



Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Faculdade de Arquitetura

Curso de Design de Produto

Quitéria De Conto Oliveira

**DESIGN COMO CATALISADOR DA MUDANÇA SOCIAL: UMA EXPERIÊNCIA NA  
VILA CRUZEIRO**

Porto Alegre

2015

Quitéria De Conto Oliveira

**DESIGN COMO CATALISADOR DA MUDANÇA SOCIAL: UMA EXPERIÊNCIA NA  
VILA CRUZEIRO**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design de Produto, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Cíntia Cristiane Petry Mazzaferro

Porto Alegre

2015

Quitéria De Conto Oliveira

**DESIGN COMO CATALISADOR DA MUDANÇA SOCIAL: UMA EXPERIÊNCIA NA  
VILA CRUZEIRO**

Este Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design de Produto, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Cíntia Cristiane Petry Mazzaferro

---

Prof. Daniele Caron

---

Prof. Júlio van der Linden

---

Prof. Viviane Peçaibes

Porto Alegre

2015

## AGRADECIMENTOS

Uma longa trajetória acadêmica e um ano inteiro envolvido em um Trabalho de Conclusão de Curso chega ao fim, por isso, não posso deixar de agradecer àqueles que sempre estiveram presentes.

Primeiramente, gostaria de agradecer a todas as pessoas envolvidas com a ASSMUSOL que tornaram este projeto possível. Meu muito obrigada a Bia, Kelly, Dani, Leandro e tia Nenê, funcionários da associação, por me receberem de braços abertos e acreditarem no meu trabalho. Obrigada às crianças Kerollay, Igor, Duda, Giovana, Mariana, Emilly, Mana, Larissa e Eshiley, por sempre estarem com um sorriso no rosto quando eu entro na casa da ASSMUSOL. Um especial obrigada para o Marcos, o Paulista, por ter entrado comigo no projeto, me incentivado e sempre buscar um mundo melhor.

Agradeço a todos meus amigos e amigas que ajudaram no projeto de todas as formas possíveis. Em especial, obrigada Duda, por ter ido incansáveis vezes comigo até a Vila Cruzeiro, ajudando e arrancando sorrisos das crianças. E obrigada Paulo, por ter me apoiado e ajudado em todas as etapas do projeto, além de ser o Rômulo Neto da Vila Cruzeiro. O mundo precisa de mais pessoas como vocês.

Agradeço à minha família, pai Otávio, mãe Elisa, irmão Jerônimo e cunhada Andréia, por sempre estarem presentes. Vocês são a minha inspiração diária. Agradeço ao meu vô Nestor por ter deixado a inspiração de um coração tão puro e do bem.

Agradeço à minha orientadora Cíntia por acreditar no meu trabalho e nunca ter se privado de elogiar e incentivar minhas ações.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que buscam um mundo mais igualitário e livre de preconceitos.

## RESUMO

A desigualdade social é um problema de escala mundial que afeta diversas cidades brasileiras. A comparação de distintas regiões de Porto Alegre, através de índices de desenvolvimento, comprova essa desigualdade. Entretanto, algumas profissões possuem um caráter social e, portanto, usam ferramentas através das quais visam à melhoria de vida de pessoas mais vulneráveis. O design, através dos conceitos de design social, é uma destas profissões. Para tanto, metodologias como o Design *Thinking* e o Design Centrado no Ser Humano, uma extensão da primeira, serão utilizadas. O presente trabalho tem como objetivo desenvolver, junto com os alunos da Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro (ASSMUSOL), uma comunidade vulnerável de Porto Alegre, um projeto de design social que beneficie a vida dos participantes da associação. Este benefício ocorrerá em forma de um jogo que incentive os alunos a valorizarem pequenos momentos do cotidiano, assim como o permanecimento dos mesmos na ASSMUSOL e o ingresso de novos.

Palavras-chave: Design social. Design centrado no ser humano. Design Thinking.

## ABSTRACT

Social inequality is a worldwide problem that affects many Brazilian cities. The comparison of different regions of Porto Alegre, through development indexes, proves this inequality. However, some professions have social character and therefore use tools through which aim to improve the life of vulnerable people. The design, through the concepts of social design, is one of these professions. Therefore, methodologies such as Design Thinking and Human Centered Design, an extension of the first, will be used. This study aims to develop, with the students of an association called ASSMUSOL in Vila Cruzeiro which is a vulnerable community of Porto Alegre, a social design project that benefits the life of that population. This benefit will be achieved through a boardgame that encourages students to value small moments of everyday life. With that, the project intends to retain the current students on the association, and also engage more students in the future.

**Keywords:** Social Design. Human Centered Design. Design Thinking.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Valor do coeficiente de Gini em alguns países do mundo (índices multiplicados por 100).....	15
Figura 2 - Índice de Gini nas regiões de Porto Alegre. ....	16
Figura 3 – Lentes das soluções, de acordo com a metodologia HCD.....	21
Figura 4 - Os três espaços de inovação .....	24
Figura 5 – Processo de divergir e convergir .....	25
Figura 6 - Curva “fuzzy-front-end” .....	27
Figura 7 - Imagem do vídeo “O rio dos meus sonhos” .....	31
Figura 8 - <i>Drainage Tile</i> .....	33
Figura 9 - Vista da região da Cruzeiro.....	38
Figura 10 - Sede da ASSMUOL .....	40
Figura 11 - Fotos do interior da sede da ASSMUSOL.....	42
Figura 12 - Atividade de <i>brainstorm</i> na ASSMUSOL.....	44
Figura 13 - Desafio estratégicos .....	47
Figura 14 – Cartas do jogo “Imagem & Ação”, elaboradas pela equipe. ....	48
Figura 15 – Foto da ordem de importância dos desafios estratégicos, de acordo com um alunos. ....	49
Figura 16 – Ordem dos desafios gerados pela equipe .....	50
Figura 17 – Atividades relacionadas com a família .....	53
Figura 18 - Relações dos desafios estratégicos .....	56
Figura 19 – Observações da pesquisa e ideias iniciais .....	61
Figura 20 – Alunos realizando atividade de <i>stencil</i> .....	63
Figura 21 – Panfleto informativo sobre a ASSMUSOL .....	64
Figura 22 - Temas do projeto .....	65
Figura 23 - <i>Brainstorming</i> entre a equipe .....	67
Figura 24 - <i>Brainstorming</i> entre a equipe e convidados .....	68
Figura 25 – Alternativas – A.....	69
Figura 26 - Alternativas – B.....	70
Figura 27 - Observações dos participantes do <i>Brainstorming</i> .....	71

Figura 28 - Resultado da receita de <i>brownie</i> .....	74
Figura 29 - Ensinando os alunos a plantar.....	75
Figura 30 - Placas da felicidade .....	76
Figura 31 - Caixa de ideias .....	77
Figura 32 - Carteira de dobraduras.....	78
Figura 33 - Crianças da ASSMUSOL e do ICI .....	79
Figura 34 - Critérios da segunda etapa.....	80
Figura 35 - Fotos das etapas 1 e 2 .....	81
Figura 36 - Avaliação por alunos e funcionários.....	82
Figura 37 - Livro de receitas e horta vertical .....	85
Figura 38 - Jogo de bons exemplos .....	86
Figura 39 - Painel do estilo de vida.....	88
Figura 40 - Painel da expressão do produto.....	88
Figura 41 - Painel do tema visual.....	88
Figura 42 - Cartão Personagem inicial .....	89
Figura 43 - Tabuleiro: primeiro teste.....	90
Figura 44 – Primeiro teste do jogo .....	93
Figura 45 - Duas opções iniciais de tabuleiro .....	94
Figura 46 - Tabuleiro final inspirado na calçada da Vila Cruzeiro .....	95
Figura 47 - Cartas do jogo e a estampa no verso .....	96
Figura 48 - Cartões dos personagens .....	97
Figura 49 - Nomes para o jogo .....	98
Figura 50 - Fonte e paleta de cores do projeto .....	99
Figura 51 - Logo do jogo .....	100
Figura 52 - Fotos usadas para o tabuleiro .....	100
Figura 53 - O tabuleiro em cinco partes .....	101
Figura 54 - Cartas do jogo.....	102
Figura 55 - Cartões dos personagens do jogo .....	102
Figura 56 - Peões feitos de rolha .....	103
Figura 57 - Manual do jogo.....	104
Figura 58 - Imagens dos alunos jogando .....	105
Figura 59 - Protótipo final.....	105



Figura 60 - Protótipo final em detalhe .....	106
Figura 61 - Jogo "Simples Ação" no site Vakinha .....	107
Figura 62 - Plano de aprendizado .....	108

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Cronograma de desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso. ....	27
Tabela 2 – Palavras escritas pelos participantes .....	44
Tabela 3– Projetos para trazer para a vila.....	45
Tabela 4 – Palavras para futuros desafios estratégicos .....	46
Tabela 5– Desafios em todas as ordens .....	51
Tabela 6 – Separação dos desafios estratégicos em dois grupos. ....	54
Tabela 7 - Avaliação feita pelos participantes da ASSMUSOL.....	83
Tabela 8 - Análise das duas alternativas finais .....	86
Tabela 9 - Cartas do jogo .....	91
Tabela 10 - Diretrizes de projeto e a solução final .....	110

## **LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS**

HCD – Human Centered Design (Design Centrado no Ser Humano)

ASSMUSOL – Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro

IDDS - International Development Design Summit (Encontro Internacional de Design para Desenvolvimento Social)

FASC – Fundação de Assistência Social e Cidadania

ICI – Instituto do Câncer Infantil

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>15</b>
1.1	CONTEXTUALIZAÇÃO.....	15
1.2	JUSTIFICATIVA .....	18
1.3	OBJETIVOS .....	19
1.4	METODOLOGIA.....	20
1.4.1	HCD 20	
1.4.1.1	H – Hear (Ouvir):	22
1.4.1.2	C – Create (Criar)	22
1.4.1.3	D – Deliver (Implementar)	23
1.4.2	DESIGN THINKING.....	23
1.4.3	PROJETO DE PRODUTO.....	25
1.5	CRONOGRAMA.....	26
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>28</b>
2.1	DESIGN SOCIAL .....	28
2.1.1	Cases de Design Social.....	30
2.1.1.1	Design for Change	30
2.1.1.2	Design to improve life	32
2.1.1.3	International Development Design Summit - IDDS	33
2.2	PSICOLOGIA SOCIAL COMUNITÁRIA.....	34
2.3	CONSIDERAÇÕES GERAIS.....	37
<b>3</b>	<b>A REGIÃO DA GRANDE CRUZEIRO .....</b>	<b>38</b>
3.1	UMA COMUNIDADE VULNERÁVEL: A VILA CRUZEIRO .....	39
<b>4</b>	<b>PROJETO – ETAPA “OUVIR” .....</b>	<b>41</b>
4.1	VISITA GUIADA .....	41
4.2	DESAFIO ESTRATÉGICO.....	43
4.2.1	Atividade 1: <i>Brainstorming</i> com alunos e professores na ASSMUSOL.....	43
4.2.2	Atividade 2: Ganhar empatia.....	47
4.2.3	Atividade 4: Escolha e validação do desafio estratégico.....	48
4.3	A RELAÇÃO DA FAMÍLIA DOS ALUNOS COM A ASSMUSOL.....	52
4.4	REENQUADRAMENTO DO DESAFIO ESTRATÉGICO .....	53
4.5	A ASSMUSOL E O AUMENTO DO NÚMERO DE ALUNOS .....	55
4.5.1	Entrevista com os alunos da ASSMUSOL.....	56

