tornando assim, uma troca de ideias não mais saudáveis.

4 AÇÃO 2: ASSOCIAÇÃO NATUREZA, CIDADANIA E PAZ - NACIPAZ

Neste capítulo são apresentadas as ações desenvolvidas no NACIPAZ. Anterior a tal contexto sobre a Padaria, a Associação, já obtém uma presença consistente no bairro Mário Quintana, que foi levado em consideração nas ações, que seguem a linha temporal. Na seção 4.1 é apresentado o histórico da Associação. Na seção 4.2, são pontuadas as ações e as atividades desenvolvidas pelo NACIPAZ.

A seção 4.3 discorre sobre o processo de desenvolvimento de redesenho de marca da Associação. Na seção seguinte, 4.4 se apresentam os trabalhos desenvolvidos relacionados na observação de recursos do bairro. Na seção 4.5 apresenta-se o envolvimento da disciplina de graduação em design, design colaborativo e inovação e sua contribuição ao projeto. E por fim, na seção 4.6, são dispostas as considerações gerais.

4.1 Associação Espaço Comunitário Natureza, Cidadania e Paz

A Associação Espaço Comunitário Natureza, Cidadania e Paz - NACIPAZ, localizada na Estr. Martim Félix Berta, 2357 - Mário Quintana, em Porto Alegre (figura 46), na zona do Parque Chico Mendes, foi fundada em 2003 por líderes comunitários do bairro. Se engaja no trabalho comunitário com interesse na construção de alternativas para o desenvolvimento social das pessoas residentes no bairro e localidades vizinhas da zona nordeste e norte da cidade. Objetiva a inclusão de pessoas em vulnerabilidade socioeconômica na sociedade através de atividades ambientais, culturais e sociais.

É reconhecida no bairro através do trabalho voluntário dos seus integrantes e que alcança pessoas de várias faixas etárias. Desenvolve trabalhos sociais, culturais e de lazer, objetivando sempre a integração social das pessoas. Obtém o título de referência por estar disponível e acessível ao bairro, de maneira inteiramente gratuita. É organizadora e sede de diversos projetos e programas sociais voltados à comunidade carente da região e assim se torna referência assistencial e de inclusão para o bairro.

Figura 42: Limites Parque Chico Mendes e NACIPAZ.

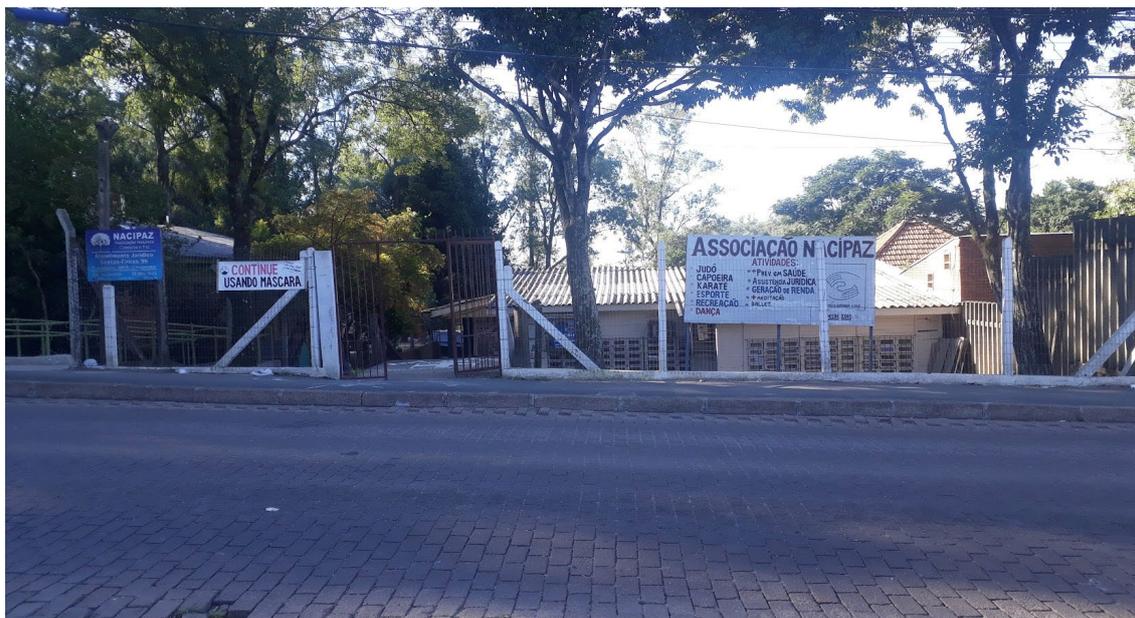


Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Diversas atividades são ofertadas à comunidade para crianças, jovens, adultos e idosos por monitores e professores voluntários, que buscam a capacitação e a integração social desses indivíduos. Desenvolvimento intelectual por meio de ações e atividades específicas para cada público, através de treinamentos, palestras e ações diversas para despertar a importância social, fazem parte do escopo de existência da Associação NACIPAZ, desde sua abertura para comunidade.

O calendário e programação das ações desenvolvidas no espaço da Associação é mutável e periódico, pois é necessário conciliar a estrutura com equipamentos, monitores voluntários, participantes e demais questões técnicas administrativas que influenciam em que dia e horário as atividades serão aplicadas e executadas. A Associação está geograficamente localizada dentro dos limites do Parque Chico Mendes, sem dúvida o maior em todos aspectos, parque mais influente da região periférica da zona nordeste de Porto Alegre.

Figura 43: Entrada principal do NACIPAZ.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

O acesso principal do NACIPAZ se dá através da Estr. Martim Félix Berta (figura 47), que além de ser a principal via de ligação do bairro com o restante da cidade e com todas as linhas de ônibus e lotações, atravessa o bairro Mário Quintana, desde a Av. Baltazar de Oliveira Garcia até a Av. Protásio Alves.

A localização é bastante privilegiada, não somente por estar no Parque Chico Mendes, mas também por estar nas proximidades de escolas de ensino fundamental (EMEF Chico Mendes, EMEF Victor Issler) e infantil (EMEI Valneri Antunes, posto de saúde (UBS Chácara da Fumaça), supermercados, comércios de utilidades, borracharias, cabeleireiros e restaurantes.

A composição estrutural da Associação conta com duas salas multiuso onde há mesas e cadeiras além de acesso à internet, um espaço aberto para confraternização como sendo o pátio interno, um auditório para reuniões e atividades de dança, dois banheiros com espaço para vestiário, uma sala que se concentra a biblioteca, uma sala administrativa e de armazenamento de documentos, uma cozinha com utensílios domésticos necessários e um espaço dedicado à horta comunitária.

A Associação tem como vizinhos, duas entidades de suma importância para todo o bairro. De um lado, o CRAS - Centro de Referência de Assistência Social do Eixo Baltazar Nordeste e a Escola Municipal de Ensino Infantil Valneri Antunes, ambos difusores de políticas públicas sustentáveis para região.

A Instituição é total e completamente apartidária. Sua bandeira é da comunidade e das pessoas que, para questões sociais, ambientais e culturais, visa sempre uma melhor qualidade vida para os moradores do bairro. Indiferente de qual modelo político esteja no poder, se trata de um espaço que acolhe reuniões e demandas da sociedade, acolhe as pessoas que discutem sobre essas problemáticas. É sede principal das reuniões do OP - Orçamento Participativo da zona nordeste, que encurta a relação das comunidades com o governo em Porto Alegre desde o ano de 1989 e que discute e atrai demandas do povo e as leva para o governo através de seus secretários.

Foi sede do primeiro espaço na cidade a receber de forma integral o programa Telecentros Comunitários (figura 48), que dispunha de computadores com acesso à internet para comunidade, sendo o embrião do Programa na cidade para posteriormente ser espalhado pelo restante de outras comunidades em todo município.

Figura 44: Telecentro Comunitário Chico Mendes.



Fonte: Acervo NACIPAZ (2022).

4.2 Ações e atividades da Associação

Além de diversas atividades e ações sociais, a sede da Associação é um espaço central que oferece aos moradores do bairro Mário Quintana diversos serviços como por exemplo confecção de comprovante de residência para moradores de comunidades que não possuem um endereço formal e legal. Também foi responsável pela descentralização do TRE, auxiliando as pessoas na confecção e demais alterações no título eleitoral. Também é idealizadora do projeto Chico Mendes na Paz (figura 49), ação social com objetivo de promover cultura, paz e cuidado com o meio ambiente.

Objetiva a conscientização ambiental de crianças, jovens e adultos e a todos os usuários do Parque Chico Mendes. Na atividade, também são desenvolvidas ações culturais do bairro como apresentação de grupos musicais, teatrais e de dança dos moradores. Após o trajeto inicial, o ponto final é no Parque Chico Mendes, com toda a estrutura necessária para execução do evento e participação do público.

Figura 45: Registro do evento Chico Mendes na Paz.



Fonte: Acervo NACIPAZ (2022).

Durante o verão, a atividade promovida pela associação é o Verão da Gurizada. Iniciado em 2002, reúne crianças e jovens de todas as comunidades para atividades de cultura e lazer. Os participantes com a autorização dos pais e/ou responsáveis são levados ao CEVI - Centro de Comunidade Vila Ingá, onde são praticadas atividades de esporte e acesso à piscina pública. Os jovens são acompanhados por monitores responsáveis e vão de ônibus até o local. Ao retornarem para o NACIPAZ, os jovens recebem um lanche e confraternizam sobre o dia de atividades. Diversos ambientes da Associação são utilizados para as atividades culturais e de integração para os mais diversos públicos de toda região incluindo os bairros vizinhos. Todas as atividades programadas e desenvolvidas na associação sempre buscam em essência, a participação da comunidade, desde o monitor aos participantes.

Como os espaços são multiusos, as ofertas também são. Capoeira, judô, ballet, grupo de danças, reforço escolar e aulas de inglês, além das atividades externas realizadas (figura 50).

Figura 46: Registro de atividades de cultura e lazer.

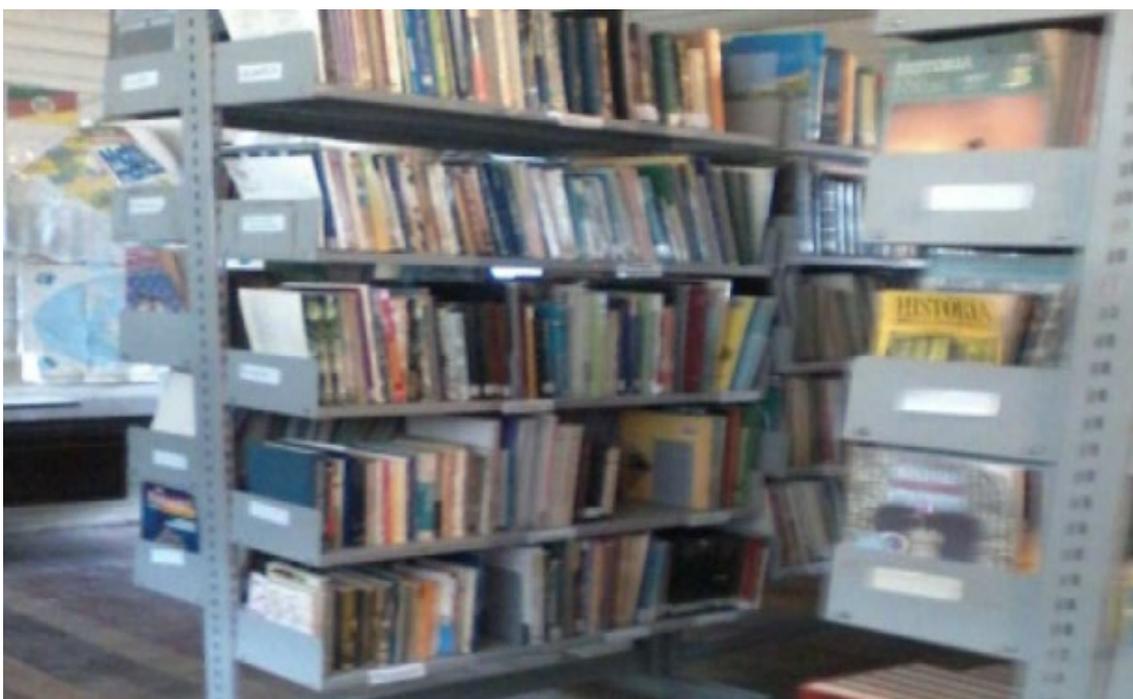


Fonte: Acervo NACIPAZ (2022).

Um dos espaços mais importantes da Associação é a Biblioteca Comunitária Chico Mendes (figura 51), que atualmente encontra-se em fase de reforma devido a infiltrações na sala. Seu acervo é constituído a partir de doações de escolas e pela comunidade. A biblioteca oferece seu espaço para reforço escolar e disponibiliza livros e demais materiais para empréstimo.

Tal local é de suma importância para a Associação, pois atualmente recebe alunos da rede pública de ensino fundamental do bairro para aulas de reforço escolar, que acontece aos sábados. A dimensão de relevância desta atividade é extrema, pois atende os alunos dos anos iniciais de ensino e viabiliza para as famílias o acesso ao reforço escolar que, para as crianças que participam se apresenta como uma alternativa não somente de ocupação, mas também de auxílio no seu desenvolvimento.

Figura 47: Biblioteca Comunitária Chico Mendes.



Fonte: Marques (2013).

Durante o período mais grave da pandemia de Covid-19, o NACIPAZ esteve com suas portas fechadas, mas sempre esteve disponível da maneira mais segura de acordo com os protocolos de segurança vigentes em cada momento da pandemia. Realizou campanhas de vacinação vinculadas ao posto de saúde do bairro Mário Quintana (UBS Chácara da Fumaça).

Durante estes períodos, as ações se basearam principalmente no auxílio às famílias do bairro Mário Quintana. O NACIPAZ foi responsável por ações como arrecadação de cestas básicas e roupas, além de, atualmente, manter um grupo de apoio e assistência psicológica (figura 52).

Figura 48: Cestas básicas doadas na pandemia.



Fonte: Acervo NACIPAZ (2021).

Assim como em todo país, os moradores do bairro Mário Quintana foram impactados não somente com a fome, mas também com a falta de emprego e de renda. Uma das alternativas desenvolvidas pela Associação para ir de encontro a essa nova realidade, foi o Grupo de Costura Criativa – GERARTE (figura 53), que objetiva geração de renda e empreendedorismo.

Figura 49: Grupo GERARTE.

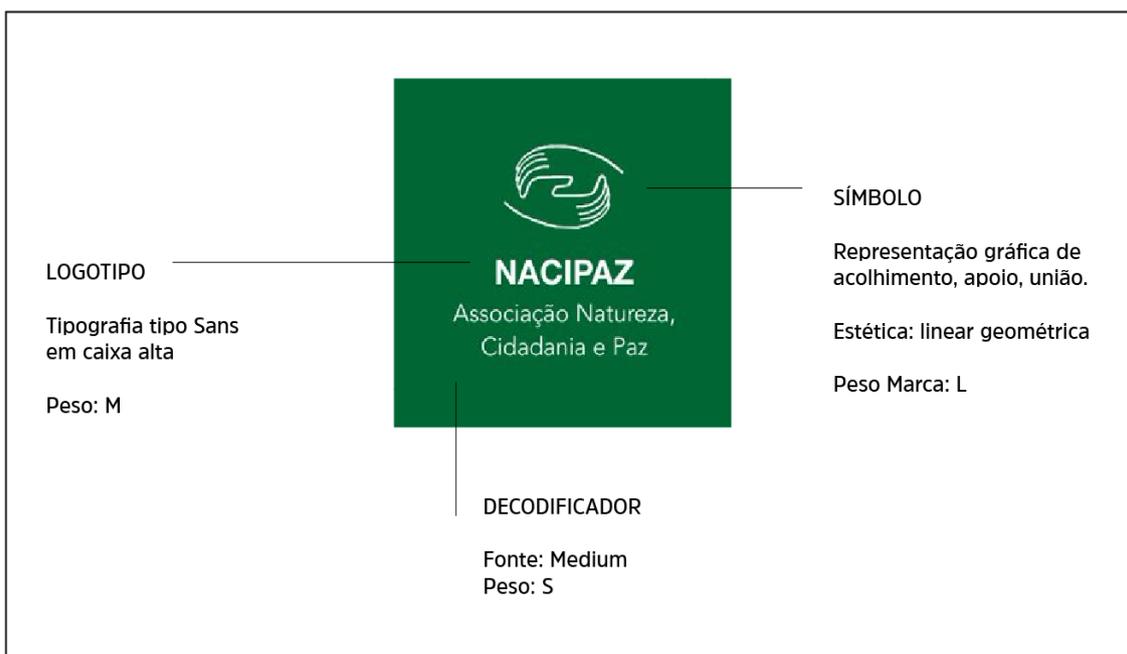


Fonte: Desenvolvido pelo autor (2021).

4.3 Redesenho de marca

A Associação já possuía sua marca, desenvolvida nos seus primeiros anos de vida e de acordo com os preceitos da época. Uma das primeiras ações desenvolvidas pelo autor foi o seu redesenho, visto que a mesma havia sido projetada desde a concepção da própria associação há quase 20 anos e, que de acordo com os objetivos futuros da instituição, se mostrou necessário. Utilizando-se de Redig (1977) e Baxter (2005), os fatores levados em conta para esta nova expressão gráfica trazem os conceitos representativos necessários metodologicamente. Sabe-se que o redesenho de marca se trata de um problema mais complexo do que o próprio desenvolvimento primário, pois reflete condições que devem ser respeitadas e mantidas na nova composição. O público deve perceber que a identidade de marca é outra e atualizada, mas ainda, deve perceber que mantém e continua promovendo seus atributos, ideologia e conceitos previamente iniciados.

Figura 50: Marca antiga NACIPAZ.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

A marca anterior do NACIPAZ (figura 54) é composta em sua assinatura primária, principalmente por três elementos: símbolo, logotipo e decodificador. Estes elementos, nesta composição, podem ser interpretados de uma forma antiquada pelo público consumidor, visto que a verticalidade da formação dos elementos pode representar conceitos que não são representados pela instituição. Um dos principais objetivos do redesenho da marca se baseou na nova composição gráfica, horizontalizando os elementos que a compõem, para que desta forma a mensagem seja transmitida de uma forma diferente, nova, fazendo com que a Associação esteja representada nos novos fatores.

Outro importante fator observado foi a utilização da tipografia em caixa baixa no logotipo (figura 55). Apesar de se tratar do acrônimo reduzido a partir do significado de cada grupo de caracteres, que determinam sua composição, por estarem dispostas em caixa alta, a interpretação gráfica retrata uma forma de não aproximação junto ao seu público, uma barreira.

Figura 51: Estudo de mancha gráfica para a nova marca NACIPAZ.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Tal estudo, dentre todos os executados, já considerando o logotipo e a posição do símbolo, reflete de forma clara quais atributos são necessários para a concepção da estrutura gráfica da nova marca, compreendendo os atributos funcionais, metodológicos, simbólicos e de forma (VILLA-BOAS, 2008).

A tipografia selecionada (figura 56), busca a organicidade de estética que remete às formas encontradas na natureza de acordo com o conceito fundamental da atuação, como formas orgânicas (Natureza), logotipo em caixa baixa, orientando quanto a proximidade (Cidadania) e o padrão cromático verde, fundamentado em um dos propósitos fundamentais (Paz ambiental). O contraste na anatomia dos tipos é bastante evidente, que se torna importante principalmente, porque apresenta e evidencia uma diferença que a instituição objetiva em caráter institucional, disseminar.

A Associação tem como um dos seus propósitos, descontinuar tais diferenças existentes na sociedade e por isso, a marca deve refletir tal intenção. Após, reproduzir nas suas atividades, representar nos seus voluntários, retratar no seu espaço e irradiar nas suas atribuições como agente de mudança explícita do e para o bairro.

Figura 52: Definição tipográfica.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

A composição final do redesenho da marca é constituída pelo logotipo, em caixa baixa, tipografia com os aspectos anteriormente determinados e o novo símbolo baseado na expressão gráfica anterior, mas constituindo o principal atributo: assistência (figura 57). A partir deste primeiro movimento, foi possível avançar com mais detalhamento em outros aspectos relacionados à promoção e a forma como a entidade se comunica, fossem estabelecidos e transmitidos para seu público consumidor. Tal transmissão é tão importante quanto o seu desenvolvimento.

Figura 53: Composição final de marca.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Para uma melhor compreensão de toda comunidade que é atendida pela Associação, realizou-se uma observação aérea a partir do endereço da entidade, obtendo como resultado a visualização completa do seu entorno (figuras 58 e 59). Se utilizou da tecnologia de fotografia e filmagem a partir de um drone, contemplando todas as esferas de visualização do prédio e das localidades ao seu redor.

Figura 54: Vista aérea do NACIPAZ.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Figura 55: Parte da comunidade atendida pelo NACIPAZ.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Tal percepção é de extrema importância para entender a grandeza e o alcance que o NACIPAZ tem como responsabilidade de atendimento. Esta consciência se torna evidente no uso desta forma de visualização, mesmo que apenas nos arredores da própria associação, considerando que diversos usuários dos serviços venham de outros bairros e comunidades vizinhas. Como sua localidade faz parte do Parque Chico Mendes, tal construção de visualização também levou em conta a vista aérea do parque (figura 60), através da plataforma Google Maps.

4.4 Observação de recursos

Além do entendimento do alcance da Associação, observa-se também quais os recursos que o bairro dispõe para que assim, possam ser incorporados aos trabalhos e ações desenvolvidas pelo NACIPAZ. Parte dessa análise, acontece de forma a observar e elencar estes recursos e, após isso, definir o que de fato pode ser incorporado ao uso periódico, estabelecer métricas de utilização e de que maneira possam gerar ainda mais formas de serem incorporados nas atividades da Associação.

Figura 56: Observação aérea Parque Chico Mendes.



Fonte: Google Maps (2022).

Entender quais os recursos disponíveis no Parque Chico Mendes, onde muitos deles são utilizados em atividades pelo NACIPAZ, é primordial que o espaço seja compreendido ao máximo. Tanto para o entendimento das ações já desenvolvidas e para futuros movimentos. A marcação geográfica representa o Parque e em amarelo o NACIPAZ, na marcação de número 1 o campo de futebol, na marcação de número 2, temos quatro quadras poliesportivas, ponto 3 quadra de areia, no ponto 4 uma pista de skate, número 5 o segundo campo de futebol e na marcação de número 6 uma pista de patinação, além de pracinhas e canchas de bocha.

Fazendo parte do bairro, nos limites do Parque Chico Mendes e fazendo esquina com os limites da Associação, existe a Rua 26 de Março. Tal dia é de suma importância para Porto Alegre, pois se trata do seu aniversário. Porém para os moradores do bairro Mário Quintana este sentimento é diferente. Diferente não somente por ter em suas dependências uma data tão significativa para toda população do município, mas sim, por não possuir uma maior atenção aos reais problemas vividos pelos moradores em uma das ruas mais importante da cidade visto sua relevância.

O evento de comemoração do aniversário conta com diversas atividades culturais e de lazer disponibilizadas para a comunidade e sempre conta com atrações do próprio bairro, que é dividido em dois dias, 26 e 27. Grupos musicais e artísticos, atividades de dança, brinquedos para crianças, comércio de produtos desenvolvidos pelos moradores, entre outros, no primeiro dia (figura 61). No segundo, o evento é centralizado no Parque Chico Mendes, o PCM, com atividades de cunho ambiental relacionadas não somente ao parque, mas para todas as áreas próximas ao bairro que contemplam uma natureza ainda conservada e a sua importância para todos os moradores e que as próximas gerações tenham o mesmo engajamento desta preocupação.

Figura 57: Aniversário de 250 anos de Porto Alegre no bairro Mário Quintana.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Acompanhar e participar do evento, também se traduz em observar e entender as diversas nuances existentes por todos que ali estavam, e mais, empregar atividades para o projeto que de outra maneira levariam muito tempo para serem executadas e desenvolvidas. A atividade então concebida, foi o Cone dos Futuros (Voros, 2003), que, de forma espontânea por parte dos participantes questionou sobre possíveis futuros acerca de um determinado problema exposto a todos os participantes.

Figura 58: Cone dos Futuros.

Como você imagina o futuro do bairro Mário Quintana?

nacipaz

1 Futuros Projetados	2 Futuros Prováveis	3 Futuros Possíveis	4 Futuros Inimagináveis	5 Futuros Desejáveis
Já está acontecendo no mundo inteiro e certamente vai impactar o nosso bairro.	Provavelmente vai acontecer pelas tendências ou pelas leis que já existem.	Pode acontecer no futuro, mas ainda não é certo pois exige mudanças.	É impossível de acontecer no nosso bairro, até que alguém um dia faça.	Quais os futuros anteriores que você gostaria de viver no nosso bairro?

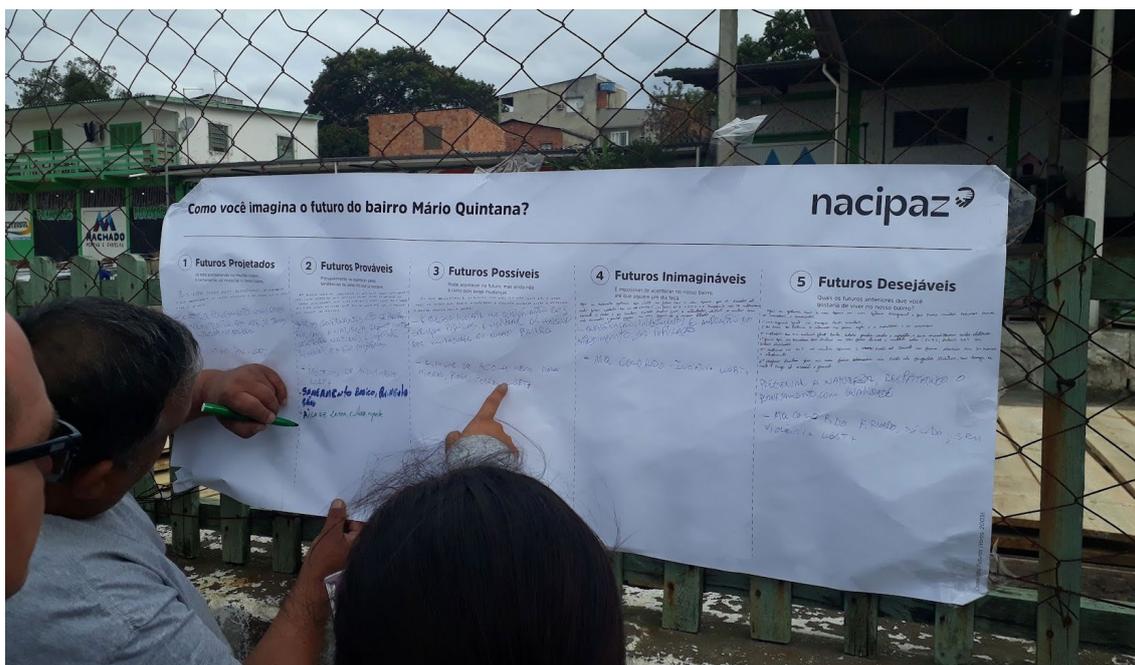
Conceito Futuros (Bertalanffy, 2008).

Fonte: Desenvolvido pelo autor baseado em Voros (2003).

O cone dos futuros (figura 62), aborda diversos futuros de um determinado problema. A partir da questão principal “Como você imagina o futuro do bairro Mário Quintana?”, questiona-se os futuros: futuros projetados (já está acontecendo no mundo inteiro e certamente irá impactar nosso bairro); Futuros prováveis (provavelmente vai acontecer pelas tendências ou pelas leis que já existem); Futuros possíveis (pode acontecer no futuro mas ainda não é certo, pois exige mudanças); Futuros inimagináveis (é impossível de acontecer no nosso bairro, até que alguém um dia faça); Futuros desejáveis (quais os futuros anteriores você gostaria de viver no nosso bairro?).

A atividade foi aplicada através de um cartaz fixado ao lado de uma, dentre todas as bancas expostas com diversos outros produtos, para que a ação não se tornasse única e exclusiva, mas sim inclusiva e espontânea. A participação de cada indivíduo (figura 63), foi conduzida pelo autor de forma pessoal, porém apenas para sanar quaisquer dúvidas e demais explicações para o desenvolvimento. Notou-se que na participação das pessoas, os pontos foram discutidos em grupos e muitas vezes as opiniões eram quase que equivalentes em relação às perguntas dispostas. Muitas vezes, os usuários trocaram informações para o preenchimento da resposta e outras tantas, foram simplesmente através de vivências e experiências pessoais e coletivas. Genuínas e verdadeiras, as inscrições tratam diretamente sobre o impacto que o poder público de forma geral, possui no bairro e que de qualquer forma, se apresenta ou é sentido como inexistente.

Figura 59: Participação do público na atividade.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

4.5 Design colaborativo e inovação

A partir de tais etapas de observação, compreensão e desenvolvimento, a convite do Prof. Dr. Júlio Carlos de Souza van der Linden, orientador desta pesquisa, houve o ingresso do autor como professor assistente na disciplina de graduação do curso de design da UFRGS, design colaborativo e inovação, com intuito de construir com os alunos da disciplina, novas possibilidades no projeto.

A disciplina é aberta a todos os cursos e com isso, alunos de diferentes graduações compõem a turma. Assim, após apresentado o projeto e quais seus objetivos, os participantes então são confrontados quanto à entrega de acordo com suas expertises pessoais, acadêmicas e profissionais.

A turma 2022/1 da disciplina, ainda em processo de aulas remotas de acordo com os protocolos sanitários de Covid-19, foi composta por alunos do curso de design visual, produto e ciência da computação. O objetivo da disciplina se desenvolve por meio do design colaborativo de artefatos físicos ou virtuais e que se baseia em tendências de comportamento e tecnologias para evolução de competências destinadas à inovação.

As aulas se iniciaram a partir da apresentação de todo o conteúdo até então aqui retratado para que com isso, se instigasse na turma, o sentimento vivido por todas as ações de construção do projeto objetivando a importância e entusiasmo para a entrega final da disciplina, que foi se construindo ao longo dos encontros. Ainda neste momento inicial, a importância da utilização dos conhecimentos dos alunos foi primordial para o entregável. Os times foram então divididos para determinadas funções de acordo com suas expertises e a aprovação passava pela discussão de todos.