4.5.2	Entrevistas com especialistas .....	57
<b>5</b>	<b>PROJETO – ETAPA “CRIAR” .....</b>	<b>60</b>
5.1	DIRETRIZES DE PROJETO.....	60
5.2	ATIVIDADES DE CO-CRIAÇÃO .....	62
5.2.1	Stencil (Estêncil) .....	62
5.2.2	Panfleto da ASSMUSOL .....	63
5.3	TEMAS DO PROJETO.....	65
5.4	BRAINSTORMING.....	66
5.4.1	Observações e dicas a partir do <i>Brainstorming</i> .....	71
5.5	OFICINAS E PROTÓTIPOS.....	72
5.5.1	Oficina 1: Aulas de Culinária.....	73
5.5.2	Oficina 2: Horta Comunitária - Plantar.....	74
5.5.3	Oficina 3: Sorrisos e Caixa de Ideias .....	75
5.5.4	Oficina 4: Passeios em Porto Alegre.....	77
5.5.5	Oficina 5: Aula de Artes.....	78
5.5.6	Oficina 6: Criação para outras comunidades.....	79
5.6	PRIMEIRA SELEÇÃO DAS ALTERNATIVAS.....	79
5.7	DESENVOLVIMENTO DAS ALTERNATIVAS FINAIS.....	84
5.7.1	Livro de Receitas e Horta Vertical .....	84
5.7.2	Jogo de Bons Exemplos .....	85
5.8	DESENVOLVIMENTO DO JOGO.....	87
5.8.1	Painéis de Imagens Visuais.....	87
5.8.2	Funcionamento do Jogo .....	89
5.8.3	Estratégia e Sorte .....	91
5.8.4	Testando o jogo e Recebendo <i>feedbacks</i> : Primeira etapa.....	92
5.8.5	Testando o jogo e Recebendo <i>feedbacks</i> : Segunda etapa.....	94
5.8.6	O Resultado Final.....	95
5.8.7	Nome: Simples Ação.....	97
<b>6</b>	<b>PROJETO – ETAPA “IMPLEMENTAR” .....</b>	<b>99</b>
6.1	PROTÓTIPO FINAL E DETALHAMENTO DA SOLUÇÃO.....	99
6.1.1	Nome e Logotipo do jogo .....	99
6.1.2	Tabuleiro.....	100
6.1.3	Cartas.....	101
6.1.4	Cartão Personagem .....	102

6.1.5	Peões e Dados .....	103
6.1.6	Manual do Jogo .....	103
6.1.7	Testando o Protótipo Final .....	104
6.2	FINANCIAMENTO COLETIVO .....	106
6.3	PLANO DE APRENDIZADO.....	108
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS E CONCLUSÃO .....</b>	<b>109</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>112</b>
	<b>APÊNDICE A.....</b>	<b>117</b>
	<b>APÊNDICE B.....</b>	<b>133</b>

## 1 INTRODUÇÃO

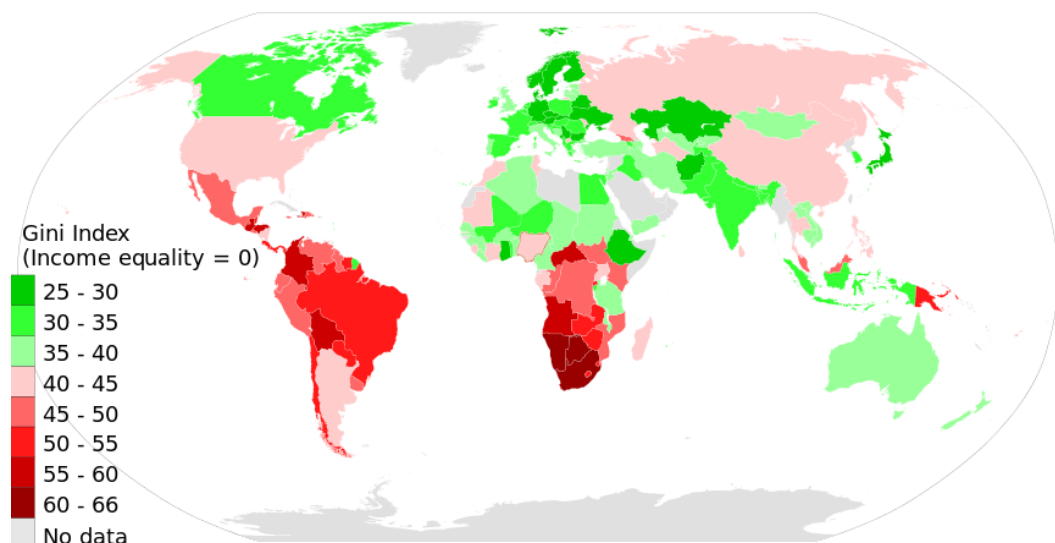
“A única coisa importante sobre o design é como ele se relaciona com as pessoas”. Victor Papanek (1972)

### 1.1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

A desigualdade social é um fenômeno encontrado em grande parte dos países do globo. O Brasil, apesar de ter melhorado sua posição nos rankings internacionais para verificar aspectos do desenvolvimento ao longo dos seus últimos anos, ainda está longe de ser um país desprovido de desigualdades. Comparado a nações do chamado mundo desenvolvido, o Brasil possui desempenhos fracos. (CAMARGO, [s.d.]; JUSTO, 2014; LÚCIO, [s.d.])

O estatístico italiano Conrado Gini desenvolveu um cálculo em 1912 para medir a desigualdade social. O coeficiente de Gini apresenta dados entre o número 0 e o número 1, onde o número 0 apresenta total igualdade na renda do país e o número 1 demonstra completa desigualdade. (LÚCIO, [s.d.]) A Figura 1, abaixo, mostra os valores em alguns países do mundo, podendo observar os locais onde o coeficiente é maior ou menor, comparativamente. (THE WORLD BANK, 2015)

Figura 1 - Valor do coeficiente de Gini em alguns países do mundo (índices multiplicados por 100).

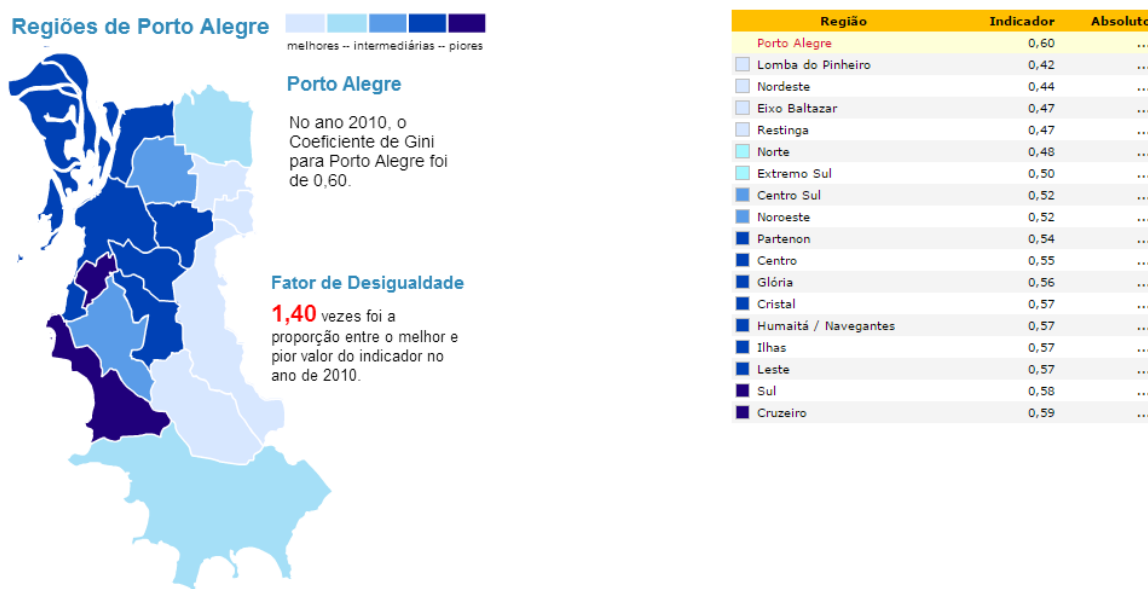


Fonte: The World Bank

Nota-se, observando a Figura 1, que os países em desenvolvimento, como por exemplo o Brasil, são os lugares onde encontram-se os índices mais altos. Pode-se identificá-los, portanto, como países com maior desigualdade social. Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), o coeficiente no Brasil foi calculado em 0,495 em 2013. Nesta mesma pesquisa, a PNAD apresenta a desigualdade social, através do índice de Gini, nas diferentes regiões do Brasil. A região Sul apresenta o menor índice, calculado em 0,453, enquanto a região Nordeste possui a maior desigualdade social com o índice de Gini em 0,524. (IBGE, 2014)

As diferenças numéricas podem ser encontradas tanto nas diferentes regiões do Brasil como dentro do próprio estado ou cidade. Em 2010 o índice de Gini em Porto Alegre foi 0,60. Uma pesquisa divulgada pela Prefeitura de Porto Alegre, tendo como fonte o Atlas de Desenvolvimento Humano no Brasil, em 2010, mostra as diferenças entre as regiões da própria cidade, as quais podem ser observadas na Figura 2. (OBSERVAPOA, 2015)

Figura 2 - Índice de Gini nas regiões de Porto Alegre.



Fonte: Observa POA

A desigualdade social existe, entre outros motivos, pela má distribuição de renda dentro da população. Segundo a ONG britânica Oxfam, através de um relatório divulgado no início do ano de 2014, as 85 pessoas mais ricas do mundo tem um patrimônio que equivale a



3,5 bilhões de pessoas, as pobres do mundo. Ou seja, o patrimônio destas mais ricas é equivalente ao da metade da população do mundo. (JUSTO, 2014)

Comprovando estes dados através de pesquisas, o economista francês Thomas Piketty (2014) destaca, em seu livro “O Capital do Século XXI”, que a concentração de renda gera uma cada vez maior desigualdade social. Contribuindo para a sua diminuição, ele argumenta sobre a necessidade de uma economia mais inclusiva, diminuindo a margem da pobreza. Além da pobreza, outros fatores também contribuem para a desigualdade social, como a falta de acesso a moradia, educação de má qualidade e desemprego. (PIKETTY, 2014)

Esta economia mais inclusiva pode ser complementada pela atuação de alguns designers, os quais tenham interesse na gestão de projetos deste segmento e procurem atuar na esfera social. O designer pode, através de suas habilidades como profissional, expandir a forma de pensar para outras pessoas, e criar junto com elas produtos que satisfaçam as necessidades humanas e sejam viáveis economicamente e tecnologicamente, encontrando uma variedade de problemas e soluções muito mais ampla. (BROWN, 2010)

Desde a revolução industrial, o paradigma do design tem sido o de desenhar para o mercado; são produtos produzidos pelos fabricantes e dirigidos ao consumidor. (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004) Victor Papanek faz uma chamada para um cunho mais social ao design, em seu livro “*Design for the real world*” (Design para um mundo real, em português) onde os designers deveriam projetar visando às necessidades sociais das pessoas, desde idosos, pobres e portadores de deficiência até para países subdesenvolvidos. (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004; PAPANEK, 2000)

Andando ao lado do design social, encontra-se a inovação social. Para Manzini (2008), inovação social significa a maneira como comunidades e indivíduos atuam para criar novas oportunidades e resolver seus problemas. São mudanças comportamentais que se tornam mais importantes do que as mudanças mercadológicas e tecnológicas, através de processos “de baixo para cima”. Quando uma nova tecnologia chega à sociedade ou quando problemas considerados urgentes são identificados, a inovação social tende a ocorrer. O design pode ser expressado através dessa “criatividade socialmente difusa”, o qual gera atividades colaborativas. (MANZINI, 2008)

A prática de design e inovação social pode ser vista atualmente em grandes empresas mundiais. A IDEO, um escritório de design e inovação reconhecido mundialmente, lançou em 2009, junto com a Bill & Melinda Gates Foundation, o kit “*Human Centered Design*”, (Design Centrado no Ser Humano), o qual foi desenvolvido para projetos que inovem na base da pirâmide social. O kit visa melhorar a vida da população que está em foco no projeto, criando soluções viáveis e desejáveis junto com as pessoas, as quais participam das etapas de criação. (IDEO.ORG, [s.d.]; MARTINS, 2010) “O design se tornou importante demais para ser deixado apenas para os designers.” (BROWN, 2010)

Em 2011 a IDEO fundou sua divisão de desenvolvimento sem fins lucrativos, a IDEO.org. Eles projetam soluções com impacto social ao redor de todo o mundo, em lugares onde a mudança precisa acontecer. Designers preocupados com um mundo melhor para todos são extremamente interessados na metodologia apresentada pela IDEO e cada vez mais projetos com cunho social são desenvolvidos. (IDEO.ORG, [s.d.]