Para os alunos do curso de design visual, a entrega se baseou no *mídia kit*, onde o objetivo foi o desenvolvimento gráfico das peças de papeleria, peças de comunicação visual contendo o projeto gráfico de sinalização da Associação e arquivos para as redes sociais. As responsáveis por esta entrega, se comunicaram de forma independente para divisão das demandas. O autor, especificamente, ficou responsável por sanar quaisquer dúvidas que pudessem surgir, bem como informar as especificações técnicas como imagens e dimensões dos locais a serem aplicados os layouts (figura 64), já que os alunos estavam longe do espaço físico da associação.

Figura 60: Peças de papeleria.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

As peças gráficas também contaram com especificações de acordo com a linguagem de informação necessária para determinada função (figura 65), como comunicação institucional, de eventos e também acerca de comunicações efêmeras, como para redes sociais, e também a continuação do projeto no decorrer da disciplina com os alunos, se deu através do desenvolvimento do site NACIPAZ (figura 66) - www.nacipaz.com.br.

Figura 61: Identidades visuais dos projetos.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Figura 62: Site NACIPAZ.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

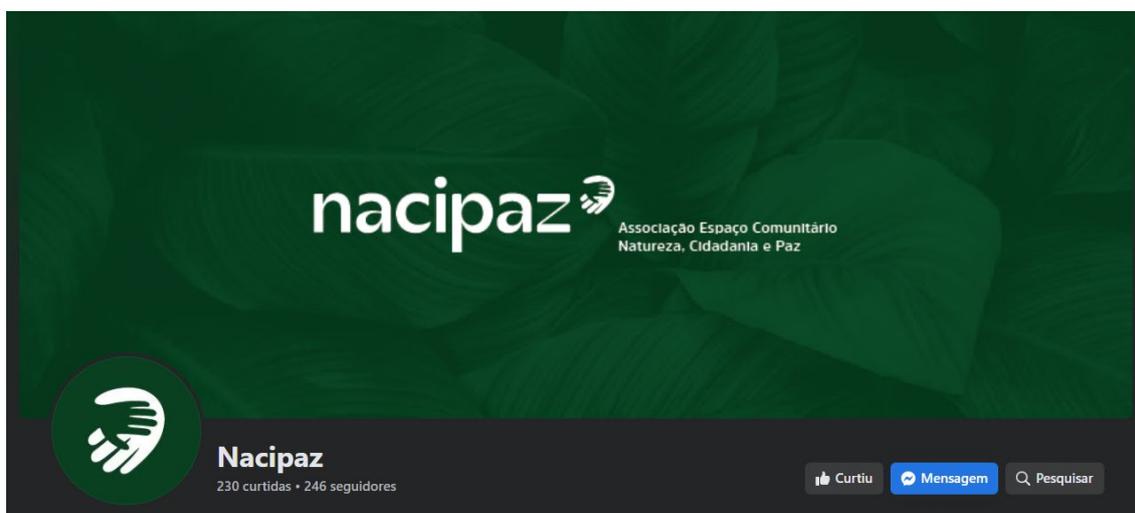
A Associação também foi inserida nas redes sociais (figuras 67 e 68). Tal presença se faz relevante a partir do momento em que novas pessoas acabam por conhecer os trabalhos e ações desenvolvidos pelo NACIPAZ são conhecidos pelo infinito universo digital e com isso, trazer novos integrantes.

Figura 63: Perfil NACIPAZ no Instagram.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

Figura 64: Perfil NACIPAZ no Facebook.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

4.6 Considerações Gerais

A Associação Natureza, Cidadania e Paz - NACIPAZ, como entidade, é extremamente importante para o bairro Mário Quintana. Não somente pelo trabalho que desenvolve, mas sim pelo fato de ser uma das únicas instituições do bairro voltada exclusivamente para o trabalho comunitário. Ao longo da sua história que percorre mais de 20 anos, obteve papel importante nos mais variados serviços ofertados à comunidade.

Desenvolveu diversas atividades sociais, de lazer, educação, inclusão de grupos vulneráveis, empreendedoras e principalmente de contribuição para a comunidade. Sempre se articulou através de voluntários, independentemente de qual ideologia política estivesse no governo e sempre obteve bons relacionamentos com tais administrações.

Atualmente, a Associação ainda se dispõe a enfrentar os problemas sociais vividos por todos e principalmente, pela população do bairro e de regiões vizinhas, agindo de forma direta e levando a essas pessoas que mais precisam, projetos sociais que impactem diretamente em suas vidas. Desde os serviços mais básicos, como o fornecimento de comprovante de residência para a população que não possui uma moradia regular ou então não reconhecida, até serviços de assistência emocional, é de fato, referência em suas atividades para população do bairro.

É importante ressaltar que o NACIPAZ não obtém recursos externos e, mesmo assim, está sempre de portas abertas para o atendimento do público. Não possui recursos que não sejam através de doação e também de trabalho comunitário, mas mesmo assim ainda continua sendo uma instituição ativa e sólida que se doa para o bairro. Através deste projeto, busca uma maior capacidade de atendimento, melhor eficácia de assistência e ainda mais abrangência para os que mais precisam. Sua estrutura é necessária para o bairro Mário Quintana, isso é indiscutível. Por mais que falem laços e de alguma forma, forças, a Associação segue firme em seus propósitos de levar para toda comunidade, mais ações de impacto sistêmico para todo o bairro, considerados nesta pesquisa, uma forma de avanço e aplicação.

5 AÇÃO 3: LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA NACIPAZ

Neste capítulo, é apresentado o histórico dos espaços comunitários digitais, conhecidos como Telecentros Comunitários e seu histórico. Ainda é mostrada sua importância como programa. Na seção 5.1 se apresenta a fundamentação teórica. Na seção 5.2 se obtém como foco o Telecentro Comunitário Chico Mendes e suas aplicações. Na seção 5.3 se enfatiza a reconstrução do espaço digital. Já na seção 5.4 apresenta-se o Laboratório de Informática NACIPAZ. Por fim, se pondera sobre as considerações gerais na seção 5.5.

5.1 Espaços Comunitários Digitais

Os espaços comunitários que tenham acesso de forma gratuita para a comunidade, os TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação), determina que o conceito de um telecentro objetiva o desenvolvimento de um espaço social com compreensão sociocultural, política e econômica para os moradores de uma sociedade (URRIBARRÍ, 2000).

Delgadillo, Gómez e Stoll (2002), discorrem que os telecentros comunitários vão além da administração deste movimento, mas que se orientam na busca para que os usuários possam desenvolver novas habilidades na resolução de problemas diários. Martinez (FUNDACIÓN CHASQUINET, 2003), pondera que, na visão da internet, existem dois modelos em debate: um correspondente ao que assimila e domina a visão alternativa e outro que constitui a essa visão alternativa. E que para isso aconteça, Borja (2001), reflete que é necessária uma interação telecentro e comunidade. O primeiro telecentro surge na Suécia em meados dos anos 80 e nos anos 1990 as primeiras salas de computadores à população, começaram a se encontrar na América Latina. No Brasil, o pioneiro foi em São Paulo, no ano de 2000 através do programa Sampa.org. Após, se difundiu para o Rio de Janeiro, Curitiba e Porto Alegre. O programa Telecentros Comunitários então, se desenvolveu de acordo com o projeto da prefeitura da capital, cujo objetivo foi a inclusão digital de comunidades em vulnerabilidade socioeconômica através do uso de microcomputadores com acesso à internet.

5.2 Telecentro Comunitário Chico Mendes

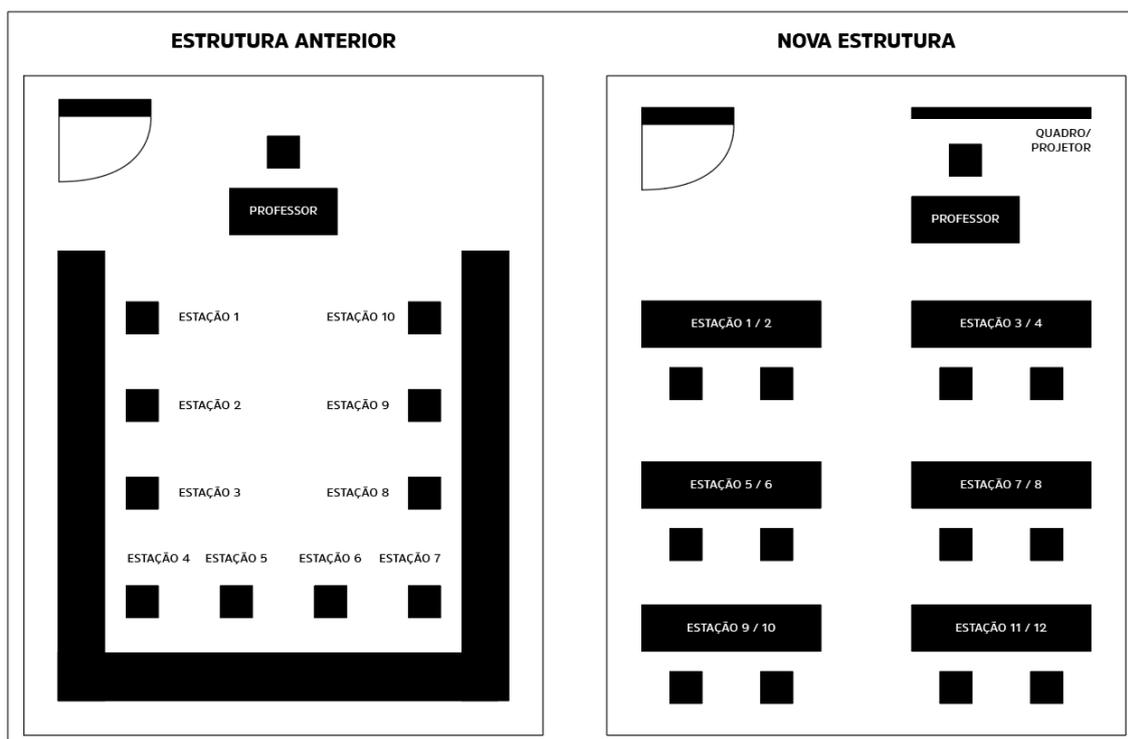
No programa implementado na Associação em 2001, a comunidade se dispunha a disponibilizar o ambiente onde seria instalado o centro de informática, o atendimento à comunidade, determinar as pessoas que iriam representar a comunidade no acesso obtendo o papel de monitor e também o atendimento necessário através dos coordenadores administrativos, também da própria comunidade e espaço onde o telecentro se coloca.

A sala onde se concentrou o Telecentro Comunitário Chico Mendes, após o encerramento do programa, teve diversos usos. O último se baseou no grupo de costura criativa GERARTE. O grupo ocupou o espaço também com os equipamentos necessários para realização da atividade, como máquinas de costura, utensílios para corte de tecidos e móveis como mesas e estantes. Ainda assim, a sala mantinha sua estrutura elétrica e cabeamento de rede para os computadores e, também, as bancadas.

Com isso, a reabertura do espaço digital da Associação se mostrou imprescindível junto à pesquisa. Os primeiros movimentos para reabertura do espaço, foram baseados na sua reestruturação física, contemplando a nova organização dos computadores, suas estações, cabeamento de rede e espaços para alunos e professor (figura 69). O novo plano de ambientação da sala se baseou no reaproveitamento das bancadas já existentes no espaço, apenas refazendo sua distribuição, contando ainda com uma reforma das mesmas estruturas. Assim, duas novas estações foram possíveis de serem criadas e fazendo com que os computadores fiquem de frente para o quadro e o professor.

A nova estruturação da sala apresenta para os alunos e para o professor sua melhor distribuição para a rede de cabos de energia elétrica. Esta nova organização visa a inclusão dos alunos junto ao conteúdo apresentado no quadro e também facilita a comunicação. Visa prioritariamente, a melhor aplicação e o melhor resultado quanto ao entendimento por parte dos espectadores junto ao conteúdo ministrado. Remonta às salas de aulas de instituições de ensino com mais eficácia.

Figura 65: Reestruturação do ambiente.