## 1.2 JUSTIFICATIVA

O design, apesar de muitas vezes ser pensado só como a criação de novos produtos para um mercado que deseja consumir, pode ser entendido e percebido como um catalisador da mudança social. O conjunto de informações contendo os problemas e os objetivos dos projetos que é recebido pronto dos fornecedores e clientes, denominado em inglês de *briefing*, nem sempre remetem a reais necessidades de um público, se tornando necessário descobrir o que ele realmente precisa.

De acordo com Margolin e Margolin (2004) o design pode ser dividido em dois objetivos primários: o design de mercado, o qual visa criar produtos para venda, e o design social, o qual pretende satisfazer as necessidades humanas. Este segundo, atende principalmente pessoas portadoras de necessidades especiais ou pessoas de baixa renda.

Os projetos de design social onde o foco está em de alguma forma melhorar a vida de pessoas pode ser explicado pelo sentimento de compaixão presente no ser humano. Segundo o dicionário da língua portuguesa Aurélio, a palavra compaixão é definida como: “pesar que em nós desperta a infelicidade, a dor, o mal de outrem: piedade, pena, dó, condolência.” (HOLANDA FERREIRA, 1980) Já o dicionário online de português, Dicio, acrescenta que

além de um sentimento de simpatia ou piedade para com o sofrimento alheio, é uma vontade de ajudar o próximo. (“Compaixão”, [s.d.]

O sentimento de compaixão se difere do sentimento de piedade. A pena é um sentimento que aumenta a infelicidade, sentir-se triste com a tristeza dos outros. (GOLDIM, 2006) Segundo André Lima (2013), um praticante do “*EFT - Emotional Freedom Techniques*”, técnica que combina os conhecimentos da acupuntura com os conhecimentos modernos da psicologia energética, quando a ajuda é baseada pela compaixão ela trata o real crescimento do outro, será verdadeira e não gerará a dependência. A desigualdade social, a qual pode ser facilmente observada no Brasil, é um ativador deste sentimento.

O presente projeto busca criar, junto com uma comunidade vulnerável, um projeto socialmente benéfico e economicamente viável, priorizando requisitos sociais considerados em todos os níveis de desenvolvimento e produção. No atual mundo complexo e desigual, ele se justifica na medida em que busca desenvolver um projeto de produto/serviço social ao contemplar as necessidades humanas.

Sendo justificado como um projeto de co-criação, o trabalho é realizado através de uma equipe de designers e pessoas que visam um mundo melhor para todos. Desta forma, o Trabalho de Conclusão de Curso do aluno de Design Visual da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Marcos Oliveira, chamado “Mini Chef ASSMUSOL - o designer como facilitador na co-criação de um serviço de impacto social”, apresenta aspectos iguais e complementares a este trabalho. Esta equipe também é complementada pelos funcionários e alunos da Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro, que tornam o projeto possível e acompanham as etapas percorridas pelos designers.

### 1.3 OBJETIVOS

Este trabalho tem, como objetivo principal, desenvolver junto com alguns moradores da Vila Cruzeiro, um produto que traga benefícios para a vida diária dos mesmos e da comunidade.

#### 1.3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Pesquisar e conhecer a comunidade vulnerável;

- b) Conhecer as pessoas que vivem na comunidade;
- c) Identificar os principais problemas e aspectos em que a comunidade possui maiores dificuldades;
- d) Identificar um problema e desafio de projeto;
- e) Propor e desenvolver junto com os moradores uma solução para os requisitos identificados;
- f) Aplicar o produto/serviço na comunidade, avaliando seus resultados.

#### 1.4 METODOLOGIA

A metodologia possui um papel essencial para o desenvolvimento de um projeto, como define Munari (2008), é “uma série de operações necessárias”. O autor explica que a “criatividade não significa improvisação sem método”, pois a metodologia contempla ferramentas objetivas que se tornam instrumentos para um projetista. O objetivo da metodologia é chegar a melhores resultados. (MUNARI, 2008)

A metodologia usada como principal referência para este projeto é o “Kit HCD”. Alguns conceitos apresentados em *“Design Thinking, uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias”*, de Tim Brown e *“Design Thinking, inovação em negócios”*, de Vianna, são complementares. O livro *“Projeto de Produto, guia prático para o design de novos produtos”*, de Mike Baxter, apresenta uma metodologia complementar à etapa de criação deste projeto. A metodologia, entretanto, não se limita a estes autores, e é expandida ao longo do desenvolvimento do projeto.

##### 1.4.1 HCD

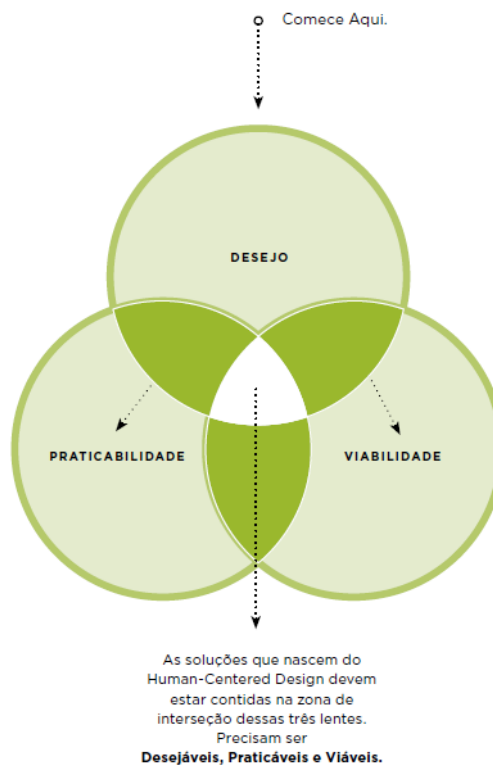
O Kit *Human Centered Design* (Design Centrado no Ser Humano) é um projeto financiado pela Fundação Bill & Melinda Gates, a qual convocou quatro organizações, IDEO, IDE, *Heifer International* e ICRW, com o objetivo de desenvolver um método que servisse de guia de design e inovação para pessoas que vivem com menos de dois dólares por dia. A IDEO foi extremamente importante no desenvolvimento do processo HCD e liderou a criação

do kit de ferramentas HCD. (IDEO, 2013) É importante compreender a diferença entre o design centrado no ser humano e o *design thinking*, pois o primeiro é um conjunto ferramental e o segundo é uma forma de pensar para executar projetos. (BROWN; WYATT, 2010)

O HCD baseia-se na ideia de que as pessoas comuns são os indivíduos que mais sabem sobre os seus problemas e necessidades. Desta maneira, todos são especialistas das suas vidas e possíveis projetistas. O kit de ferramentas do HCD oferece dicas, métodos e técnicas para dar voz a estas pessoas comuns e usuários, a fim de conseguir criar com elas novas soluções para as necessidades identificadas. (IDEO, 2013)

A metodologia HCD é vista através de três lentes: a do desejo, a da praticabilidade e a da viabilidade, as quais podem ser observadas na Figura 3. As soluções são encontradas na inserção destas lentes, que devem estar presentes no desenvolvimento de todo o projeto. (IDEO, 2013)

Figura 3 – Lentes das soluções, de acordo com a metodologia HCD.



A fim de estimular a inovação, o kit sugere equipes multidisciplinares, espaço dedicado para a criação e um intervalo de tempo finito. O processo começa com o enquadramento do problema de projeto (desafio estratégico), o qual guiará todo o andamento do trabalho. Ao longo do projeto, pensamentos concretos e abstratos são alternados, identificando temas e oportunidades e depois criando e prototipando. (IDEO, 2013)

Com o objetivo de complementar com mais exemplos e métodos o processo HCD, a IDEO.org apresenta todas as ferramentas dos processos de inspiração, ideação e implementação em um site chamado “Design Kit”. Desta maneira, o do Kit de Ferramentas HCD é complementado, comprovando que o objetivo da IDEO.org é espalhar a metodologia do design centrado no ser humano para todos os interessados no processo. (IDEO.ORG, [s.d.]) O processo HCD é dividido em três etapas, derivadas do próprio nome, são elas:

#### 1.4.1.1 H – Hear (*Ouvir*):

Nesta etapa, o objetivo é coletar histórias das pessoas as quais estamos pesquisando e projetando, através de pesquisas de campo. Deve-se entender profundamente as necessidades, barreiras e restrições do lugar do projeto, identificando pessoas de diferentes estilos de vida para conversar. O kit apresenta diferentes métodos de pesquisa que podem ser aplicados, como entrevistas individuais e em grupo. (IDEO, 2013)

Nesta etapa é necessário também identificar o conhecimento pré-existente sobre o assunto. Portanto, pesquisas secundárias são extremamente significativas. É importante que existam descobertas orientadas pela comunidade, com o ponto de vista das pessoas que estão em foco no projeto. (IDEO, 2013)

#### 1.4.1.2 C – Create (*Criar*)

“Transformar pesquisas em solução para o mundo real” (PINHEIRO; COLLUCI JR.; MELO, 2013, p.52) após entender os dados e oportunidades da etapa anterior. Deve-se escolher a abordagem a ser aplicada e sempre se basear na voz do usuário. A parte de criação consiste em trabalhos em formato de seminário, ou *workshop*, a fim de traduzir, de maneira estruturada e em equipe, as oportunidades encontradas. (IDEO, 2013)

Nesta fase é importante a transição do pensamento concreto para o abstrato, a fim de identificar novas soluções. Desta maneira, ferramentas importantes como *brainstorming* e protótipos de fácil criação são importantes. Ao longo do processo deve-se encontrar padrões e conexões entre os dados. Através de representações gráficas, pode-se explorar semelhanças e diferenças e encontrar relações. (IDEO, 2013)

#### 1.4.1.3 D – Deliver (Implementar)

Nesta etapa, deve-se tornar viável a solução encontrada, identificando a capacidade necessária. Para isto, deve-se criar um modelo sustentável, desenvolver o protótipo final e medir os impactos. Esta etapa ajudará no lançamento de novas soluções, criando, portanto, um novo plano de aprendizagem do processo. É necessário, sempre, obter o retorno dos participantes do processo. (IDEO, 2013)

### 1.4.2 DESIGN THINKING

Segundo Brown (2010), o design *thinking* abrange os principais conceitos associados ao design na identificação das necessidades humanas com a solução de problemas mais um passo à frente. Ele se difere do design à medida que coloca as ferramentas usadas pelos designers na mão de pessoas que nunca haviam pensado em projetar. Desta maneira, cria-se uma variedade muito mais ampla de problemas. (BROWN, 2010)

Apesar de o nome “design” ser freqüentemente associado a questões de estética e qualidade, o design como disciplina tem como objetivo promover o bem-estar na vida das pessoas. O design *thinker* aborda os problemas sob diversas perspectivas e ângulos, a fim de solucioná-los da maneira mais efetiva. (VIANNA et al., 2012)

Como apresentado no “kit HCD”, o design *thinking* é uma abordagem experimental. As necessidades humanas devem ser observadas e analisadas, de maneira que as soluções encontradas devem ser a junção de três aspectos: praticabilidade, viabilidade e desejabilidade. (BROWN, 2010; IDEO, 2013) Existem três “espaços de inovação”, os quais se sobrepõem uns aos outros, não seguindo uma ordem necessariamente linear. Em qualquer

momento do projeto é possível retomar etapas anteriores, de forma circular, sempre buscando por melhores ideias e soluções. (BROWN, 2010)

Os “espaços de inovação” segundo Brown (2010) são a etapa de “inspiração”, onde deve-se pesquisar e identificar problemas e/ou oportunidades; a “idealização”, onde as ideias são geradas, desenvolvidas e testadas; e a “implementação”, onde a solução realmente vai para o mercado. De acordo com Vianna (2012) estes três espaços do desenvolvimento do projeto são chamados de “imersão, ideação e prototipação”, como pode ser observado na Figura 4.