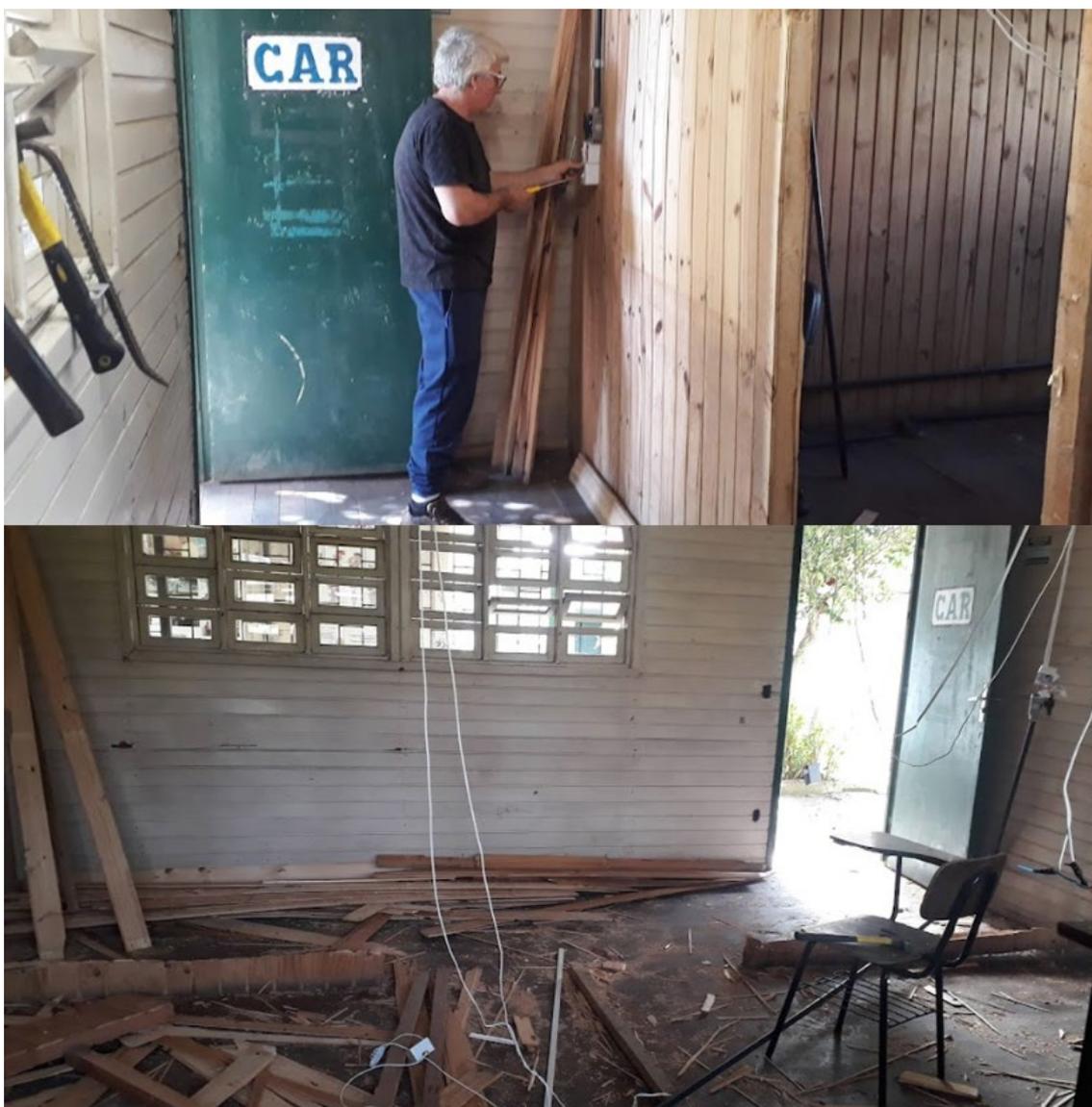


Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

5.3 Reconstrução do espaço digital

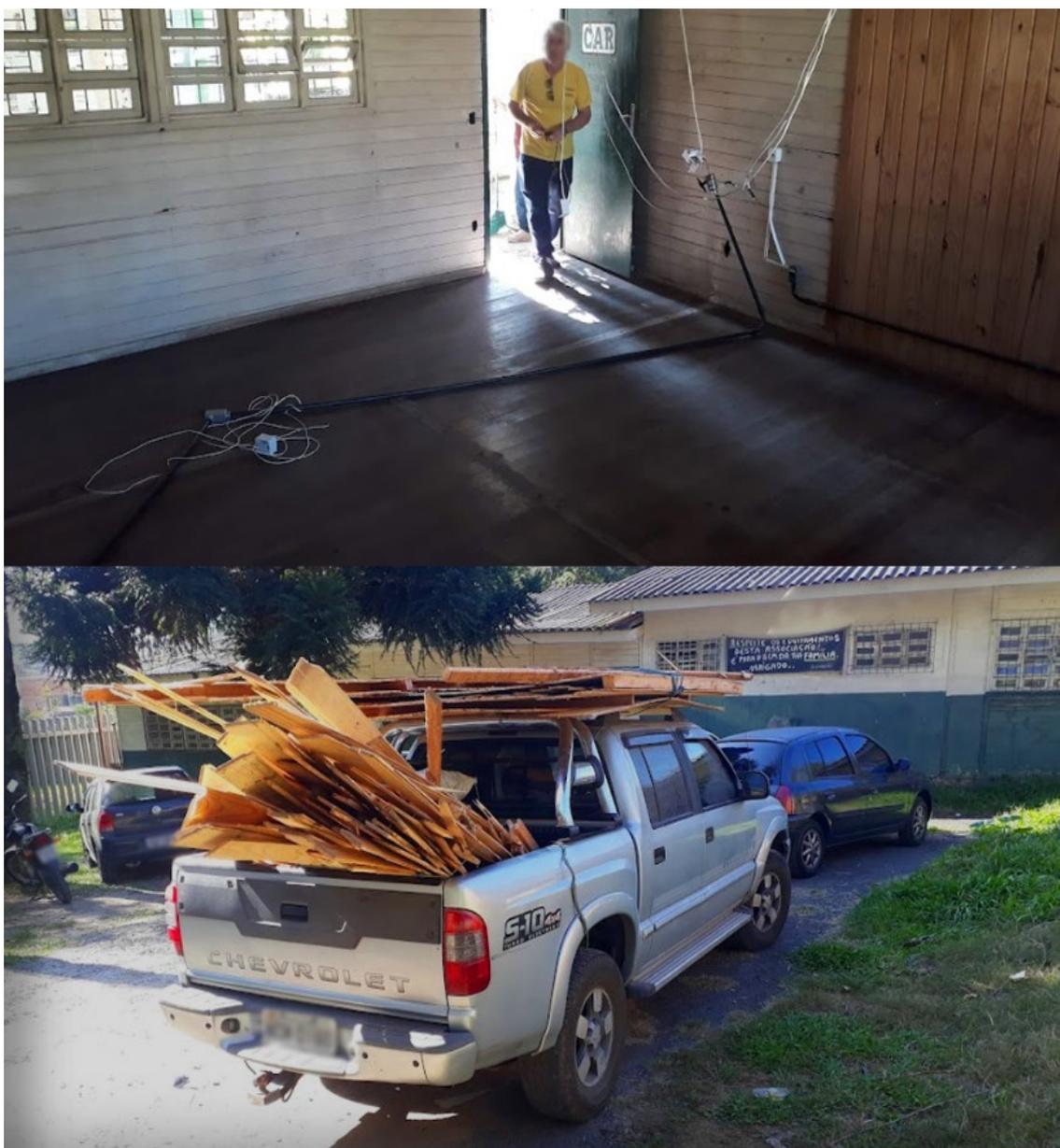
O primeiro passo para que a reforma fosse iniciada foi a desocupação da sala, já que estava sendo utilizada pelo programa GERARTE e suas atividades em desenvolvimento. A sala ao lado, anteriormente ocupada pela subprefeitura, foi a escolha lógica para a mudança do grupo, porém como o espaço estava em utilização, ainda possuía as divisórias, cabos de rede de internet e rede elétrica.

Portanto, foi necessário desocupar e desmontar tais estruturas antes que os equipamentos fossem transportados. A estrutura elétrica foi então reformada de acordo com os equipamentos necessários para o projeto e também as divisórias desmontadas (figura 70), além da limpeza da sala considerando todas as estruturas físicas, nova pintura e transporte dos móveis utilizados pelo projeto para o novo ambiente foram realizadas. A realocação dos equipamentos se apresentou de forma mais complicada, visto que se tratavam de máquinas pesadas e sensíveis, mas no seu deslocamento e em nova organização, foram alocadas em novas posições.

Figura 66: Reforma sala I.

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

A reforma completa, entre desocupar a nova sala, trabalhos necessários de reestruturação, nova elétrica, reparos nas paredes e no chão, durou cerca de 30 dias corridos e se deu através de trabalho voluntário. Da mesma forma que as atividades da Associação se baseiam na conscientização ambiental, os materiais foram retirados do espaço de forma que pudessem ser reaproveitados para uma nova utilização (figura 71). Assim, tudo que obtivesse uma estrutura adequada, foram doados e transportados para os moradores do bairro para que pudessem reutilizar e reaproveitar de maneira sustentável.

Figura 67: Reforma sala II.

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

A partir da completa desocupação e reforma da sala que vai abrigar o Grupo de Costura Criativa, o foco se volta para o espaço onde vai se desenvolver o Centro de Informática NACIPAZ, que da mesma forma, foi reconstruído a partir dos recursos já disponíveis. Reconstrução, reorganização, reaproveitamento dos materiais já disponíveis, pintura e limpeza foram os trabalhos desenvolvidos em relação à estrutura física da nova sala (figura 72). Por fim, foi necessária uma reforma na rede elétrica das duas salas para que recebessem os novos equipamentos de acordo com o ambiente.

Figura 68: Reforma sala III.

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

As bancadas começaram a ser reconstruídas a partir da estrutura anterior, onde foi desmontada de forma que fosse reaproveitado de acordo com as novas dimensões (figura 73). Cada bancada foi projetada dentro do melhor aproveitamento do material e que obtivesse capacidade para dois computadores (gabinete, monitor e periféricos). O material reaproveitado foi suficiente para construção de 4 bancadas, sendo as outras 3 construídas a partir de recursos adquiridos pela Associação. Assim, a distribuição das mesas na sala foi constituída a partir dos cantos para que houvesse espaço para o corredor de acesso às mesas do fundo da sala.

Figura 69: Reforma sala IV.

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

O próximo passo para finalização das bancadas foi a organização com o mobiliário necessário para acomodação dos alunos e professor e também a pintura das mesas, visto que o material que foi reaproveitado já possuía uma determinada coloração (figura 74). As novas bancadas estavam em sua composição original sem qualquer tipo de acabamento, portanto foi necessário realizar os devidos cortes e remontagens de acordo com as dimensões estabelecidas para a nova sala, lixar a madeira e por último, a pintura das estruturas, que assim como as paredes, foram revitalizadas e limpas e protegidas para sua nova utilização.

Figura 70: Reforma sala V.

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

Com a estrutura das bancadas finalizadas, manutenção da rede elétrica concluída, pinturas e reformas gerais da sala terminadas, se inicia a instalação dos computadores (figura 75). No total são 13 máquinas, sendo 12 para os alunos e uma para o professor. Para instalação e completo funcionamento dos equipamentos, foi necessária a reestruturação do cabeamento de rede e internet para todos os computadores. Assim, após esta etapa, todos os equipamentos de informática passaram por instalações e configurações para que ficassem aptos para desenvolvimento e uso.

5.4 Laboratório de Informática NACIPAZ

Figura 71: Reforma sala VI.

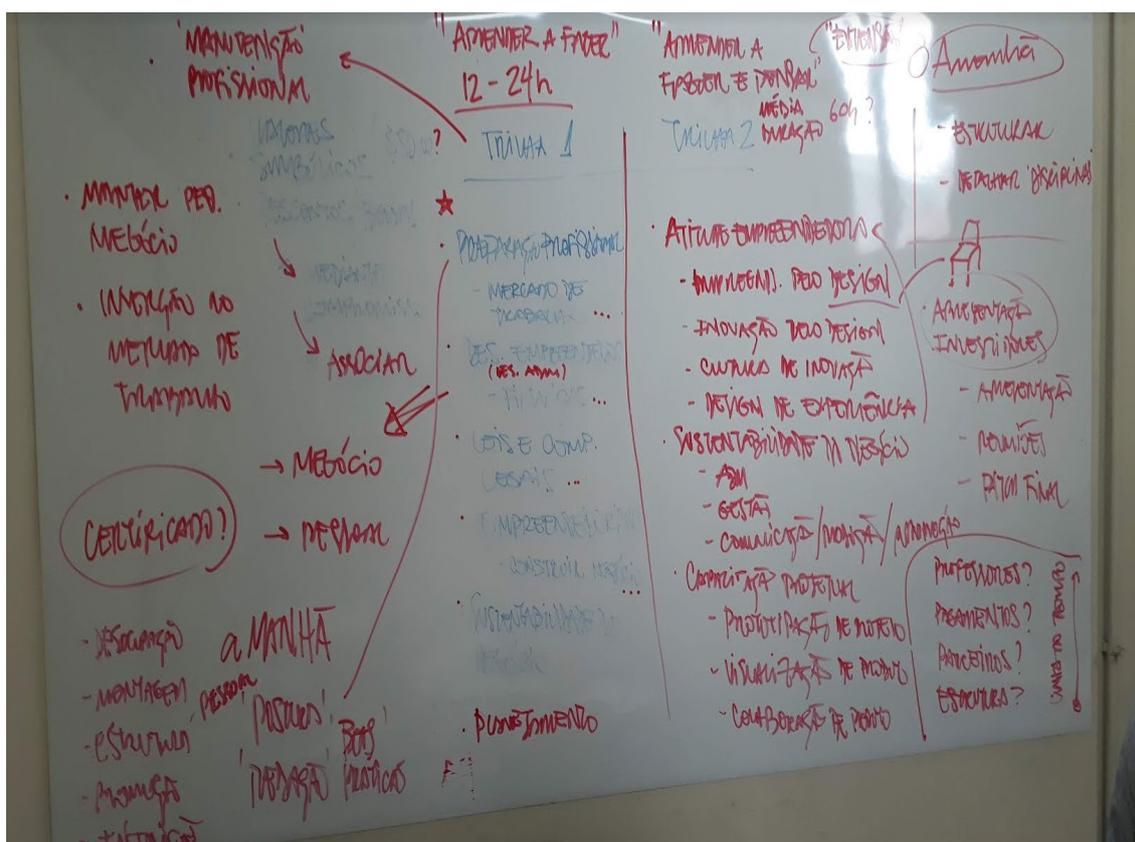


Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

O foco neste momento se apresenta no planejamento e na preparação para o desenvolvimento dos cursos. De acordo com a observação do público, desenvolveu-se duas trilhas de ensino (figura 76). Trilha 1: Aprender a fazer. Treinamentos de curta duração para manutenção e/ou inserção no mercado de trabalho. Trilha 2: Aprender a fazer pensar. Treinamentos de média a longa duração com objetivo de desenvolvimento projetual do aluno acerca das possibilidades de ensino que possam de fato, alavancar suas carreiras.

As trilhas de ensino se baseiam principalmente no foco e nas habilidades pessoais e que, através do fomento do ensino, visam projetar uma forma de estimular tais competências. Tais estímulos de acordo com as trilhas e também com as suas particularidades de conteúdo, se desenvolvem com base nos conhecimentos e habilidades dos participantes, tão como de acordo com os seus projetos em desenvolvimento ou ainda em ideação.

Figura 72: Projeção das trilhas de ensino.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

A partir do primeiro planejamento das trilhas de ensino, se desenvolveu com mais enfoque e refinamento de fato, as competências e as disciplinas apresentadas aos futuros participantes. Divididas em módulos, as trilhas compreendem a total preparação do aluno frente ao mercado de trabalho, em um primeiro momento de preparação e após, através do design como mentalidade de educação. As trilhas são aplicadas no ensino através da Associação de maneira prática e funcional.

Quadro 3 – Trilhas de ensino.

<p style="text-align: center;">TRILHA 1 Aprender a fazer</p>	<p style="text-align: center;">TRILHA 2 Aprender a fazer e pensar</p>
<p style="text-align: center;">Desenvolvimento de habilidades práticas para manutenção e/ou inserção no mercado de trabalho</p>	<p style="text-align: center;">Desenvolvimento de competências para construção de habilidades pessoais de impacto através do design</p>
<p>PREPARAÇÃO PARA O MERCADO DE TRABALHO - 15h</p> <p>Autoconhecimento e Definição de Objetivos Profissionais - 3h Desenvolvimento de Habilidades e Competências - 3h Habilidades Importantes para o Mercado de Trabalho - 3h Explorando o Mercado de Trabalho - 3h Desenvolvimento de Currículo e Oportunidades - 3h</p> <p>DESENVOLVIMENTO EMPREENDEDOR - 30h</p> <p>Empreendedorismo e Identificação de Oportunidades - 6h Planejamento de Negócios, Marketing e Vendas - 6h Gestão Financeira e Aspectos Legais - 6h Inovação e Criatividade - 3h Responsabilidade Social e Sustentabilidade - 3h Gestão de Desafios - 3h Apresentação de Projetos - 3h</p> <p>PACOTE OFFICE E INTERNET – 48h</p> <p style="text-align: center;">Microsoft Word – 12h Microsoft Excel – 12h Microsoft PowerPoint – 12h Internet – 12h</p> <p>INSTALAÇÃO DE SOM AUTOMOTIVO - 30h</p> <p>Introdução à instalação de som automotivo - 3h Fundamentos de eletricidade e eletrônica - 3h Escolha e localização de componentes - 3h Instalação de rádio e central multimídia - 3h Instalação de alto-falantes - 3h Instalação de amplificadores 3h Introdução à sistemas de cabeamento - 3h Integração de subwoofers - 3h Ajustes avançados e configuração - 3h Solução de problemas e manutenção - 3h</p>	<p>DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS PARA CONSTRUÇÃO DE HABILIDADES PESSOAIS DE IMPACTO ATRAVÉS DO DESIGN</p> <p>MÓDULO 1 - FUNDAMENTOS DO DESIGN PARA HABILIDADES PESSOAIS DE IMPACTO</p> <p>Introdução ao design centrado no ser humano - 3h Metas e objetivos pessoais - 3h Análise de Competências - 3h Mapeamento de Habilidades - 3h</p> <p>MÓDULO 2 - DESIGN THINKING</p> <p>Imersão do usuário - 3h Geração de ideias e alternativas - 3h Prototipagem - 3h Testes e iteração - 3h</p> <p>MÓDULO 3 - DESIGN DE EXPERIÊNCIA</p> <p>Experiência de usuário - 3h Inovação pelo Design - 3h Construção de apresentação - 3h</p> <p>MÓDULO 4 - SUSTENTABILIDADE DE NEGÓCIO</p> <p>Administração e Gestão Financeira - 3h Comunicação/Promoção - 3h</p> <p>MÓDULO 5 - APRESENTAÇÃO E PROSPECÇÃO</p> <p>Apresentações - 3h Prospecção de Investidores - 3h Incubamento - 3h</p>

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

5.5 Considerações Gerais

Durante o processo de reconstrução do Laboratório de Informática NACIPAZ, se projetou diversos usos para a nova sala e os novos equipamentos. Sua construção se deu totalmente pelo trabalho voluntário. Doação dos equipamentos, instalação, manutenção e também a reforma da sala.

A escala de tempo de reconstrução do novo espaço, foi demasiada grande. Os trabalhos se iniciaram pela reforma e estruturação das bancadas e, após isso, a manutenção da estrutura elétrica da sala. Ainda, após a instalação e alojamento dos equipamentos, foi necessária a acomodação de um quadro branco, para ser usado pelo professor e para projeção.

Como a Associação foi sede do primeiro programa que levou computadores para o bairro, ainda é referência quando se fala sobre tecnologia voltada à comunidade. Isso se reflete sempre que há busca por cursos e principalmente por cursos de informática. A nova proposta do laboratório, após sua conclusão e cerimônia de abertura, é ser um novo espaço de tecnologia do bairro Mário Quintana.

Para isso, uma nova abordagem foi levada em consideração não somente a nova promoção dos treinamentos que serão oferecidos, mas sim na promoção do novo espaço da Associação. É desenvolvido junto aos participantes das outras atividades, que o laboratório de informática terá uma nova abordagem, pois ainda há o pensamento que o espaço se dará como um ambiente único de acesso livre à internet, quando na verdade o objetivo é a educação.

Após o detalhamento dos novos treinamentos e novos cursos, foram feitas suas promoções. A busca por parte da população não foi o esperado conforme o planejado pela instituição, somente para as doze vagas disponíveis por turma, de acordo com a quantidade de equipamentos, foi fechada após algumas semanas de período de matrículas abertas. Mesmo assim, considera-se este, um novo início e isso por si só, um dos principais problemas levantados na nas inscrições dos cursos pela população.

6 LINHA DO TEMPO DA PESQUISA

01 Bairro Mário Quintana

Construção de um projeto com foco no bairro Mário Quintana, periferia da zona norte da cidade de Porto Alegre.



03/2021

02 Padoca da Vila

Primeiro contato com a Padaria Comunitária da Vila Safira, localizada na Vila do Vasquinho.



10/2021

03 Envolvimento

Envolvimento direto com o projeto tornando-se assim, o foco da pesquisa a Padoca da Vila.



11/2021

04 Vila do Vasquinho

Interação profunda com o local do projeto. "E se a Vila do Vasquinho fosse uma ilha?"



01/2022

05 Entrevistas

Entrevistas realizadas com lideranças culturais e sociais da região para entendimento mais profundo.



02/2022

06 NACIPAZ

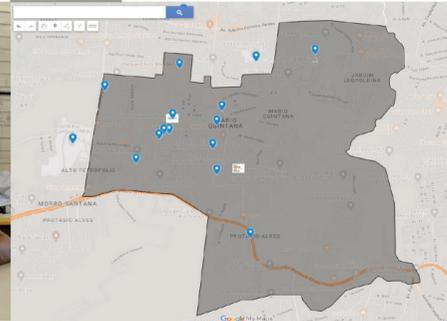
Entrevista com lideranças da Associação Natureza, Cidadania e Paz, que determinou a sua inserção na pesquisa.



03/2022

07 Ecosistema

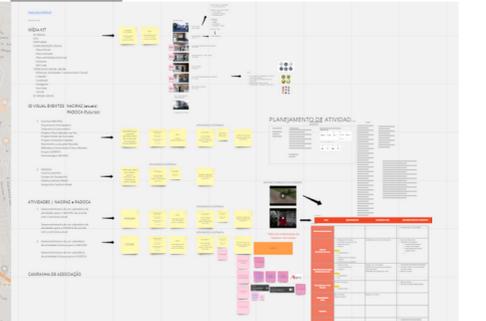
Idealização da construção de um ecossistema de cultura e inovação orientado pelo design no bairro Mário Quintana, contemplando Padoca da Vila e o NACIPAZ.



03/2022

08 Design Colaborativo

Inserção da disciplina de graduação, "Design Colaborativo e Inovação", conduzido pelo professor orientador.



04/2022

09 Desligamento

Desligamento do autor junto ao projeto Padaria Comunitária da Vila Safira.



05/2022

10 Equipamentos

Aquisição de computadores através de doação da Thoughtworks..



12/2022

11 Reestruturação

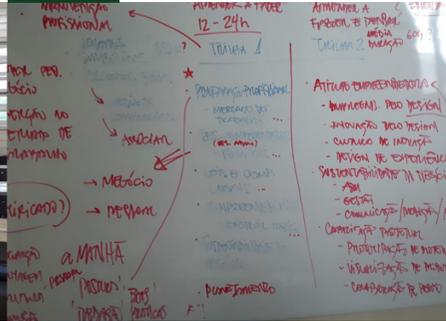
Reforma e reorganização da sala para receber a estrutura tecnológica e novas instalações.



04/2023

12 Trilhas de Ensino

Treinamentos divididos em duas trilhas de ensino.



05/2023

13 Espaço Tecnológico

Finalização do novo espaço de tecnologia: Laboratório de Informática NACIPAZ.



06/2023

14 Inauguração

Inauguração oficial do Laboratório de Informática NACIPAZ.



07/2023

15 Treinamentos

Início dos treinamentos no NACIPAZ.



08/2023

16 Formatura

Primeira turma formada no novo Laboratório de Informática do NACIPAZ.



12/2023

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa se propôs a compreender diversos conceitos relacionados à ecossistemas de cultura e inovação orientados pelo design, buscando para isso, referências e exemplos práticos já desenvolvidos ou ainda em pleno desenvolvimento em outras localidades para que, se possível, fossem desenvolvidos no bairro Mário Quintana. Ainda, se debruçou sobre os aspectos de design e cultura, design e inovação social e a utilização do design como catalisador de inovação. Tais propostas, visam o desenvolvimento de bases para implantação de um ecossistema através de duas instituições do bairro, uma já consistente e outra em desenvolvimento.

Uma das formas encontradas para que esta realidade se transforme em uma oportunidade de mudar a vida das pessoas que moram no bairro, se manifestou através dessas duas instituições. Uma já existe há mais de 20 anos e outra em plena ascensão e evolução. A primeira, o NACIPAZ - Associação Natureza, Cidadania e Paz, um espaço comunitário que desde sua abertura, visa o atendimento da população do próprio bairro Mário Quintana e bairros vizinhos. É referência no atendimento comunitário através de diversas atividades de cunho social. Além disso, por se tratar de uma entidade completamente apartidária, é espaço ativo para discussões políticas referente às necessidades da região.

A segunda instituição, a Padaria Comunitária da Vila Safira, é um empreendimento liderado por dois moradores do bairro e que somente com os próprios esforços, constroem diariamente um espaço de mudança na vida dos moradores da Vila do Vasquinho. O objetivo primário da Padaria é de fato a comercialização de pão com um custo reduzido para uma comunidade extremamente carente dentro do bairro e, ainda, a educação através da panificação, para jovens e mães solteiras, que através do ensino possam mudar suas realidades. A proposta de educação também se encarrega de inserção no mercado de trabalho através do desenvolvimento empreendedor.

Na primeira fase da pesquisa, a “fase de conquista”, diversas ações foram executadas. Iniciou-se por um aprofundamento completo no projeto Padaria Comunitária da Vila Safira através dos seus fundadores e organizadores e também uma imersão no bairro Mário Quintana. Por meio deste contato direto e especificamente na Vila do Vasquinho, se entendeu e se mostrou clara a necessidade de construção de ações de rápido impacto e que somasse junto ao projeto. Os diversos encontros com os responsáveis pelo desenvolvimento da Padaria, junto com o planejamento já existente, resultaram em ações práticas e de fácil aplicação.

O prédio da Padaria, ainda em construção, foi um dos primeiros movimentos que ganharam maior atenção neste momento para que o projeto pudesse avançar. A busca por possíveis parceiros e a retomada da obra, foram de extrema importância, em sua escala de relevância, dentre outras prioridades, fossem tomadas como primordiais. De forma secundária, os direcionamentos estratégicos, ações de direta implicação em fomento à marca, seu desenho e sua apresentação para a comunidade, motivação e promoção para arrecadação de recursos financeiros, entre outras ações, se tornaram o foco paralelo.

Durante estes processos em andamento e em evolução, o entendimento e principalmente a participação explícita das pessoas que, nas suas rotinas, vivem a Vila do Vasquinho e também a Padaria, se apresentou como uma forma de dificuldade, já que suas vozes não haviam sido ouvidas, pelo menos desta maneira. Para isso, se projetou uma série de entrevistas com lideranças da região. Pessoas de extrema relevância para o ecossistema de atuação no bairro e principalmente no Vasco. Uma série de contatos e articulações foram então realizadas para o levantamento destas pessoas, assim como um roteiro para o levantamento de informações que fossem relevantes para a pesquisa.

Ouvir as pessoas acerca de um problema é extremamente enriquecedor no que diz respeito às suas condições em um determinado ambiente. Foi esta a premissa básica para o entendimento das complexas respostas sobre as mesmas perguntas. Percebeu-se neste momento, que o rumo da pesquisa não se alteraria, mas sim, ganharia um novo caminho a ser explorado.

Em meio às entrevistas e suas respostas, se apresentou uma alternativa até então não projetada para a composição do ecossistema no decorrer da pesquisa. O NACIPAZ, se mostrou de forma muito clara o segundo componente para esta construção. A partir deste momento, o foco se ampliou, considerando as duas entidades. Porém, durante este processo, ocorreu o desligamento do autor junto ao projeto da Padaria Comunitária da Vila Safira, por questões interpessoais com um dos sócios.

Com isso, mas não somente por isso, torna-se então o NACIPAZ o principal ator para a mudança que propõe estabelecer na vida dos moradores do bairro através de um ecossistema. Diante disso, obteve-se acesso aos recursos que a instituição possui e de que forma poderiam ser utilizados para a construção deste novo cenário. Uma profunda imersão sobre as atividades já existentes, ações que poderiam voltar a serem executadas e principalmente, os recursos humanos disponíveis e necessários para estas aplicações, foram os primeiros passos. Assim, o primeiro movimento voltado para a Associação foi entendimento acerca das atividades em andamento. Já em desenvolvimento neste cenário, se tem o Grupo GERARTE que desenvolve uma turma de, em média 10 pessoas entre jovens, adultos e idosos, atividades de corte e costura criativa com foco na renda destas pessoas, a Horta Comunitária NACIPAZ, um espaço comunitário aberto à população do bairro servindo como hortoterapia. Meditação e reiki que seguem como atividades terapêuticas, justamente servindo como um suporte à retomada de uma rotina pós Pandemia de Covid-19 para as pessoas.

Porém, principalmente pela Associação possuir um papel de referência no bairro quando se trata de tecnologia, quando foi sede do primeiro telecentro de Porto Alegre, essa relevância se torna um caminho para construção de um novo programa de tecnologia da informação. Para tal, é necessário que este laboratório naquele momento inexistente, seja reconstruído totalmente. Para que não seja apenas um laboratório de informática, o que de fato é muito importante para todos, este novo espaço foi projetado para ser uma nova ferramenta, que através do design pode se transformar em uma importante contribuição para projetos futuros.

Diante das possibilidades vigentes e executáveis, o projeto de construção de um ecossistema de cultura e inovação, se baseia em transformar o laboratório de informática em um espaço para construção deste objetivo, o transformando em uma possibilidade de nova integração.

Perante este momento, o novo laboratório de informática do NACIPAZ, se torna o foco para que seja reconstruído e esteja disponível para a população do bairro. Toda sua reestruturação se deu através de trabalho comunitário e voluntário, se reutilizou a estrutura que a sala já possuía, recebeu-se a doação dos computadores e após isso, os planos de cursos foram desenvolvidos. Se dividiu o plano de ensino em duas trilhas. Uma que contemplasse cursos rápidos e de curta duração e outra que fomente o desenvolvimento empreendedor utilizando o design como propulsor.

Foi realizada uma cerimônia de inauguração do novo laboratório de informática NACIPAZ, que contou com a presença de líderes comunitários, voluntários e convidados da região para que conhecessem o novo espaço e as suas novas possibilidades. Foi um momento de grande emoção, já que desde a retirada dos equipamentos do antigo telecentro, a região não possuía um espaço de tecnologia aberto a todos.

A partir disso, a promoção dos cursos foi iniciada e as matrículas foram abertas. Se iniciou por um curso de 15h, um treinamento de curta duração - preparação para o mercado de trabalho - que buscou por alunos a partir dos 16 anos e que estivessem cursando ou concluído o ensino médio. Foram abertas turmas para os três turnos e a sua divulgação se deu através de grupos de mensagens instantâneas e também em grupos do bairro e regiões vizinhas nas redes sociais. Foi programado uma semana para esta promoção e uma semana para matrículas.

O curso é totalmente gratuito e ministrado por um professor voluntário, porém a inscrição é somente validada com a doação de 1kg de alimento não perecível, para que possa ser realizada uma campanha de doação junto às famílias carente do bairro.

Moore (1993), ressalta sobre ecossistemas em relação às suas fases, que, um dos maiores desafios se baseia na demanda do mercado consumidor para capacidade de produção. Assim, a relação direta com o projeto se baseia na demanda e busca pelo público. A estrutura do laboratório foi reconstruída, uma cerimônia de reinauguração com lideranças comunitárias foi realizada. Os cursos foram ofertados à comunidade, e mesmo sem exceder a capacidade de produção da entidade, assim como descreve o autor, foi baixa.

Foi planejado uma semana para promoção do primeiro curso (07/08/2023 a 11/08/2023), uma semana para inscrições e matrículas (14/08/2023 a 18/08/2023) para que o curso ocorresse de 21/08/2023 a 25/08/2023. Este calendário no planejamento, se mostrou adequado e conciso, mas na prática e procura foi extremamente baixa nos dias para as etapas. Se observou na prática a pouca procura e interesse da população, apesar de se tratar de um curso gratuito. Apesar de ser promovido por uma instituição sólida no bairro como o NACIPAZ e se tratar de um treinamento primordial (preparação para o mercado de trabalho), somente ao longo das semanas seguintes é que de fato a procura e matrículas se estabeleceram. Foram ofertadas 12 vagas para os três turnos. Com ajustes e com alterações, uma turma no turno da tarde se formou, para início somente em 04/09/2023.

Frente a isso, a partir da promoção deste primeiro treinamento, obteve-se o interesse de um morador empresário da comunidade em articular um outro treinamento na Associação (instalação de som automotivo). Assim que o contato foi estabelecido, se iniciou a projeção deste curso, bem como sua promoção em 28/08/2023 e, no mesmo dia bem como no dia seguinte, a procura foi assídua. Uma turma com 10 alunos se concluiu no dia 30/08/2023, apenas dois dias depois.