Figura 4 - Os três espaços de inovação



Fonte: Autora

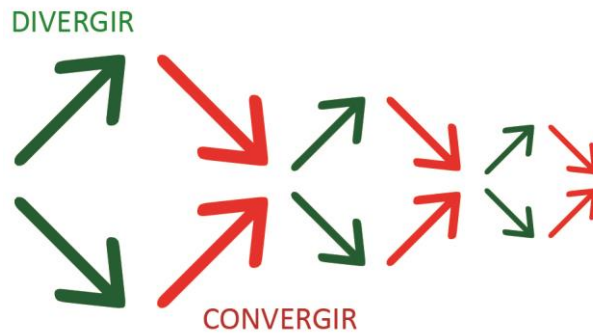
Outros três elementos são extremamente importantes para o processo e são aplicados em todas as etapas: a observação, a empatia e *insight*. No *design thinking*, o cliente participa do processo, desta maneira deve observar (ver e ouvir) as situações em que ele passa, suas falas e atitudes, ganhar empatia com os futuros consumidores e projetistas, vendo o mundo através dos olhos deles. *Insights*, os quais podem ser traduzidos como uma compreensão rápida do momento e muitas vezes seguida de uma ideia para solução, acontecem ao longo de todo o processo quando se está convivendo com as verdadeiras experiências das pessoas que estão em foco. (BROWN, 2010; VIANNA et al., 2012)

O *design thinking* prega por pensamentos divergentes, onde deve-se criar opções, para depois convergir, fazer escolhas. Entretanto, isso não significa que são necessariamente duas fases, mas que esse processo pode e deve ocorrer inúmeras vezes, transitando entre as



etapas com a “iteração subsequente menos ampla e mais detalhadas que as anteriores”, como pode ser observado na Figura 5. (BROWN, 2010)

Figura 5 – Processo de divergir e convergir



Fonte: Autora (adaptado de BROWN, 2010)

Contribuindo para a ideia de divergir, Brown (2010) aponta vários meios para lançar ideias. Como uma abordagem de experimentação, todos os design *thinkers* devem ter espaços para gerar ideias, e para isto ele propõe o uso de ferramentas como o *brainstorming*, pensamento visual (desenhar ideias e situações) e “*Post-its*”. Tais ferramentas auxiliam a capacidade do pensamento integrativo. Os pensadores integradores “resistem à lógica do ‘isso ou aquilo’ a favor de ‘isso e aquilo’ e veem relações não lineares e multidirecionais como uma fonte de inspiração, não de contradição”. (BROWN, 2010, p. 80)

Considerada uma parte extremamente importante em todos os espaços de inovação, a prototipagem está presente ao longo de todo o processo. Além de servir para enxergar melhor o projeto, ela auxilia para o grupo em geral visualizar a ideia e contribuir, principalmente, identificando problemas e melhorias. No início do projeto, os protótipos devem ser mais simples para não atrasar o andamento do projeto. Ao final do processo os protótipos devem ser mais elaborados a fim de passar as informações de forma mais detalhada. (BROWN, 2010)

#### 1.4.3 PROJETO DE PRODUTO

O livro de Mike Baxter apresenta uma metodologia de design desenvolvida por pesquisadores da Universidade de Brunel, Inglaterra, de acordo com produtos desenvolvidos para empresas no Reino Unido. A abordagem cobre todos os aspectos do processo de

desenvolvimento de produto, desde a pesquisa de mercado até o desenvolvimento e especificação para produção. Neste trabalho serão apenas usadas as ferramentas para a etapa de criação. (BAXTER, 2011)

Baxter (2011) propõem algumas ferramentas-chaves para as diversas fases do processo criativo, desde a preparação, com a definição clara do problema, até a seleção da ideia. Na fase de geração de ideias são apresentadas ferramentas como *brainstorming* e anotações coletivas. Segundo o autor, “os produtos devem ser projetados para transmitir certos sentimentos e emoções” e para isso propõem três tipos de painéis de imagens visuais: painel do estilo de vida, painel da expressão do produto e painel do tema visual. (BAXTER, 2011)

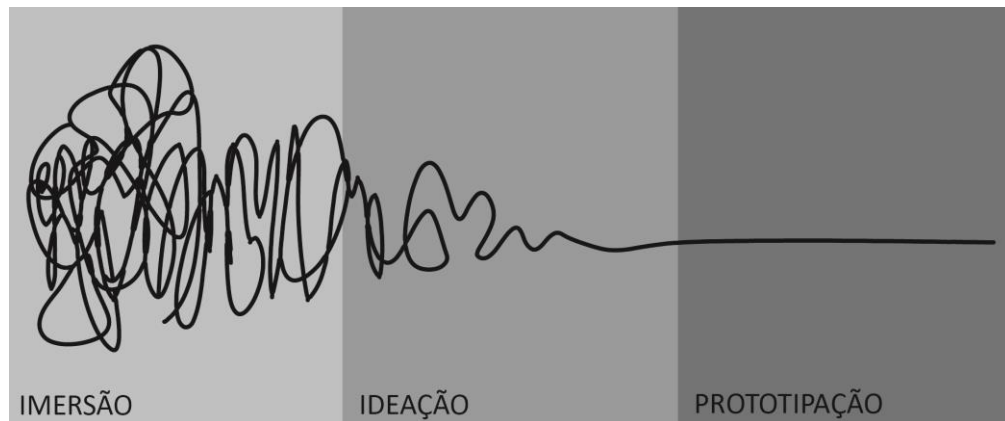
A metodologia apresentada por Baxter (2011) possui um fator mais ligado a ciências exatas do que humanas, se diferenciando das metodologias anteriormente apresentadas. Desta maneira, a utilização destas ferramentas como complementares ao trabalho, busca colocar em prática fatores que não são totalmente abrangidos para tornar o projeto o mais completo possível, mesclando diferentes tipos de metodologia visando o melhor resultado possível. (BAXTER, 2011)

### 1.5 CRONOGRAMA

O Design *Thinking* possui um pensamento multifásico e não linear, o qual permite interações constantes e aprendizados e pesquisas ao longo de todo o processo. (VIANNA et al., 2012) As ferramentas apresentadas pelo *Human Centered Design* devem ser usadas na ordem que a equipe de projeto as identifica como necessárias, não devendo, também, serem usadas em uma ordem linear. (IDEO, 2013)

A Figura 6 mostra a curva “*fuzzy-front-end*”, usada pelos design *thinkers* para tentar explicar o processo de desenvolvimento do projeto. A curva demonstra que o projetista está sempre experimentando novos caminhos e alternativas. Os erros são considerados aprendizados e ajudam a enxergar direções alternativas e identificar novas oportunidades para a resolução do problema. (VIANNA et al., 2012) A curva ilustra o processo não linear usado neste projeto.

Figura 6 - Curva “fuzzy-front-end”



Fonte: Autora (adaptado de VIANNA et al., 2012)

A Tabela 1 mostra o cronograma das fases e etapas propostas no presente trabalho, contemplando o TCC I e o TCC II. O cronograma é baseado na metodologia do *Human Centred Design* e contemplado por metodologias auxiliares. As fases apresentadas podem, entretanto, sempre ser novamente executadas, de acordo com a curva “fuzzy-front-end” apresentada e a metodologia usada.

Tabela 1 – Cronograma de desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso.

		TCC I				
		Março	Abril	Maió	Junho	Julho
<b>Planejamento</b>	Identificação de uma comunidade vulnerável					
	Fundamentação teórica: pesquisa inicial					
<b>Hear</b>	Imersão no local					
	Desafio estratégico					
	Seleção do desafio estratégico					
	Entrevistas					
	Avaliação dos resultados					
<b>Create</b>	Identificação de padrões/temas					
	<i>Brainstorming</i> de novas soluções					

		TCC II				
		Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro
<b>Create</b>	<i>Brainstorming</i> de novas soluções (co-criação)					
	Oficinas e protótipos					
	Definição do tema/ Seleção da alternativa					
	Desenvolvimento de projeto					
<b>Deliver</b>	Prototipagem final					
	Plano de aprendizagem					

Fonte: Autora

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo contém o referencial teórico necessário para a melhor compreensão do problema e embasamento do trabalho. Desta maneira, contempla alguns tópicos de design social e psicologia social comunitária, assim como exemplos de aplicações dos mesmos.

### 2.1 DESIGN SOCIAL

De acordo com Bürdek (2006), a ideia fundamental de Walter Gropius para a Bauhaus, escola considerada o ponto central de partida para a evolução e desenvolvimento do design, era juntar a arte e a técnica, pois, unidas, existiria uma noção de princípio social. Desta maneira, uma das metas da escola criada em Weimar, na Alemanha do século XX, era “atingir, pela execução e produção estética, as necessidades das camadas mais amplas da população, obtendo uma síntese social”. (BÜRDEK, 2010, p. 33) Na Escola de Ulm, localizada no mesmo país logo após a Segunda Guerra Mundial, pregava-se a formação de um aluno de design pensante, aprofundando-se em estudos de ciências sociais, política e cultura. (CARDOSO, 2012)

Contudo, somente nos anos seguintes que o design com cunho social ganhava mais forças. Na década de 60 e 70, o professor e designer Victor Papanek chamava a atenção para o design que percebe e soluciona problemas reais da sociedade. Em seu polêmico livro “*Design for the real World*” (“Design para um mundo real”), Papanek (2000) mostrou um caminho diferente para o design, desenvolvendo produtos para comunidades e não para o mercado. Ele criticava o papel do design no mundo consumista, acusando a ausência de valores humanos no dogma modernista, e acreditava que ele deveria ser mais criativo, multidisciplinar e inovativo. (PAPANEK, 2000)

Segundo Margolin e Margolin (2004), a proposta que Papanek propõe em seu livro coloca os designers em conflito com um mercado comercial que cresce com produtos inúteis, porém, acaba limitando as opções para um designer social, o qual deve criar fora das tendências de mercado. Propondo um novo modelo de design social, eles acreditam que os designers devem se juntar com outros profissionais, os quais dividem os mesmos objetivos de um trabalho socialmente responsável, como profissionais da saúde, educação e assistên-

cia social. “O objetivo primário do design para o mercado é criar produtos para venda. De modo contrário, o objetivo primordial do design social é a satisfação das necessidades humanas”. (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004, p. 44)

A diferença é definida pelas prioridades da encomenda ao invés de um método de produção ou distribuição. Muitos produtos desenhados para o mercado também atendem às necessidades sociais, mas nós argumentamos que o mercado não consegue, e provavelmente não pode, cuidar de todas as necessidades sociais, uma vez que algumas delas são relacionadas a populações que não constituem uma classe de consumidores no sentido de mercado. Nós nos referimos aqui a pessoas com baixa renda ou portadoras de necessidades especiais devido à idade, saúde ou incapacidade. (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004, p. 44)

Tim Brown (2012), Victor Margolin e Sylvia Margolin (2004) concordam ao propor que a observação e a pesquisa “*in locus*” dos designers são importantes ferramentas para identificar as reais necessidades de uma população. Entretanto, este tipo de pesquisa nem sempre é simples, pois o designer precisa saber a melhor maneira de se comportar e observar a fim de que a pesquisa obtenha sucesso. Se tornam necessárias “habilidades relacionadas a populações marginalizadas ou vulneráveis ao invés de apenas um *briefing* de necessidade de um fabricante” (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004, p. 47) O trabalho de designers junto com profissionais já aptos a este meio de trabalho torna a tarefa mais organizada e o caminho para atingir o objetivo final mais fácil, reforçando o conceito de um grupo multidisciplinar de trabalho. (BROWN, 2010; MARGOLIN; MARGOLIN, 2004)

Um dos profissionais que Margolin e Margolin (2004) apontam como possíveis conexões entre designers e a aplicação do design social é o assistente social. A assistência social tem como objetivo suprir as necessidades de populações injustiçadas, avaliando o que ocorre com uma pessoa e a relação com o ambiente em que vive. Os diferentes ambientes são chamados de “domínios”. Um destes domínios é o físico/espacial, que é constituído pelas coisas criadas pelo homem, como objetos, ruas e sistemas de transporte. Neste processo é onde o designer social se encaixa, intervindo num serviço social e criando produtos que atendam às necessidades das populações mais vulneráveis. (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004)

De acordo com Fernanda Martins (2009), uma designer que possui projetos com comunidades no Brasil, o designer ao entrar em contato com cenários sociais diferenciados começa a refletir sobre assuntos relacionados a desigualdade e empoderamento da comunidade. Um desenvolvimento sustentável ocorre ao estimular a economia local, na qual o design é uma ferramenta de intervenção, a partir do momento em que os profissionais saem

das suas zonas de conforto e deixam-se “contaminar pela realidade onde pretende se inserir e melhorar. (MARTINS; SILVA, 2009)

Em 2011, Rafael Cardoso publica o livro “Design para um mundo complexo”, homenageando o best-seller de Papanek, mas mostrando que o “mundo real” ao que ele se referia se tornou “complexo” principalmente com a explosão do meio digital dos últimos 25 anos. O mundo mudou muito desde que os primeiros conceitos sobre forma, função e design foram expostos, e o cenário do mundo atual e globalizado fica cada vez mais complexo. Dessa maneira, deve-se repensar os antigos conceitos, reformular as perguntas e estar sempre em busca de conhecimento. O design é uma atividade projetual que chega a soluções criativas e sistêmicas para os problemas do atual mundo complexo. (CARDOSO, 2012)

Uma das virtudes do design é a capacidade de construir pontes e relações com quase todos os outros campos de conhecimento. Com um pensamento sistêmico, ele pode contribuir equacionando os desafios do mundo, solucionando problemas de modo integrado e comunicativo. (CARDOSO, 2012) Ao longo dos últimos dez anos, dois termos estão em voga no discurso político, “responsabilidade ambiental e inclusão social”, considerados como ideais a serem seguidos. “O risco maior é permanecerem apenas no âmbito do discurso, como belas palavras de ordem apensadas à prática projetual de modo mais decorativo do que efetivo” (CARDOSO, 2012, p. 250)

### 2.1.1 Cases de Design Social

Alguns exemplos de projetos de design social são ferramentas importantes para uma melhor resolução dos desafios futuros, baseando-se em erros e acertos de projetos que já aconteceram ou estão em andamento.

#### 2.1.1.1 *Design for Change*

O *Design for Change* é um movimento global cujo objetivo é oferecer às crianças a oportunidade de ser protagonista da sua história, atuando para transformar a realidade ao seu redor. O projeto que atua em diferentes lugares do mundo trabalha com o entendimen-

to de quatro verbos: sentir, imaginar, fazer e compartilhar. O programa é direcionado a crianças de 7 a 14 anos. Elas são convidadas a expressar suas inquietações, a imaginar como resolvê-las e a colocar isso em prática, ou seja: sentir o que incomoda na sua vida, imaginar uma solução, colocar esta solução em prática e compartilhar com o resto do mundo como foi esse processo. (“Design for change Brasil”, [s.d.]

O projeto trabalha conceitos-chave para a formação de cidadãos preparados para lidar com os problemas e desafios atuais e futuros. Ao passar pelos 4 verbos do *Design for Change*, as crianças vivem os significados de empatia, colaboração, inovação, pensamento crítico e empoderamento. Elas entendem que são parte de uma comunidade e que todos possuem responsabilidades como cidadãos da mesma e que elas podem ser a mudança que desejam ver no futuro de suas vidas. (“Design for change Brasil”, [s.d.]

No Brasil, o projeto já aconteceu em algumas comunidades. Em Santana do Parnaíba, na ONG Girassol, o projeto foi nominado de “O rio dos meus sonhos”, pois tratava de conscientizar as pessoas para não poluir o rio Tietê. O sonho das crianças era ver o rio com águas cristalinas. O resultado do projeto foi um vídeo de conscientização para os moradores da região, o qual elas criaram os fantoches, cenário e a história, como pode ser visto na Figura 7. (“Design for change Brasil”, [s.d.]

Figura 7 - Imagem do vídeo “O rio dos meus sonhos”



Fonte: *Design for change Brasil*

Na mesma ONG Girassol, um dos sentimentos presente nos alunos era de que existiam muitas brigas, xingamentos e brincadeiras de mal gosto entre as crianças. A solução foi uma música com estilo funk, muito conhecido para os jovens, composto e gravado por eles e

depois compartilhado pelos diversos meios virtuais. A música visa conscientizar os jovens a mudarem o mal comportamento. (“Design for change Brasil”, [s.d.]

#### 2.1.1.2 *Design to improve life*

A *INDEX: Design to ImproveLife*<sup>®</sup> é uma ONG Dinamarquesa fundada em 2005 com a criação de um concurso que visava atrair jovens talentos do design, turistas e investimentos para a Dinamarca. O concurso iniciou com uma abordagem de design tradicional, porém, pouco tempo depois, a equipe não estava convencida de que aquela abordagem teria o alcance e o impacto desejados. (“INDEX: Design to Improve Life<sup>®</sup>”, [s.d.]

Após um longo diálogo com empreendedores, designers e jornalistas ao redor do mundo para descobrir qual era o cerne que deveria guiar o concurso *INDEX: Design to Improve Life*<sup>®</sup>, a fim de gerar o impacto necessário e ser relevante mundialmente, eles conseguiram achar o seu foco, que foi apontado como sendo o potencial humano e o potencial do design para mudar a vida das pessoas. Não somente com o design tradicional de produtos, mas abrangendo para o design de serviços, sistemas e processos. (“INDEX: Design to Improve Life<sup>®</sup>”, [s.d.]

A *INDEX: Design to Improve Life*<sup>®</sup> inspira, educa e engaja, para projetar soluções sustentáveis para desafios globais. Ela inspira, mostrando as pessoas como a vida deles próprios e a vida das pessoas a sua volta podem melhorar com os projetos desenvolvidos pela ONG. Ela educa usando desafios da vida real como um recurso de aprendizagem para as escolas e os talentos das escolas como um recurso para a sociedade. Ela engaja governos, organizações, empresas e pessoas em colaborações de valor de longo prazo. (“INDEX: Design to Improve Life<sup>®</sup>”, [s.d.]

A *INDEX: Design to Improve Life*<sup>®</sup> acredita em um mundo melhor com soluções bem projetadas para melhorar a vida das pessoas. Eles veem uma mudança no foco do mundo, basicamente, acreditando que estamos em um momento onde temos o capital, os recursos, a tecnologia e o conhecimento para projetar as melhores soluções para as pessoas, então ela deve ser feita. A ONG acredita que se temos a habilidade para responder a estes desafios, temos também o dever.



Um exemplo de projeto desenvolvido pela ONG é o “*Drainage Tile*”, que se trata de um tijolo furado, como pode ser visto na Figura 8, projetado para escoar o excesso de água em áreas sujeitas a enchentes. Os tijolos são assentados no calçamento e ligados a um sistema de drenagem que conduz a água para um reservatório ou outro local de armazenagem para um uso futuro. O projeto está em fase de teste, mas promete grande melhoria para a vida de milhares de pessoas.

Figura 8 - *Drainage Tile*



Fonte: *INDEX: Design to Improve Life*®

#### 2.1.1.3 *International Development Design Summit - IDDS*

O Encontro Internacional de Design para Desenvolvimento Social, ou em inglês nas siglas IDDS, tem como objetivo melhorar a vida das pessoas em situação de pobreza. Através da participação de pessoas de diversos países e áreas de atuação, eles buscam soluções ao criar tecnologias ou empreendimento para a população em foco. Diferentemente da maior parte das conferências acadêmicas, o IDDS enfatiza o desenvolvimento de protótipos, não artigos científicos ou projetos teóricos. Ele deseja criar iniciativas reais e não apenas planos de negócios. (“Encontro Internacional de Design para o Desenvolvimento Social”, 2012)

O IDDS é inspirado em diversos modelos atuais de inovação, design e participação comunitária: co-criação, colaboração interdisciplinar e *crowd sourcing*, que é a contribuição de outras pessoas para o projeto conseguir acontecer. O principal objetivo do IDDS, portanto, é demonstrar um modelo em que uma comunidade de designers ativos e criativos possa inventar, inovar e inspirar uns aos outros na criação de novas tecnologias focadas nas

necessidades dos usuários. (“Encontro Internacional de Design para o Desenvolvimento Social”, 2012)

O evento aconteceu no Brasil, em São Paulo, em julho de 2012. Foram quatro semanas em que os participantes aprenderam ferramentas de design e criaram na prática soluções e novas tecnologias, através de serviços e produtos, para comunidades de baixa renda. Amy Smith, uma das idealizadoras do projeto, afirmou para a Folha de São Paulo, na época, que a importância não é tanto pelos projetos, mas pelas pessoas envolvidas. (RIBEIRO, 2012)

Um dos projetos desenvolvidos tinha como problema uma comunidade que não possuía alternativas de lazer e entretenimento educativos e de união para a família, bem como não havia articulação entre as diferentes instituições na comunidade, dificultando que os espaços disponíveis fossem aproveitados. Através de conversas com crianças da comunidade, o grupo decidiu criar um brinquedo/brincadeira para as crianças de 7 a 15 anos. A solução que chegaram foi a criação de um espaço usando a estrutura já existente do muro da linha de trem. Criaram, portanto, uma roleta de brincadeiras que ao girar, seleciona uma brincadeira para as crianças. Cada brincadeira tem sua própria intervenção no muro e é possível que cada criança acrescente à roleta com novas brincadeiras. (“Encontro Internacional de Design para o Desenvolvimento Social”, 2012)

## *2.2 PSICOLOGIA SOCIAL COMUNITÁRIA*

Psicologia social comunitária mescla duas vertentes da psicologia: a psicologia social, a qual analisa o processo de comunicação entre os indivíduos e suas relações, e a psicologia comunitária, a qual enfatiza o estudo dos grupos nas comunidades e instituições sociais. Com o objetivo de aumentar o enfoque social e promover mudanças através do comprometimento ético e político, iniciou-se a construção do estudo de psicologia social comunitária. (AZEVEDO, 2009)

Adriano Azevêdo (2009) explica, segundo os autores Lane, Myers e Rodrigues, que a psicologia social estuda a maneira pela qual as pessoas se relacionam e produzem formas de pensamentos e comportamentos em um determinado ambiente. Sendo assim, o ambiente é um item significativo para determinar o comportamento dos indivíduos. A partir dele

diversas formas de temáticas podem ser investigadas pela psicologia, tais como preconceito e violência. (AZEVEDO, 2009)