O que se observa, mesmo que com mínima amostragem relativo à construção destes planos de ensino, é que a procura se estabelece nos interesses do público pretendido e quais as suas necessidades, tanto em relação a faixa etária quanto a carga horária e conteúdo de cada treinamento, se o curso se trata de um treinamento prático ou teórico.

É importante ressaltar que a busca por parte das pessoas e as matrículas por consequência disto, não foram consistentes. Foram 5 pessoas inscritas para o turno da tarde e uma para o turno da manhã, principalmente jovens. Mesmo sendo uma reabertura e também um novo posicionamento da Associação, no que diz respeito a novos cursos, se observa que a procura não foi suficiente para fechar novas turmas. Abre-se em meio ao planejamento de novos cursos, um processo de adiamento desta primeira turma de mais uma semana.

Para que o design seja inserido de fato nos programas de cursos, é necessário que a turma da segunda trilha de ensino que leva o design como método explícito de educação, se inicie. Por se tratar de um curso com uma maior carga horária, se optou por iniciar os treinamentos pelos cursos com menor carga horária para que se obtivesse maiores dados quanto ao público e assim projetar os treinamentos quanto ao público consumidor da primeira trilha.

Ainda assim, se torna visível que a partir da aplicação dos conceitos de design atribuídos ao projeto para a construção de um ecossistema de cultura e inovação, eficazes. O que ainda não se possui frente a isso, são os dados, justamente por se tratar de um projeto em fase de início. É necessário que os cursos estejam acontecendo regularmente, o apoio de parceiros, a participação da comunidade e de forma consistente e concreta, a inclusão de outras instituições do bairro nos projetos.

Por fim, ainda é cedo para mensurar resultados quando se fala sobre o desenvolvimento de um ecossistema. Requer inúmeros recursos, não apenas financeiros, apesar de serem extremamente e primordialmente valiosos, mas de muito empenho, de muita energia e de muito tempo que aqui não se apresenta, uma forma de avanço neste tempo de execução para detalhar os resultados. Principalmente pelo envolvimento da comunidade e dos seus futuros alunos, para que haja um levantamento de dados e de prioridades referentes aos cursos dispostos e de que maneira o design pode contribuir de maneira efetiva nesta construção. O mais importante durante todo este percurso foi o valor gerado para comunidade do bairro Mário Quintana, para a Associação e principalmente para as pessoas atendidas diretamente.

REFERÊNCIAS

ALVO X, Grupo. **Mário Quintana (CHF)**. 2010. Disponível em: encurtador.com.br/wJN27. Acesso em 01/09/2022.

ARDICHVILLI, Alexandre. MITCHELL, James A., JONDLE, Douglas. **Journal of Business Ethics. Características das Culturas Empresariais Éticas**. 2009.

AUTIO, Erko. THOMAS, Llewellyn D. W. **Innovation Ecosystems: Implications for Innovation Management**. The Oxford Handbook of Innovation Management (pp.204-228), 2014.

BAXTER, M. R. **Projeto de Produto: Guia Prático para o Design de Novos Produtos**. 2. Ed. São Paulo: Editora Blücher, 2005.

BEDÊ, Marco Aurélio. **Sobrevivência das empresas no Brasil. Análise de mercado 2. Empreendedorismo I. Sebrae. II**. Brasília: SEBRAE. 2016. p. 96 Disponível em: encurtador.com.br/jwx25. Acesso em: 25/06/2021.

BOAS, Franz. **A mente do ser humano primitivo**. Editora Vozes - Petrópolis, Rio de Janeiro. 1911.

BONSIEPE, G. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BORJA, Raul. **El Metodo de Monitoreo, Evaluación y Anaálises de Impacto de los Telecentros. 2001**. In: **FUNDACIÓN CHASQUINET**. Disponível em: <https://encurtador.com.br/jlLRW>. Acesso em: 29/09/2022.

BUCOLO, Sam; MATTHEWS, Judy H. (2011a) **Design-led innovation: exploring the synthesis of needs, technologies and business models**. In: Proceedings of Participatory Interaction Conference 2011, 13-15 January 2011, Sønderborg, Denmark.

BUCOLO, Sam; MATTHEWS, Judy H. **A conceptual model to link deep customer insights to both growth opportunities and organisational strategy in SME's as part of a design-led transformation journey**. Design management toward a new Era of innovation, 2011.

BUCOLO, Savatore, WRIGLEY, Cara, MATTEWS, Judy. **Gaps in organizational leadership: Linking strategic and operational activities through design-led propositions**. Design Management Journal, 7(1), pp. 18-28. 2012.

COHEN, B., ALMIRALL, E., CHESBROUGH, H., **Call for papers – The city as a lab: open innovation meets the collaborative economy**. California

Management Review, 3–5. 2014. Disponível em: encurtador.com.br/emAJ6. Acesso em 18/07/2022.

DELGADILLO, Karin; GÓMEZ, Ricardo; STOLL, Klaus. **Telecentros para qué: lecciones sobre telecentros comunitários em América Latina y el Caribe**. 2002. Disponível em: < <https://encurtador.com.br/yCPYZ> >. Acesso em: 23/01/2022.

DELL'ERA, Claudio; MARCHESI, Alessio; VERGANTI, Roberto. **Mastering technologies in design-driven innovation**. Research-Technology Management, v. 53, n. 2, p. 12-23, 2010.

DESIGN COUNCIL. **Understanding Design-Intensive Innovation: a Literature Review**. London: The Design Council. 2018. Disponível em: encurtador.com.br/lnswF. Acesso em 14/04/2022.

EDWARDS-SCHACHTER, M., WALLACE, M. L. **Shaken, but not stirred: sixty years of defining social innovation**. Technol. Forecast. Soc. Change, 119, 64e79. 2017.

FLUSSER, V. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRENKEL, A., MAITAL, S. **Mapping National Innovation Ecosystems: Foundations for Policy Consensus**. Edward Elgar, Cheltenham, UK. 2014. Disponível em: encurtador.com.br/egxLU. Acesso em 02/07/2022.

FUNDACIÓN CHASQUINET. **Estado del Arte de los Telecentros de América Latina y el Caribe. Quito, 2022**. In: FUNDACIÓN CHASQUINET. Disponível em: <<https://encurtador.com.br/aY239>>. Acesso em: 02/07/2022.

GALLE, P. **Design as intentional action: a conceptual analysis**. Design Studies, [s.l.], v. 20, n. 1, p.57–81, jan. 1999.

GLOBOPLAY, **Reportagem Jornal do Almoço**. Disponível em: < <https://encurtador.com.br/oszWZ> > Acesso em 22/08/2020.

GUY, Julier. **From Visual Culture to Design Culture**. Design Issues 22, no. 1 (Winter 2006), 70–71.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Índice de Desenvolvimento Humano Municipal**. Disponível em: encurtador.com.br/fhoxB. Acesso em 08/04/2022.

JACKSON, Deborah. **What is an Innovation Ecosystem?** National Science Foundation 1 (2), 1-13, 2011.

JULIER, Gui. **From Visual Culture to Design Culture.** Design Issues 22(1):64-76, 2006.

LEÓN, G. **Analysis of university-driven open innovation ecosystems: the UPM case study.** 2013. Disponível em: encurtador.com.br/lpGUV. Acesso em 14/06/2022.

LI, Chuan, BACETE, Guillem. **Mapping the technology in design for social innovation.** International Journal of Innovation Studies, 2022.

MANZINI, E. **Design Culture and Dialogic Design.** *Design Issues*, vol. 32, no. 1, p. 52-59, jan. 2016, doi: 10.1162/DESI_a_00364.

MAPSGOOGLE. **Localização do bairro Mário Quintana em Porto Alegre.** Disponível em: encurtador.com.br/bBMQ2. Acesso em 10/05/2022.

MARQUES, Helena de Almeida Pereira. **O impacto Social de Telecentro Próximo a Biblioteca Comunitária sob a ótica do beneficiário: o caso Chico Mendes.** Monografia (biblioteconomia) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, p. 43. 2013.

MAZUCATO, Mariana. **O estado empreendedor.** Disponível em: encurtador.com.br/lps29. Acesso em 15/08/2022.

MC's, RACIONAIS. Capítulo 4, Versículo 3. **Zimbabwe Records**, 1994.

MOORE, James F. **Predators and prey: a new ecology of competition.** Harvard business review, v. 71, n. 3, p. 75-86, 1993.

MORRISON, E. **Universities as Anchors for Regional Innovation Ecosystems.** 2013. Disponível em: encurtador.com.br/klpzS. Acesso em 20/08/2022.

OBSERVA POA. **Região Nordeste:** Disponível em: encurtador.com.br/prxA7. Acesso em: 20/09/202.

OBSERVA POA. **Vilas de Porto Alegre - DEMHAB.** Disponível em: encurtador.com.br/eBDLV Acesso em: 20/09/2021.

OH, Deog-Seong et al. Innovation ecosystems: A critical examination. **Technovation**, v. 54, p. 1-6, 2016.

RAO, B., JIMENEZ, B. **A comparative analysis of digital innovation ecosystems**. In: Proceedings of PICMET 2011, Technology Management in the Energy Smart World, Portland, Oregon. 2011. Disponível em: encurtador.com.br/joqzX. Acesso em 22/08/2022.

REDIG, Joaquim. **Sobre desenho industrial**. Rio de Janeiro. ESDI, 1977.

SANTOS, José Luiz. **O que é cultura**. Brasília: Brasiliense, 2006.

SCHWARZ, Michael. **Social Innovation : Concepts , research fields and international trends**. 2010.

SMITH, R. Kenneth. **Building an Innovation Ecosystem: Process, Culture and Competencies**. 2006. Disponível em: encurtador.com.br/crBF6. Acesso em 10/05/2022.

SOUNDCLOUD, **O Repórter do Bem. Entrevista Padaria Comunitária da Vila Safira**. Disponível em: encurtador.com.br/eK456 Acesso em 09/03/2021.

SPARKE, Penny. **An Introduction to Design and Culture**. 2013. Disponível em: encurtador.com.br/epsIU. Acesso em 16/04/2022.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 1985.

TYLOR, Edward B. **Primitive Culture: Researches Into The Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art and Custom**. London: John Murray, Albemarle Street, 1871.

URRIBARRÍ, Raisa. **Telecentros em Venezuela: una estratégia para la transformación social?** Disponível em: <https://encurtador.com.br/ajlBZ>. Acesso em 12/05/2022.

VERGANTI, R., **Design-Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating what Things Mean**. Harvard Business Press, Boston, MA. 2009.

VERGANTI, R., **The Innovative Power of Criticism**. 2016. Disponível em: encurtador.com.br/dCVXY Acesso em 31/07/2022.

VERGANTI, Roberto. **Design, meanings, and radical innovation: A metamodel and a research agenda**. Journal of product innovation management, v. 25, n. 5, p. 436-456, 2008.

VERGANTI, Roberto; DELL'ERA, Claudio. **Design driven innovation: Meaning as a source of innovation.** 2014.

VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi design gráfico.** Rio de Janeiro. 2AB, 2008.

VOROS, Joseph. Cone dos futuros. **The Futures Cone, use and history.** 2003. Disponível em: <encurtador.com.br/jvAX8>. Acesso em 25/03/2022.

WRIGLEY, C. **Educating the “Design Innovation Catalyst” for Change, In Sugiyama, Kazuo (Ed.) Consilience and Innovation in Design Proceedings and Program.** vol. 1, Shibaura Institute of Technology, Tokyo, Japan, pp. 3547-3557. 2013.

WRIGLEY, C., BUCOLO, S. **New Organisational Leadership Capabilities: Transitional Engineer the New Designer?** In In Bohemia, Erik, Liedtka, Jeanne, & Rieple, Alison (Eds.) *Leading Innovation through design: Proceedings of the DMI 2012 International Research Conference*, DMI, Boston, Massachusetts, (pp. 913–922). 2012.

ZHANG, X., DING, L., CHEN, X. **Interaction of open innovation and business ecosystem.** *Int. J. – e-Serv. Sci. Technol.* 7 (1), 51–64, 2014.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Roteiro entrevista.

ROTEIRO ENTREVISTA	PA DOCA DA VILA
<p>1. Qual o seu nome?</p> <p>2. Como você gostaria de ser chamado?</p> <p>3. Qual a sua idade?</p> <p>4. Há quanto tempo você é morador/a da Vila do Vasquinho? <i>Você mora sozinho/a?</i> <i>Sempre morou na Vila? Conhece a história da Vila?</i> <i>Você tem parentes que moram aqui?</i> <i>Como funciona o comércio na Vila?</i> <i>Quais produtos/serviços se encontra na Vila?</i></p> <p>5. Como é morar na Vila do Vasquinho? <i>O que significa morar na Vila?</i> <i>Como é a sua rotina na Vila?</i> <i>O que você acha que as pessoas pensam sobre ser morador da Vila?</i></p> <p>6. Como está sendo a Pandemia de Covid-19 na Vila do Vasquinho? <i>Você percebeu algum índice de vacinação na comunidade?</i> <i>Como foi o início e como está atualmente?</i> <i>Como sua vida mudou?</i></p> <p>7. Como você avalia a atuação do Governo na Vila do Vasquinho? <i>Você tem contato com políticos na Vila?</i> <i>Conhece algum político pessoalmente?</i> <i>Sobre o que falaram?</i></p> <p>8. Você tem conhecimento sobre projetos sociais na Vila do Vasquinho? <i>Você conhece alguma associação?</i> <i>Você conhece alguém que se beneficia?</i></p> <p>9. O que você considera ruim na Vila do Vasquinho? <i>Desemprego? Moradia? Pobreza? Segurança?</i> <i>Urbanização? (Esgoto, pavimentação, água, luz).</i></p> <p>10. O que você considera bom na Vila do Vasquinho? <i>Pessoas, mão de obra qualificada, honestidade, confiança.</i> <i>Conhecimento, experiência, vivência.</i></p> <p>11. Você gostaria de acrescentar algo mais? <i>Algum assunto que não falamos.</i> <i>Alguma questão não perguntada.</i></p> <p>12. SWOT</p>	

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

APÊNDICE B - Observações entrevista I.