De acordo com Oliveira (2008) outra temática predominante na sociedade contemporânea e investigada pela psicologia é o individualismo. Pode-se ver os investimentos massivos na autoimagem, no retraimento do social e na distância da criação de vínculos fortes. Para Lipovetsky (s.d. apud OLIVEIRA, 2004) o que acontece é uma socialização mais flexível, na medida que o indivíduo existiria para si próprio, isolado da sociedade. Ele acredita que no capitalismo moderno isso tampouco seria disfuncional, pois esta indiferença ao mundo seriam boas condições para o funcionamento dele. (OLIVEIRA, 2008)

O ambiente e o individualismo estão ligados à organização do espaço da cidade, moldada por uma configuração natural e cultural. Este módulo de ocupação modula fronteiras físicas e subjetivas, configurando modos de viver dos habitantes. Sendo assim, o ambiente de uma comunidade é sempre complexo, ainda mais quando nele são inseridos outros fatores externos. (SCISLESKI; MARASCHIN; TITTONI, 2006)

Outros fatores influenciam o modo de viver e a formação de identidade de um adolescente: a família e os amigos. Em um estudo feito com adolescentes de dois colégios de diferentes classes sociais em Cuiabá, Mato Grosso, notou-se que o contato afetivo entre os membros da família é vivenciado apenas por poucos jovens. Quando mais a criança cresce, mais esse distanciamento ocorre, e, através das entrevistas com os adolescentes, os pesquisadores notaram um grande desejo dos mesmos de serem acarinhados pelos pais na adolescência também. (OLIVEIRA, 1997)

Através do programa de extensão universitária Convivência, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, três psicólogas realizaram um trabalho sobre as práticas do psicólogo social no espaço de uma comunidade. A escolhida foi a Ilha Grande dos Marinheiros, na periferia de Porto Alegre. Notou-se a falta de espaço de convivência para jovens entre 12 e 17 anos. Através de dinâmicas com o grupo, foi observado que os habitantes da ilha se sentiam isolados, como se não fizessem parte da cidade. A UFRGS, por exemplo, um espaço público relativamente longe da zona em que moram, mostrou-se completamente distante do cotidiano da comunidade. (SCISLESKI; MARASCHIN; TITTONI, 2006)

Esta exclusão do universo da cidade, restrita apenas ao território da Ilha Grande dos Marinheiros, torna aqueles jovens invisíveis ao resto da cidade. Ao longo de meses, as psicólogas construíram, junto com o grupo, um espaço de convivência para eles onde esta temática era debatida, junto com o reconhecimento de sujeitos, de suas maneiras de viver e de sua capacidade de escolher. O trabalho foi reconhecido pelos jovens e, os que já passaram pelo grupo, enxergam nas psicólogas pessoas para conversar e não apenas pedir ajuda. (SCISLESKI; MARASCHIN; TITTONI, 2006)

Seguindo nesta mesma temática, Luiz Eduardo Soares (2008) escreveu um artigo para o XII Encontro Nacional da ABRAPSO (Associação Brasileira de Psicologia Social) onde conta o drama da invisibilidade. Através da história de um menino pobre que sofre violências domésticas, não possui vínculos afetivos com familiares, é ignorado pela comunidade e esquecido pelo poder público, ele explica que a invisibilidade pode ser produzida pela indiferença pública à presença de algum indivíduo. Este menino, que possui dificuldades comuns de adolescente, acaba sendo capturado pelo tráfico, pois, ao estar com uma arma, ele ganha visibilidade, acesso a dinheiro e consumo. (SOARES, 2008)

Recorrendo a uma arma, portanto, o menino alcança as condições mínimas para uma melhor autoestima, reconhecimento e construção de identidade. Agora ele pode ser protagonista de uma história, mesmo que ela seja causando medo em outros indivíduos. Soares prova que a história que ele conta está presente em diversas comunidades no país. Desta maneira, ele sugeriu fontes alternativas de atração ou recrutamento dos jovens, capazes de competir com o tráfico, oferecendo, pelo menos, as mesmas vantagens que o tráfico. As alternativas devem ser criativas e eficientes em curto prazo, sem esquecer-se das opções de longo prazo como educação e geração de emprego. (SOARES, 2008)

A questão da invisibilidade apresentada por Soares (2008) pode ser explicada, também, pela falta de “poder” que o adolescente possui na sua própria vida. O portal online sobre direitos humano, DHnet, define empoderamento como o processo onde as pessoas, organizações e comunidades obtêm controle da sua própria vida, percebem suas habilidades e competências para criar e gerir seus próprios destinos.

Um dos objetivos do processo de empoderamento de pessoas e comunidades é mostrar para elas a capacidade de decidir sobre a própria vida e, também, sobre a vida da comunidade. Desta maneira, um processo de empoderamento eficiente deve abranger não só os

indivíduos como componentes coletivos. Este processo deve contemplar, pelo menos, quatro níveis: O cognitivo, que é a conscientização sobre a realidade e os processos; o psicológico, que está ligado ao desenvolvimento de sentimentos de auto-estima e autoconfiança; o econômico, que relaciona a importância de atividades de geração de renda e a independência econômica; e o político, que diz respeito a habilidade de analisar e mobilizar o meio social a fim de produzir mudanças. (DHNET, [s.d.] )

### 2.3 CONSIDERAÇÕES GERAIS

O conteúdo estudado nos dois itens da fundamentação teórica, Design Social e Psicologia Social Comunitária, são importantes para o andamento do trabalho, tanto na fase de pesquisa do projeto como na fase de criação. Segundo Margolin e Margolin (2004), uma possível dificuldade de designers que desejam trabalhar com a vertente social, é a falta de conhecimento em assuntos que as faculdades não atendem. É importante, portanto, a busca por este conhecimento.

Desta maneira, a psicologia social comunitária, ligada aos conceitos de empoderamento, se torna extremamente necessária ao se trabalhar com pessoas dentro de uma comunidade vulnerável. É preciso entender o ambiente em que aquelas pessoas vivem, entender os desafios e medos que os moradores enfrentam. Este ambiente é, na maioria dos casos, diferente do ambiente em que o projetista vive. Existem barreiras e fronteiras entre estes dois modos de viver e, para um melhor projeto, estas fronteiras devem ser bem entendidas, como explica a psicologia social comunitária.

O mundo complexo, como Rafael Cardoso (2012) diz, é melhor compreendido quando o designer busca conhecimento através de outras profissões. Desta maneira, este trabalho vai ser auxiliado por outros profissionais, através de entrevistas e diálogos, visando uma multidisciplinidade de saberes. Assim, será possível construir pontes para minimizar as fronteiras e ganhar maior empatia e envolvimento com a comunidade em que se deseja trabalhar.

### 3 A REGIÃO DA GRANDE CRUZEIRO

Porto Alegre, assim como outras cidades brasileiras, apresenta-se como um cenário de forte segregação social, marcada pela desigualdade econômica. Pode-se identificar este panorama nos centros urbanos e nas periferias da cidade, onde diversas comunidades estão em condições precárias. (SANCHES, 2014)

Os índices de Gini em diferentes regiões de Porto Alegre comprovam a desigualdade, como já pode ser observado na Figura 2. Segundo o IBGE (2010), a região de maior índice é a Cruzeiro, calculado em 0,59, se caracterizando como a região com maior desigualdade social. A Cruzeiro é uma região localizada na zona sul de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, a qual é composta pelos bairros Medianeira e Santa Teresa. Segundo o Censo Demográfico de 2010, a região tem 65.408 habitantes vivendo em um área de 6,82 km<sup>2</sup>, o que representa 1,43% da área de Porto Alegre. (OBSERVAPOA, 2015)

Situada em uma região montanhosa, como mostrado na Figura 9, a região começou a receber empresas de comunicação depois da década de 1950, quando elas começaram a se instalar no bairro Santa Teresa em função do relevo que facilitava as transmissões. (CENTRO DE PESQUISA HISTÓRICA DE PORTO ALEGRE, 2015) A desigualdade social pode ser vista ao passar pela região, com casas e prédios de luxo dividindo o mesmo bairro com vilas populares.

Figura 9 - Vista da região da Cruzeiro



Fonte: Autora

Para fins de comparação e melhor entendimento, pode-se comparar a região Cruzeiro com a região do Centro de Porto Alegre, a qual engloba 18 bairros, entre eles Centro, Cidade Baixa, Moinhos de Vento, Praia de Belas e Petrópolis. A taxa de analfabetismo da Cruzeiro é de 4,13%, já na região do Centro a taxa diminui para 0,51%. Na Cruzeiro, o rendimento médio dos responsáveis por domicílio é de 3,83 salários mínimos, enquanto no Centro o rendimento médio é de 8,81. (OBSERVAPOA, 2015)

A Grande Cruzeiro, situada na região Cruzeiro, é um conglomerado de 59 vilas populares, as quais vem sofrendo, ao longo dos últimos anos, pelo comando dos traficantes de drogas, com constantes tiroteios. Uma das vilas possui o mesmo nome da região, Vila Cruzeiro. (ELY, 2014)

### *3.1 UMA COMUNIDADE VULNERÁVEL: A VILA CRUZEIRO*

A Vila Cruzeiro, conhecida pelas páginas policiais dos jornais de Porto Alegre, não é vista por quem transita pelas grandes avenidas como Carlos Barbosa, Teresópolis e Nonoai, vias que são acesso à zona sul. (OBSERVAPOA, 2015) Entretanto, ao entrar na região, é possível visualizar uma comunidade bastante vulnerável.

Destaca-se que, dentro desta região, com o objetivo de ajudar e auxiliar os moradores, existem duas associações importantes, a ASSMUSOL - Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro e a AMOVICS – Associação dos Moradores da Vila Cruzeiro. Com a facilidade de projetos anteriores já desenvolvidos entre a ASSMUSOL e o Departamento de Design e Expressão Gráfica da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, a Vila Cruzeiro, por intermédio da ASSMUSOL, é a comunidade vulnerável escolhida para a realização deste projeto.

Uma moradora da Vila Cruzeiro, Beatris Souza (ver entrevista do Apêndice A), participou ativamente das duas associações e é uma das fundadoras da ASSMUSOL. Segundo ela, a ideia inicial da ASSMUSOL era de ser uma cooperativa de jovens costureiras, um projeto ligado a AMOVICS. Entretanto, um ano e meio depois, com pouco conhecimento para uma cooperativa, decidiram fundar uma oficina de costura para capacitar mulheres através da mesma, gerando renda. A ideia foi desassociada da AMOVICS, se tornando independente, e a ASSMUSOL foi fundada em 30 de março de 2000.

A Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro, situada na Rua Dona Otília, é uma casa de dois andares, como pode ser visto na Figura 10, que fica no centro da Vila Cruzeiro. A associação é uma rede conveniada da Fundação de Assistência Social e Cidadania (FASC), órgão gestor da Política de Assistência Social no Município de Porto Alegre. A FASC é responsável pela oferta de serviços, programas e benefícios que promovam a inclusão de cidadãos, famílias e grupos que se encontram em situação de vulnerabilidade e risco social. (PREFEITURA DE PORTO ALEGRE, [s.d.]

Figura 10 - Sede da ASSMUOL



Fonte: Autora

De acordo com Beatris, o principal objetivo das ASSMUSOL é retirar as crianças e adolescentes das ruas e encaminhá-los para uma vida melhor, gerenciando aulas de atividades manuais e cidadania. O recrutamento de novos alunos ocorre por indicações dos alunos atuais e através de contato dos funcionários com os moradores da região. Inicialmente, apenas meninas eram chamadas, mas atualmente o estabelecimento conta com alunos homens também. Os atuais participantes da associação são jovens de 10 a 20 anos imersos em uma região por muitas vezes perigosa. Em contra partida, a associação tem o objetivo de deixar a vida deles mais segura.



## 4 PROJETO – ETAPA “OUVIR”

O projeto segue como base a metodologia do *Human-Centered-Design* e, muitas vezes, expande seu caminho por outros meios, devido ao fato de ter como seu principal fator a relação com pessoas. De acordo com Brown (2010), um grupo multidisciplinar traz diferentes visões para o projeto e importantes benefícios. Desta maneira, o presente projeto será desenvolvido por uma chamada “equipe”, que consiste em todas as pessoas ao longo do andamento deste projeto que contribuem significativamente para a realização dele.

### 4.1 VISITA GUIADA

Segundo Brown (2010) um dos elementos essenciais para um design de sucesso é a observação. Conseguir ver o novo espaço em que se deseja trabalhar e ouvir as pessoas dentro dele. Deve-se conseguir, também, observar por outros olhos, e tentar enxergar sem toda a experiência que cada pessoa carrega. Desta maneira, consegue-se abrir horizontes para novos olhares. (BROWN, 2010)

A equipe visitou a ASSMUSOL guiada por funcionários locais. O objetivo da visita era conhecer os professores, os alunos e as aulas que lhes são licenciadas, além de observar o ambiente até então desconhecido. A casa da associação se encontra no centro da Vila Cruzeiro. Era uma antiga residência de dois andares que foi adquirida pela associação. No andar de cima possuem três salas: duas para costura com máquinas e uma com computadores – onde a maioria está estragada. No primeiro andar existe a sala administrativa, a cozinha, o banheiro, o espaço para o lanche e a sala onde ocorrem as aulas de artesanato. Alguns espaços da casa podem ser vistos na

Figura 11 - Fotos do interior da sede da ASSMUSOL



Fonte: Autora

A ASSMUSOL funciona de terças-feiras a quintas-feiras todas as semanas, sem ter férias inclusive no período de férias escolares. Nas terças e quintas, as crianças e adolescentes se dividem em dois módulos: para alunos mais novos (até 15 anos) e iniciantes são gerenciadas aulas de artesanato, incluindo costura a mão; para alunos mais avançados, os quais já passaram pelo primeiro módulo, são dadas aulas de costura a máquina. Nas quartas-feiras, o grande grupo se junta e são gerenciadas aulas do módulo básico. Neste módulo, a ideia é passar documentários sobre o uso de drogas, aulas expositivas sobre cidadania e também contemplar projetos novos. Uma pessoa trabalha na área administrativa e gestão da associação. Todos os funcionários são remunerados, ao passo que a direção é voluntária.

Em uma primeira visita em Março de 2015 à ASSMUSOL, notou-se os alunos bastante compenetrados em acabar o trabalho de costura ou artesanato que haviam iniciado. Um dos motivos, expostos pelos professores, é que a produção de cada peça de roupa da aula de costura a máquina ou cada bordado da aula de artesanato são pertences dos alunos e eles podem levar para a casa. Os alunos contaram que eles gostam de usar as próprias peças ou presentear algum familiar. Segundo a funcionária da associação, os alunos possuem grande

interesse em fazer trabalhos que eles gostem e sintam vontade de usar. Desta maneira, o andamento das aulas é mais veloz e eficiente.

Outro ponto apresentado pelos professores é que, além das aulas específicas, eles procuram se inteirar da vida dos alunos. Eles contam que é muito importante saber dos gostos, medos e novidades da vida dos alunos, pois as aulas se tornam melhores e eles são capazes de ajudar cada participante também na vida pessoal. Quando ocorrem faltas (ausências) por parte dos alunos, a família dos mesmos é avisada.

## 4.2 DESAFIO ESTRATÉGICO

O desafio estratégico é um dos principais aspectos da metodologia centrada no ser humano; ele orienta o projeto ao longo das próximas etapas de pesquisa e desenvolvimento das soluções. Ele deve ser moldado em termos humanos, abrangente o suficiente para identificar áreas de valores inesperados e específico o suficiente para ser gerenciável. A frase que molda o desafio estratégico deve iniciar com “criar, adaptar ou definir” ou em forma de questionamento com “como poderíamos”. (IDEO, 2013)

O desenvolvimento do desafio estratégico deve ser guiado através da “lente” do desejo. Deve-se entender o público que se deseja atingir através do conhecimento de suas necessidades, desejos e comportamentos. Nesta fase, assim como ao longo de todo o projeto, deve-se ouvir e entender as pessoas envolvidas, coletando histórias e realizando pesquisas de campo. (IDEO, 2013) Desta maneira, o desafio estratégico é realizado com atividades onde o objetivo principal é identificar o desejo.

### 4.2.1 Atividade 1: *Brainstorming* com alunos e professores na ASSMUSOL

**Objetivo da atividade:** Conhecer o dia-a-dia da vida dos moradores e suas preferências.

**Explicação da atividade:** A atividade foi gerenciada em duas etapas diferentes, primeiro com os alunos e depois com os professores e funcionários. Desta maneira foi possível verificar as semelhanças e diferenças entre os dois grupos. O processo consistia em três painéis: dois genéricos com o sentido de bom e ruim e o outro com aspectos que poderiam

mudar e/ou acrescentar na Vila Cruzeiro. Foram feitas perguntas pela equipe e os participantes escreviam as respostas nos adesivos e colavam no respectivo painel. Ao final das duas atividades (com os alunos e com os professores e funcionários) e da análise de cada uma separadamente, os painéis dos dois grupos foram agrupados de acordo com fatores em comum. O processo pode ser observado na Figura 12.

Figura 12 - Atividade de *brainstorm* na ASSMUSOL.



Fonte: Autora

A fim de interpretar melhor os resultados, as palavras/respostas foram separadas em quatro grupos diferentes: lazer, relações, problemas dentro do alcance e problemas de difícil alcance. As palavras foram reescritas exatamente da forma que os adolescentes e os professores colocaram na atividade, e podem ser observadas na Tabela 2.

Tabela 2 – Palavras escritas pelos participantes

LAZER	RELAÇÕES
comer	família e amigos
dormir	cachorro e gato
internet	conversar
televisão	namorar

sair - passear música - funk dinheiro - fazer compras costurar	esquina - beco = amigos trabalhar com adolescente “família” ASSMUSOL autoestima do aluno reconhecimento do trabalho
<b>PROBLEMAS DENTRO DO ALCANCE</b>	<b>PROBLEMAS DE DIFÍCIL ALCANCE</b>
lixo na rua grafite na rua falta do envolvimento familiar falta de comprometimento mídia marginaliza a vila discriminação	violência drogas traficantes viciados morte doença esquina - beco = tiroteio ficar preso

Fonte: Autora

Algumas atividades que seriam de interesse para os moradores foram citadas ao longo do processo e foram agrupadas como projetos para trazer para a vila e possíveis soluções de interesse para os moradores. Elas estão listadas na Tabela 3.

Tabela 3– Projetos para trazer para a vila

<b>PROJETOS PARA TRAZER PARA A VILA</b>
Escola de culinária
Escola de música
Escola de arte
Centro de reabilitação
Pista de skate
Praça de ginástica
Campo de futebol

Pracinha
Baile de funk do Campo da Tuca
Projeto para abordar a família
<i>Food-Truck</i>
Divulgação do que tem que bom na vila
Projetos sociais e voluntários

Fonte: Autora

**Interpretações e resultados:** A fim de construir um desafio estratégico com o objetivo de auxiliar a vida dos moradores, trazendo-lhes melhorias, as palavras anteriores foram interpretadas pela equipe de projeto e apenas alguns itens foram considerados. As interpretações ocorreram através das “lentes” de praticabilidade e viabilidade. As palavras que possuíam relações com assuntos que poderiam ser praticados/melhorados dentro da vila, foram mantidas. Os assuntos que seriam dificilmente viáveis, principalmente por se tratarem de problemas de difícil alcance para designers, foram retirados da Tabela 2, obtendo-se assim a Tabela 4.

Tabela 4 – Palavras para futuros desafios estratégicos

LAZER	RELAÇÕES
comer	Família e amigos
internet	Conversar
música - funk	Namorar
dinheiro - fazer compras	Autoestima do aluno
costurar	Reconhecimento do trabalho
PROBLEMAS DENTRO DO ALCANCE	PROBLEMAS DE DIFÍCIL ALCANCE
lixo na rua	drogas
falta do envolvimento familiar	
falta de comprometimento	
mídia marginaliza a vila	

Fonte: Autora

Desta maneira, obteve-se um bom entendimento da realidade dos moradores da região. Entendeu-se melhor as necessidades, barreiras e restrições, assim como as preferências e estilo de vida de cada um. Caminhos para onde o projeto poderia seguir foram identificados e desenvolveu-se possibilidades de desafios estratégico, observado na

Figura 13.

Figura 13 - Desafio estratégicos

## COMO PODERÍAMOS?

atingir um maior envolvimento das famílias da comunidade com a ASSMUSOL?  
 melhorar a imagem dos habitantes da vila cruzeiro perante a sociedade?  
 aumentar a renda dos adolescentes atendidos pela ASSMUSOL?  
 aumentar o nível de comprometimento dos adolescentes?  
 criar outra atividade para os adolescente da Vila Cruzeiro?  
 atrair mais jovens do sexo masculino para a ASSMUSOL?  
 garantir/estimular uma maior liberdade de expressão dos adolescentes?  
 oferecer/garantir acesso à prática de atividades físicas para os adolescentes?  
 oferecer contato dos adolescentes que com a área das artes?  
 promover a alimentação saudável e econômica dos adolescentes?  
 melhorar o dia-a-dia dos moradores da Vila Cruzeiro através da internet?  
 promover o contato dos adolescentes da ASSMUSOL com a música?  
 incentivar os alunos a dar continuidade nas atividades aprendidas mesmo após sair da ASSMUSOL?  
 tornar o relacionamento dos adolescentes com as família, amigos e namorados o mais feliz e seguro possível?  
 promover uma melhora na autoestima dos alunos e o reconhecimento do trabalho dos professores?  
 minimizar o impacto dos problemas do lixo na comunidade?  
 evitar/prevenir/diminuir o envolvimento dos adolescentes com as drogas e o tráfico?

Fonte: Autora

#### 4.2.2 Atividade 2: Ganhar empatia

**Objetivo da atividade:** Tornar os alunos da ASSMUSOL mais próximos da equipe, podendo possuir relações de confiança para o desenvolvimento do projeto futuro.

**Explicação da atividade:** Duas atividades foram projetadas pela equipe para ganhar maior empatia dos alunos. O primeiro foi um jogo chamado “*stop*” e já conhecido pelos alunos. O jogo consiste apenas em escrever uma palavra para cada coluna, iniciando com a letra que cada aluno fala por vez. Cada coluna possui um significado diferente, como nomes, lugares, objetos e adjetivos.

A segunda atividade foi elaborada pela equipe, inspirada em um jogo já existente, o “Imagem & Ação”. O jogo consiste em várias cartas, cada uma com cinco palavras diferentes. Os participantes são divididos em dois grupos e cada pessoa deve pegar uma carta e representar alguma das palavras para o seu próprio grupo, através de desenho ou mímica. Se o grupo acertar ele ganha um ponto. Ao fechar vinte pontos se tem o grupo vencedor.

As cartas elaboradas pela equipe foram, em grande parte, inspiradas nas palavras da atividade anterior, como pode ser observado na Figura 14. Desta maneira, se tinha certeza que os alunos saberiam o significado de cada palavra e se sentiriam confortáveis de interpretá-las. O objetivo era tornar o jogo parte do mundo em que eles vivem e conhecem.

Figura 14 – Cartas do jogo “Imagem & Ação”, elaboradas pela equipe.