PA DOCA DA VILA

ROTEIRO ENTREVISTA

13/02/21 - 19/22h

1. Qual o seu nome? *[Handwritten name]*
2. Como você gostaria de ser chamado?
3. Qual a sua idade? *O QUE VC ACHA DA ESTÉTICA DO VASQUINHO?*
4. Há quanto tempo você é morador/a da Vila do Vasquinho?
 - Voce mora sozinho? *?*
 - Sempre morou na Vila? Conheça a história da Vila? *?*
 - Voce tem parentes que moram aqui?
 - Como funciona o comércio na Vila?
 - Quais produtos/serviços se encontra na Vila?
5. Como é morar na Vila do Vasquinho?
 - O que significa morar na Vila?
 - Como é a sua rotina na Vila?
 - O que você acha que as pessoas pensam sobre ser morador da Vila?
6. Como está sendo a Pandemia de Covid-19 na Vila do Vasquinho?
 - Voce percebeu algum indice de vacinação na comunidade?
 - Como foi o inicio e como esta atualmente?
 - Como sua vida mudou?
7. Como você avalia a atuação do Governo na Vila do Vasquinho?
 - Voce tem contato com politicos na Vila?
 - Conhece algum politico pessoalmente?
 - Sobre o que falaram?
8. Você tem conhecimento sobre projetos sociais na Vila do Vasquinho?
 - Voce conhece alguma associação?
 - Voce conhece alguém que se beneficia?
9. O que você considera ruim na Vila do Vasquinho?
 - Desemprego? Moradia? Pobreza? Segurança?
 - Urbanização? (Esgoto, pavimentação, agua, luz)
10. O que você considera bom na Vila do Vasquinho?
 - Pessoas, mão de obra qualificada, honestidade, confiança
 - Conhecimento, experiência, vivencia
11. Você gostaria de acrescentar algo mais?
 - Algum assunto que não falamos.
 - Alguma questão não perguntada.
12. SWOT
13. FALE SOBRE A PADOCA
14. FALE SOBRE A PADOCA

SE A PADOCA FORSE ALGUÉM QUE PODESSE TE AJUDAR

QUEM LÁ OCUPA? O QUE VOCÊ FAZ?

EMOCION SEMPRE ASSIM ALGO POPULAR O PROBLEMA

VACINA: LIBERDADE P/ AS PESSOAS!! VIDA MUDOU

REFORMULAR

INVESTIGAR MAIS

ADENAR DENUNCIAR

MÃO DE OBRAS =

JUSTIFICAR / FORMAL JOVENS

OBRIGADO!!

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

APÊNDICE C - Observações entrevista II.

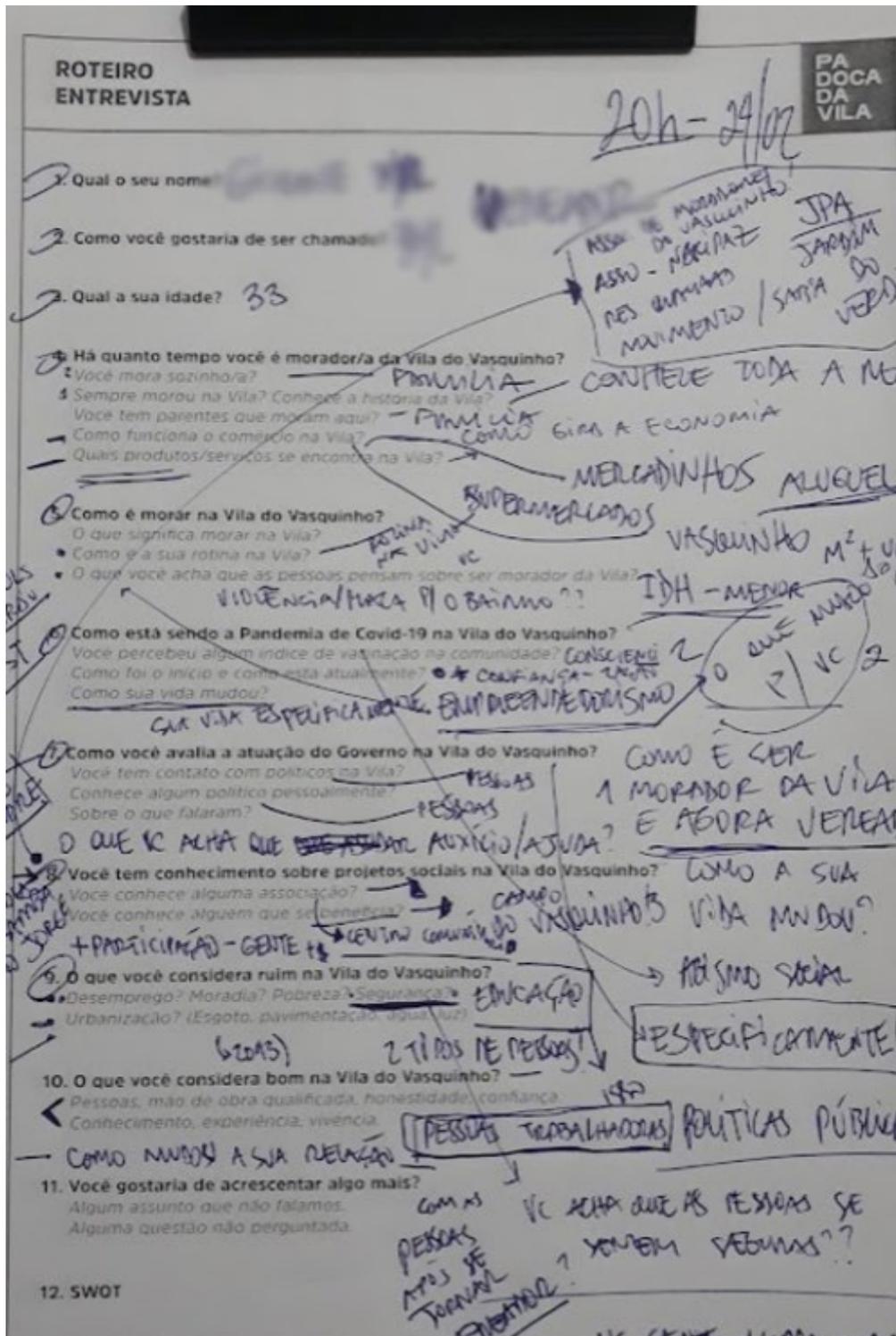
ROTEIRO ENTREVISTA PA DOCA DA VILA

19/02/21 19h50

1. Qual o seu nome? *MARCEL*
2. Como você gostaria de ser chamado? *MARCEL*
3. Qual a sua idade? *48*
4. Há quanto tempo você é morador/a da Vila do Vasquinho?
 Você mora sozinho/a? *EU SOZINHO*
 Sempre morou na Vila? Conhece a história da Vila?
 Você tem parentes que moram aqui? *NAO*
 Como funciona o comércio na Vila? *VC SEMPRE MOROU?*
 Quais produtos/serviços se encontra na Vila? *DADARIA AGUINHA*
5. Como é morar na Vila do Vasquinho?
 O que significa morar na Vila?
 Como é a sua rotina na Vila?
 O que você acha que as pessoas pensam sobre ser morador da Vila?
CONHEÇO SÓ NO/ CUA/ PIKI PERGUNTA SOBRE O VASCO
6. Como está sendo a Pandemia de Covid-19 na Vila do Vasquinho?
 Você percebeu algum índice de vacinação na comunidade?
 Como foi o início e como está atualmente?
 Como sua vida mudou?
MANDEMIÁ
NAO DEBATE DE NOVO!
PAZ E EMPRESA
BAZ
7. Como você avalia a atuação do Governo na Vila do Vasquinho?
 Você tem contato com políticos na Vila?
 Conhece algum político pessoalmente?
 Sobre o que falaram?
QUEM? BYL
8. Você tem conhecimento sobre projetos sociais na Vila do Vasquinho?
 Você conhece alguma associação?
 Você conhece alguém que se beneficia?
ASSOCIAÇÃO / CENTRO COMUNITÁRIO
REFORMULAR
9. O que você considera ruim na Vila do Vasquinho?
 Desemprego? Moradia? Pobreza? Segurança?
 Urbanização? (Esgoto, pavimentação, água, luz)
10. O que você considera bom na Vila do Vasquinho?
 Pessoas, mão de obra qualificada, honestidade, confiança
 Conhecimento, experiência, vivência
QUEM SÃO? (AMIGOS)
SENE
11. Você gostaria de acrescentar algo mais?
 Algum assunto que não falamos
 Alguma questão não mencionada
CRESCIMENTO
PTB IMPORZANTE
COMO APLICAR OS CAMPEO

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

APÊNDICE D - Observações entrevista III.



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

APÊNDICE E - Observações entrevista IV.

PA DOCA DA VILA

05/03
12h50

ROTEIRO ENTREVISTA

1. Qual o seu nome? *[Handwritten name]*
2. Como você gostaria de ser chamado? *[Handwritten name]*
3. Qual a sua idade? *42*
4. Há quanto tempo você é morador/a da Vila do Vasquinho? *18*
 Você mora sozinho/a? *Sim*
 Sempre morou na Vila? Conhece a história da Vila? *Sim*
 Você tem parentes que moram aqui? *Sim*
 Como funciona o comércio na Vila? *Não*
 Quais produtos/serviços se encontra na Vila? *Frei moradia*
5. Como é morar na Vila do Vasquinho? *Muito ruim*
 O que significa morar na Vila? *Medo / insegurança social*
 Como é a sua rotina na Vila? *Perdido em meio*
 O que você acha que as pessoas pensam sobre ser morador da Vila? *Perdido em meio*
6. Como está sendo a Pandemia de Covid-19 na Vila do Vasquinho? *Problema falta*
 Você percebe algum índice de vacinação na comunidade? *Só na Fria*
 Como foi o início e como está atualmente? *Como a Fria*
 Como sua vida mudou? *com esse vírus*
7. Como você avalia a atuação do Governo na Vila do Vasquinho? *Atuação*
 Você tem contato com políticos na Vila? *com sua atuação*
 Conhece algum político pessoalmente? *com sua atuação*
 Sobre o que falaram?
8. Você tem conhecimento sobre projetos sociais na Vila do Vasquinho?
 Você conhece alguma associação?
 Você conhece alguém que se beneficia? *VC conhece a história do que significa*
9. O que você considera ruim na Vila do Vasquinho?
 Desemprego? Moradia? Pobreza? Segurança?
 Urbanização? (Espeto, pavimentação, água, luz?) *Porque não*
10. O que você considera bom na Vila do Vasquinho?
 Pessoas, mão de obra qualificada, honestidade, confiança
 Conhecimento, experiência, vivência *Atitude social*
11. Você gostaria de acrescentar algo mais?
 Algum assunto que não falamos
 Alguma questão não perguntada *Personas*
12. SWOT *[Handwritten notes]*

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

APÊNDICE F - Observações entrevista V.

ROTEIRO ENTREVISTA

05/03/2022 13h05 PA DOCA DA VILA

1. Qual o seu nome? *[Handwritten name]*
2. Como você gostaria de ser chamado? *VILA VIXIA*
VÓ SÓCIA
3. Qual a sua idade? *26*
UMA C/KA DEPARTO
4. Há quanto tempo você é morador/a da Vila do Vasquinho?
 Você mora sozinho/a? *NOVOBEMENTE SAU NA CASA*
 Sempre morou na Vila? *15 ANOS*
 Conhece a história da Vila?
 Você tem parentes que moram aqui?
 Como funciona o comércio na Vila?
 Quais produtos/serviços se encontra na Vila?
COMERCIO
BOIA
PIRETA
BOIA DO MIBUIM
5. Como é morar na Vila do Vasquinho?
 O que significa morar na Vila?
 Como é a sua rotina na Vila?
 O que você acha que as pessoas pensam sobre ser morador da Vila?
COMERCIALE AJUDA MORADOR
6. Como está sendo a Pandemia de Covid-19 na Vila do Vasquinho?
 Você percebeu algum índice de vacinação na comunidade?
 Como foi o início e como está atualmente?
 Como sua vida mudou?
INTEGRAÇÃO TECNICA
ELAS SAO EM ONTE FICA? SE EXISTE?
7. Como você avalia a atuação do Governo na Vila do Vasquinho?
 Você tem contato com políticos na Vila?
 Conhece algum político pessoalmente?
 Sobre o que falaram?
8. Você tem conhecimento sobre projetos sociais na Vila do Vasquinho?
 Você conhece alguma associação?
 Você conhece alguém que se beneficia?
NÃO SE CONHECE
9. O que você considera ruim na Vila do Vasquinho?
 Desemprego? Moradia? Pobreza? Segurança?
 Urbanização? (Esgoto, pavimentação, água, luz)
COMPROMISO ENTREGA
"O CAMPO ESTÁ FEITO"
10. O que você considera bom na Vila do Vasquinho?
 Pessoas: mão de obra qualificada, honestidade, confiança
 Conhecimento, experiência, vivência
UNIÃO DE PESSOAS
AS PESSOAS NÃO QUEREM FREQUENTAR
PROVAVAM INFOS SÓ MUNDU CAMU
11. Você gostaria de acrescentar algo mais?
 Algum assunto que não falamos.
 Alguma questão não perguntada
UMA
12. SWOT *COM*

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

APÊNDICE G - Observações entrevista VI.

ROTEIRO ENTREVISTA

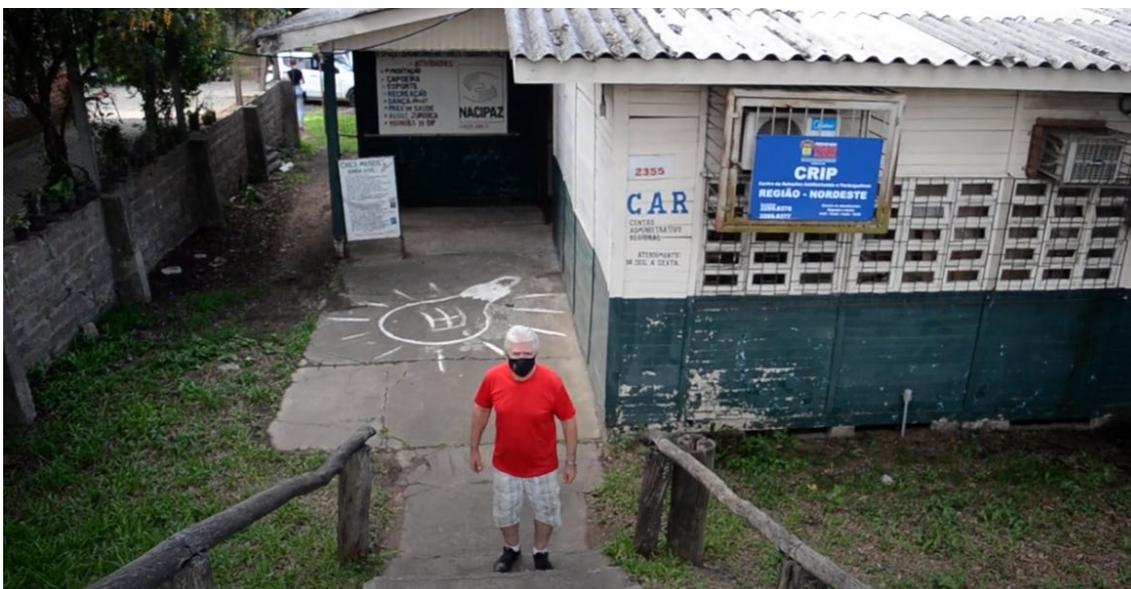
10h20 / 06/03 PA DOCA DA VILA

- Qual o seu nome? *65 64*
- Como você gostaria de ser chamado?
- Qual a sua idade? *IDH*
- Há quanto tempo você é morador/a da Vila do Vasquinho? *MORNA HÁ 30 ANOS*
 Você mora sozinho/a? *IMP*
 Sempre morou na Vila? Conhece a história da Vila?
 Você tem parentes que moram aqui?
 Como funciona o comércio na Vila?
 Quais produtos/serviços se encontra na Vila? *VILA SAFINA DP. COOPERATIVA ALZIRA DOS*
- Como é morar na Vila do Vasquinho?
 O que significa morar na Vila? *MENTIO!*
 Como é a sua rotina na Vila?
 O que você acha que as pessoas pensam sobre ser morador da Vila? *ESCOLAS BÁSICA WUEGIO EDUCAÇÃO POSTO DE SAÚDE OUTROS PÉRICULOS*
- Como está sendo a Pandemia de Covid-19 na Vila do Vasquinho?
 Você percebeu algum índice de vacinação na comunidade?
 Como foi o início e como está atualmente?
 Como sua vida mudou? *STAY COOPERATIVO ADRIANA / DR. MAR*
- Como você avalia a atuação do Governo na Vila do Vasquinho?
 Você tem contato com políticos na Vila?
 Conhece algum político pessoalmente?
 Sobre o que falaram? *CRAS NOROESTE COSTURA CRAS*
- Você tem conhecimento sobre projetos sociais na Vila do Vasquinho?
 Você conhece alguma associação?
 Você conhece alguém que se beneficia? *POUCOS QUIS ASSO*
- O que você considera ruim na Vila do Vasquinho?
 Desemprego? Moradia? Pobreza? Segurança?
 Urbanização? (Esgoto, pavimentação, água, luz) *QUIL TRABALH É FEITO AQU*
- O que você considera bom na Vila do Vasquinho?
 Pessoas, mão de obra qualificada, honestidade, confiança,
 Conhecimento, experiência, vivência *PROJETOS 36 COMUNIDADES PRODUTIVAS*
- Você gostaria de acrescentar algo mais?
 Algum assunto que não falamos.
 Alguma questão não perguntada *20 EM MÉDIA SOCIAL EDUCAÇÃO CULTURA CIDADANIA*
- SWOT *FAMÍLIA/AMIZADE CONQUISTAS*

COISAS BONS NO BARRIO PRONUNTE VEM!!

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

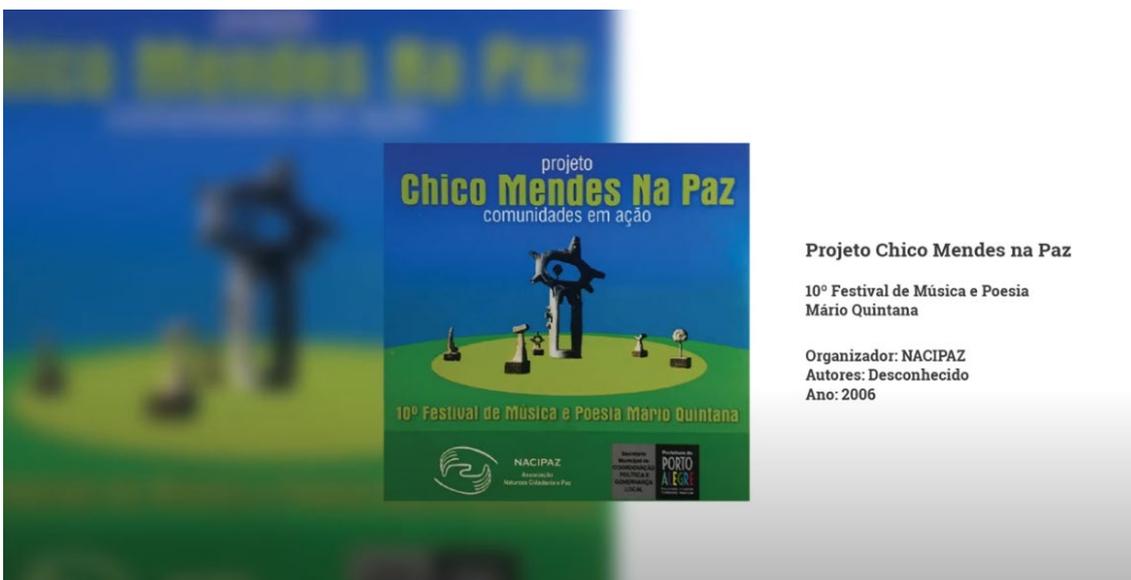
APÊNDICE H - Tour NACIPAZ.



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

encurtador.com.br/acmWS (link para o vídeo).

APÊNDICE I - CD evento Chico Mendes na Paz.



Projeto Chico Mendes na Paz

10º Festival de Música e Poesia
Mário Quintana

Organizador: NACIPAZ
Autores: Desconhecido
Ano: 2006

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

encurtador.com.br/ejnt4 (link para o áudio).

APÊNDICE J - Aniversário de 250 anos de Porto Alegre no Mário Quintana.



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

encurtador.com.br/dhMRT (link para o vídeo).

APÊNDICE K - Visualização por drone do NACIPAZ.



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

encurtador.com.br/kNW34 (link para o vídeo).

APÊNDICE L - Manutenção porta de ferro Padoca da Vila 1.



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

encurtador.com.br/DBPY0 (link para o vídeo).

APÊNDICE M - Manutenção porta de ferro Padoca da Vila 2.



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

encurtador.com.br/dwCHJ (link para o vídeo).

APÊNDICE N - Padoca da Vila é Jorge.



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

encurtador.com.br/fqtw2 (link para o vídeo).

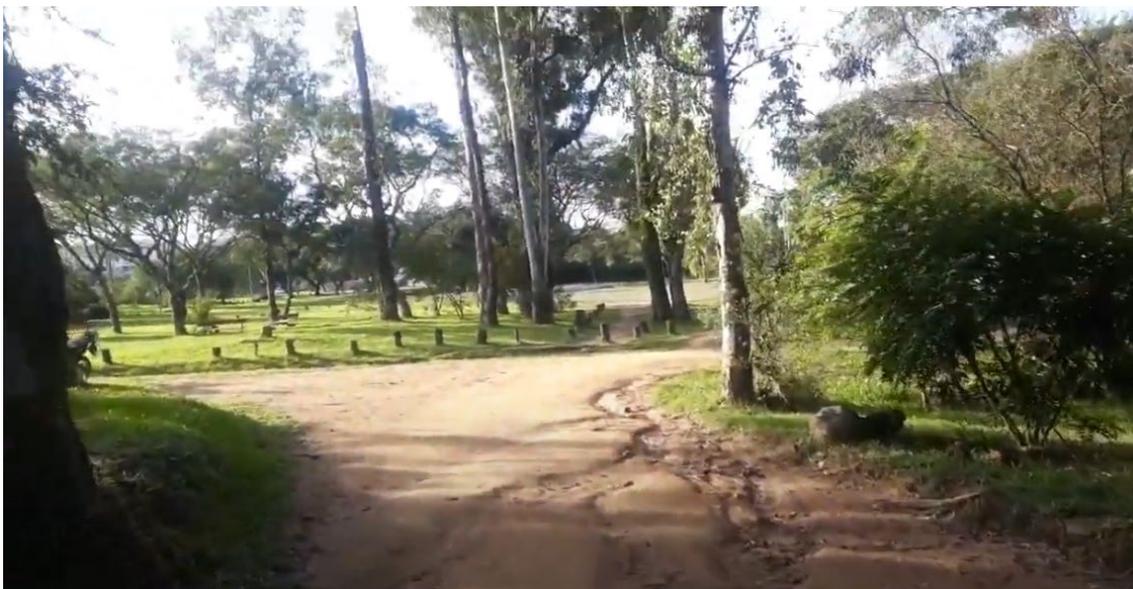
APÊNDICE O - Retomada das atividades presenciais do NACIPAZ.



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

encurtador.com.br/gzDF1 (link para o vídeo).

APÊNDICE P - Conhecendo o Parque Chico Mendes.



Fonte: Desenvolvido pelo autor.

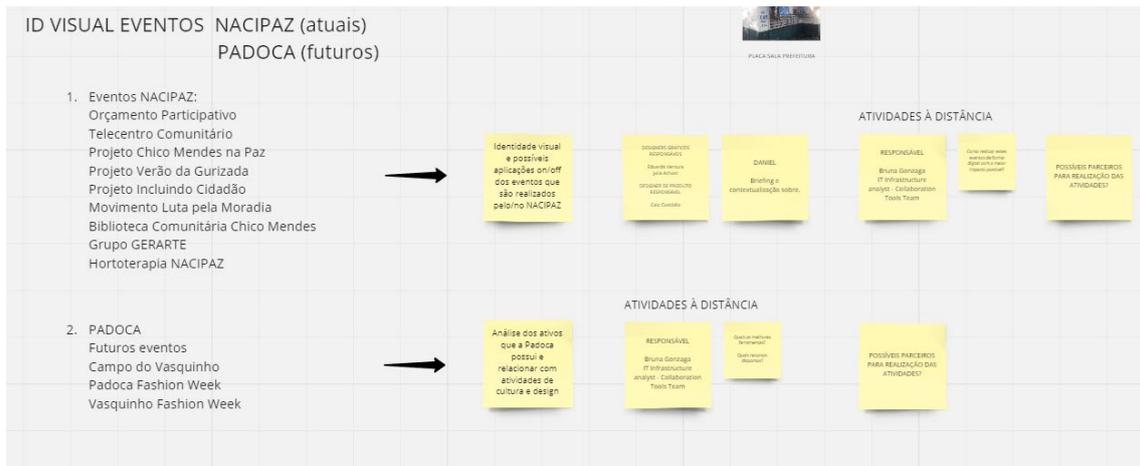
encurtador.com.br/ghxLR (link para o vídeo).

APÊNDICE Q - Computadores em teste para doação.



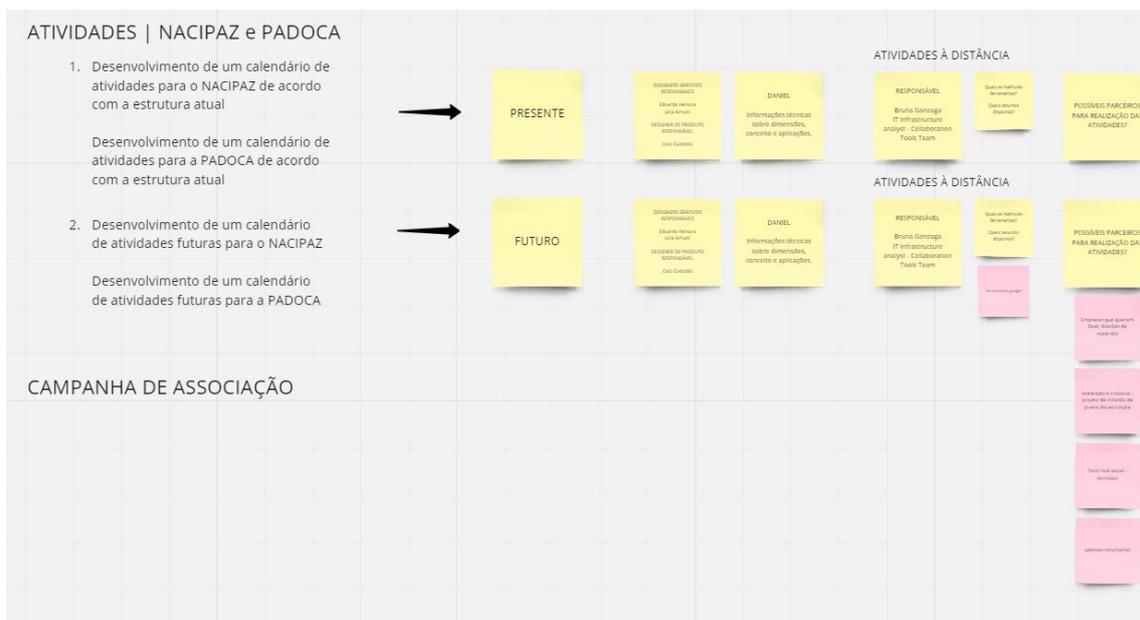
Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

APÊNDICE R - Planejamento turma design colaborativo e inovação I.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

APÊNDICE S - Planejamento turma design colaborativo e inovação II.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2022).

APÊNDICE T - Cerimônia de Inauguração Laboratório de Informática



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

APÊNDICE U - Laboratório de Informática



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

APÊNDICE V - Promoção do primeiro e segundo curso.

nacipaz Associação Espaço Comunitário
Natureza, Cidadania e Paz

CURSO GRATUITO | DURAÇÃO 15h

PREPARAÇÃO PARA O MERCADO DE TRABALHO

Você vai aprender como se preparar para os desafios do ambiente profissional através de aulas práticas e atividades de desenvolvimento de habilidades.

CONTEÚDO DO CURSO

- AUTOCONHECIMENTO E DEFINIÇÃO DE OBJETIVOS PROFISSIONAIS
- DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E COMPETÊNCIAS
- APLICANDO O CONHECIMENTO O MERCADO DE TRABALHO
- HABILIDADES IMPORTANTES PARA O MERCADO DE TRABALHO
- DESENVOLVIMENTO DE CURRÍCULO E ENTREVISTA DE EMPREGO

PRÉ-REQUISITOS

IDADE MÍNIMA 16 ANOS
ESTAR CURSANDO OU CONCLUÍDO O ENSINO MÉDIO

INSCRIÇÕES

NACIPAZ - Estr. Martin Pádua Barros, 2358 - Praça Quilomera
☎ 51 36424-4860 | 51 36603-0416

nacipaz Associação Espaço Comunitário
Natureza, Cidadania e Paz

CURSO GRATUITO | DURAÇÃO 30h

INSTALAÇÃO DE SOM AUTOMOTIVO

Você vai aprender como montar e configurar sistemas de som automotivo - rádio, alto-falantes e amplificadores. Desde a escolha adequada de componentes até a integração de alto-falantes e sua conexão elétrica para carros.

CONTEÚDO DO CURSO

- INTRODUÇÃO À INSTALAÇÃO DE SOM AUTOMOTIVO
- FUNDAMENTOS DE ELETROÔNICA E ELETROMECÂNICA
- ESCOLHA E LOCALIZAÇÃO DE COMPONENTES
- INSTALAÇÃO DE BASSO E CENTRAL MULTIMÍDIA
- INSTALAÇÃO DE ALTO-FALANTES
- INSTALAÇÃO DE AMPLIFICADORES
- INTRODUÇÃO A SISTEMAS DE CABEAMENTO
- INSTALAÇÃO DE SUBWOOFERS
- AJUSTES AVANÇADOS E COMPOSIÇÃO
- SOLUÇÃO DE PROBLEMAS E MANUTENÇÃO

INSCRIÇÕES

☎ 51 36603-0416 - Daniel

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

APÊNDICE W - Promoção do terceiro curso.

nacipaz Associação Espaço Comunitário
Natureza, Cidadania e Paz

CURSO GRATUITO | DURAÇÃO 48h

INFORMÁTICA PROFISSIONAL

Você vai aprender a utilizar as principais ferramentas para operação de computadores como Windows, Internet, Word, Excel e PowerPoint.

CONTEÚDO DO CURSO

- Microsoft Windows e Internet - 12h
- Microsoft Word - 12h
- Microsoft Excel - 12h
- Microsoft PowerPoint - 12h

PRÉ-REQUISITOS

IDADE MÍNIMA 16 ANOS
ESTAR CURSANDO OU CONCLUÍDO O ENSINO MÉDIO

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

APÊNDICE X - Turma de Instalação de som automotivo.

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

APÊNDICE Y - Turma de informática profissional.

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

APÊNDICE Z - Reportagem SBT Rio Grande.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

<https://acesse.dev/eMWRZ> (link para o vídeo).

APÊNDICE AA - Nova fachada NACIPAZ.



Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

APÊNDICE AB - Entrega certificado curso 1.

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

APÊNDICE AC - Entrega certificado curso 2.

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).