IMAGEM & AÇÃO		IMAGEM & AÇÃO		IMAGEM & AÇÃO		IMAGEM & AÇÃO	
A	Andar	A	Correr	A	Pular	A	Coçar
P/A	Cachorro	P/A	Gato	P/A	Coelho	P/A	Passarinho
O	Armário	O	Mesa	O	Cadeira	O	Sofá
CEP	Porto Alegre	CEP	Vila Cruzeiro	CEP	Rio de Janeiro	CEP	São Paulo
L	Namorar	L	Jogar	L	Sair pra festa	L	Dançar
IMAGEM & AÇÃO		IMAGEM & AÇÃO		IMAGEM & AÇÃO		IMAGEM & AÇÃO	
A	Latir	A	Sorrir	A	Chorar	A	Mandar
P/A	Leandro	P/A	Dani	P/A	Mc Gui	P/A	Rato
O	Televisão	O	Forno	O	Luz	O	Telefone
CEP	Tuca	CEP	ASSMUSOL	CEP	AMOVICS	CEP	Beira-Rio
L	Celular	L	Facebook	L	Beijar	L	Shopping





senso e colocaram palavras que se referiam aos desafios em ordem de importância. Nesta situação o grupo trabalhou em equipe, pensando a ordem de importância para todos e não individualmente.

**Interpretações e resultados:** Após a realização da atividade existiam três tipos de sequências, em ordem de importância, para os desafios estratégicos: as diversas ordens de cada aluno individualmente, a ordem da funcionária e a ordem dos alunos em grupo. As sequências individuais foram tabeladas pela equipe, realizada uma média e colocada novamente em apenas uma sequência.

A equipe, através de critérios como gerar empoderamento para os alunos, relação de desejo e necessidade observada, viabilidade de projeto e conhecimento prévio sobre o assunto, também ordenou os desafios estratégicos, como mostrado na Figura 16.

Figura 16 – Ordem dos desafios gerados pela equipe

- COMO PODERÍAMOS?**
1. atingir um maior envolvimento das famílias da comunidade com a ASSMUSOL?
  2. incentivar os alunos a dar continuidade nas atividades aprendidas mesmo após sair da ASSMUSOL?
  3. aumentar a renda dos adolescentes atendidos pela ASSMUSOL?
  4. evitar/prevenir/diminuir o envolvimento dos adolescentes com as drogas e o tráfico?
  5. melhorar a imagem dos habitantes da vila cruzeiro perante a sociedade?
  6. promover uma melhora na autoestima dos alunos e o reconhecimento do trabalho dos professores?
  7. garantir/estimular uma maior liberdade de expressão dos adolescentes?
  8. aumentar o nível de comprometimento dos adolescentes?
  9. oferecer contato dos adolescentes que com a área das artes?
  10. atrair mais jovens do sexo masculino para a ASSMUSOL?
  11. oferecer/garantir acesso à prática de atividades físicas para os adolescentes?
  12. promover o contato dos adolescentes da ASSMUSOL com a música?
  13. promover a alimentação saudável e econômica dos adolescentes?
  14. minimizar o impacto dos problemas do lixo na comunidade?
  15. melhorar o dia-a-dia dos moradores da Vila Cruzeiro através da internet?
  16. tornar o relacionamento dos adolescentes com as família, amigos e namorados o mais feliz e seguro possível?

Fonte: Autora

Desta maneira, existiam quatro ordens de importância dos desafios estratégicos. Essas ordens foram tabeladas para melhor visualização. Cada desafio foi resumido em poucas palavras para a equipe poder visualizar todos juntos, como mostra a Tabela 5.

Tabela 5– Desafios em todas as ordens

Prioridades	Funcionária	Média individual	Grupo	Equipe Projeto
1	Família e ASSMUSOL	Incentivar continuidade com conhecimento adquirido	Família e ASSMUSOL	Família e ASSMUSOL
2	Atrair jovens do sexo masculino	Promover contato com música	Atrair jovens do sexo masculino	Incentivar continuidade com conhecimento adquirido
3	Aumentar nível de comprometimento	Aumentar nível de comprometimento	Promover contato com música	Promover aumento na renda
4	Incentivar continuidade com conhecimento adquirido	Melhorar a rotina através da internet	Oferecer atividade culinária	Diminuir envolvimento com tráfico
5	Promover aumento na renda	Oferecer atividade física	Promover convivência mais segura	Melhorar imagem da vila na mídia
6	Aumentar a autoestima	Família e ASSMUSOL	Estimular liberdade de expressão	Aumentar a autoestima
7	Estimular liberdade de expressão	Melhorar imagem da vila na mídia	Melhorar a rotina através da internet	Estimular liberdade de expressão
8	Promover contato com as artes	Atrair jovens do sexo masculino	Oferecer atividade física	Aumentar nível de comprometimento
9	Melhorar a rotina através da internet	Promover contato com as artes	Promover aumento na renda	Promover contato com as artes

10	Promover contato com música	Estimular liberdade de expressão	Incentivar continuidade com conhecimento adquirido	Atrair jovens do sexo masculino
11	Diminuir envolvimento com tráfico	Oferecer atividade culinária	Promover contato com as artes	Oferecer atividade física
12	Melhorar imagem da vila na mídia	Promover aumento na renda	Aumentar nível de comprometimento	Promover contato com música
13	Promover convivência mais segura	Promover convivência mais segura	Aumentar a autoestima	Oferecer atividade culinária
14	Oferecer atividade física	Minimizar impacto do lixo	Minimizar impacto do lixo	Minimizar impacto do lixo
15	Oferecer atividade culinária	Aumentar a autoestima	Diminuir envolvimento com tráfico	Melhorar a rotina através da internet
16	Minimizar impacto do lixo	Diminuir envolvimento com tráfico	Melhorar imagem da vila na mídia	Promover convivência mais segura

Fonte: Equipe

Como pode ser observado na Tabela 5, o desafio que tem como objetivo atingir um maior envolvimento das famílias da comunidade com a ASSMUSOL, a fim de melhorar os objetivos da associação e produtividade dos alunos, aparece em primeira colocação três vezes. A equipe, portanto, decidiu levar este como o primeiro desafio estratégico a ser seguido e explorado.

#### 4.3 A RELAÇÃO DA FAMÍLIA DOS ALUNOS COM A ASSMUSOL

De acordo com a metodologia HCD, o desafio estratégico deve guiar as pesquisas seguintes, pois através dele, é possível descobrir outras fraquezas e poder abranger. (IDEO, 2013) Desta maneira, a equipe decidiu realizar uma atividade para investigar mais sobre a relação da família dos alunos da ASSMUSOL com a própria associação. Para tanto, duas atividades foram desenvolvidas.

**Objetivo das atividades:** Ganhar melhor conhecimento sobre a relação família-ASSMUSOL

**Explicação das atividades:** Como a equipe já sabia que o jogo “*stop*”, jogado para ganhar empatia com os adolescentes, era uma programação de interesse dos alunos, ela decidiu adaptar o jogo com novas palavras. Desta maneira, ao invés de palavras como “nome,

lugar e objeto”, as colunas tinham palavras que possuíam relação com o objetivo da atividade.

A segunda atividade foi a criação de um painel no qual o aluno poderia contar mais sobre a sua família, sua vida e sobre a relação com a ASSMUSOL. Um painel foi desenvolvido pela equipe e, com canetas coloridas, os alunos preencheram. A ideia da equipe era não precisar fazer uma entrevista com cada aluno e deixar o clima da atividade mais descontraído. Pode-se observar as duas atividades na

Figura 17.

Figura 17 – Atividades relacionadas com a família



Fonte: Autora

**Resultados e interpretações:** As duas atividades cumpriram seus objetivos, entretanto, o resultado não foi exatamente como o esperado. Os alunos escreveram no jogo e no painel, palavras normais em uma relação familiar, sem ter algo que chamasse muita atenção da equipe. Não foi identificado nada que comprovasse que o desafio estratégico relacionado à família dos alunos e a ASSMUSOL era, na verdade, um real ponto do projeto. Desta maneira, a equipe decidiu repensar o desafio estratégico, podendo modelá-lo de outra forma.

#### 4.4 REENQUADRAMENTO DO DESAFIO ESTRATÉGICO

Como visto na atividade anterior, o Desafio Estratégico que estava sendo guiado pela relação dos jovens com a família deveria ser reestruturado. Para tanto, a equipe decidiu conversar novamente com a funcionária coordenadora da ASSMUSOL, que possui total conhecimento sobre todos os alunos e suas respectivas famílias. Ela identificou que, na ocasião da atividade mostrada na Figura 17, os alunos participantes realmente não tinham maiores dificuldades na relação com a família. Este fato confirmou que a condução e interpretação da atividade tinham sido feitas corretamente, porém também confirmou que o desafio estratégico deveria ser repensado.

A funcionária comentou com a equipe que o programa da FASC em que a ASSMUSOL participa é destinado para no mínimo 24 alunos e no máximo 30. Atualmente, a instituição tem 18 alunos. Entretanto, nas diversas idas que a equipe foi até a associação encontrou-se,

normalmente, menos de 10 alunos. Pode-se concluir, portanto, que a associação está subutilizando o projeto. Com esta informação, os 17 desafios listados anteriormente foram observados novamente pela equipe. Junto com a funcionária da associação, a equipe conclui que, a maioria deles, tinha um significado escondido de trazer mais alunos para a ASSMUSOL.

Desta maneira, um novo desafio estratégico foi desvendado: *como poderíamos aumentar o número de educandos (alunos) para a ASSMUSOL?* Os antigos desafios, portanto, foram separados em dois grupos, como pode-se observar na Tabela 6.

Tabela 6 – Separação dos desafios estratégicos em dois grupos.

<p><b>Desafios que aumentariam o número de alunos da ASSMUSOL</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como poderíamos atingir um maior envolvimento das famílias da comunidade com a ASSMUSOL?</li> <li>○ Como poderíamos aumentar a renda dos adolescentes atendidos pela ASSMUSOL?</li> <li>○ Como poderíamos aumentar o nível de comprometimento dos adolescentes?</li> <li>○ Criar outra atividade para os adolescentes da Vila Cruzeiro.</li> <li>○ Como poderíamos atrair mais jovens do sexo masculino para a ASSMUSOL?</li> <li>○ Como poderíamos garantir/estimular uma maior liberdade de expressão dos adolescentes?</li> <li>○ Como poderíamos oferecer/garantir acesso à prática de atividades físicas para os adolescentes?</li> <li>○ Como poderíamos oferecer contato dos adolescentes que com a área das artes?</li> <li>○ Como poderíamos promover a alimentação saudável e econômica dos adolescentes?</li> <li>○ Como poderíamos promover o contato dos adolescentes da ASSMUSOL com a música?</li> <li>○ Como poderíamos promover uma melhora na autoestima dos alunos e o reconhecimento do trabalho dos professores?</li> <li>○ Como poderíamos evitar/prevenir/diminuir o envolvimento dos adolescentes com as drogas e o tráfico?</li> </ul>
<p><b>Desafios que se</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como poderíamos melhorar o dia-a-dia dos moradores da Vila</li> </ul>

<p><b>relacionam com a Vila Cruzeiro e, não especificamente, com a ASSMUSOL</b></p>	<p>Cruzeiro através da internet?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como poderíamos incentivar os alunos a dar continuidade nas atividades aprendidas mesmo após sair da ASSMUSOL?</li> <li>○ Como poderíamos tornar o relacionamento dos adolescentes com as família, amigos e namorados o mais feliz e seguro possível?</li> <li>○ Como poderíamos minimizar o impacto dos problemas do lixo na comunidade?</li> <li>○ Como poderíamos melhorar a imagem dos habitantes da vila cruzeiro perante a sociedade?</li> </ul>
---	--

Fonte: Autora

Após a separação dos desafios estratégicos em dois grupos, pode-se comprovar que o primeiro grupo de desafios listados caracteriza, na verdade, possíveis soluções para o novo desafio encontrado: manter os educandos atuais e atrair mais jovens para ocupar as vagas disponíveis na ASSMUSOL. Desta maneira, a equipe obtinha um novo desafio para trabalhar.

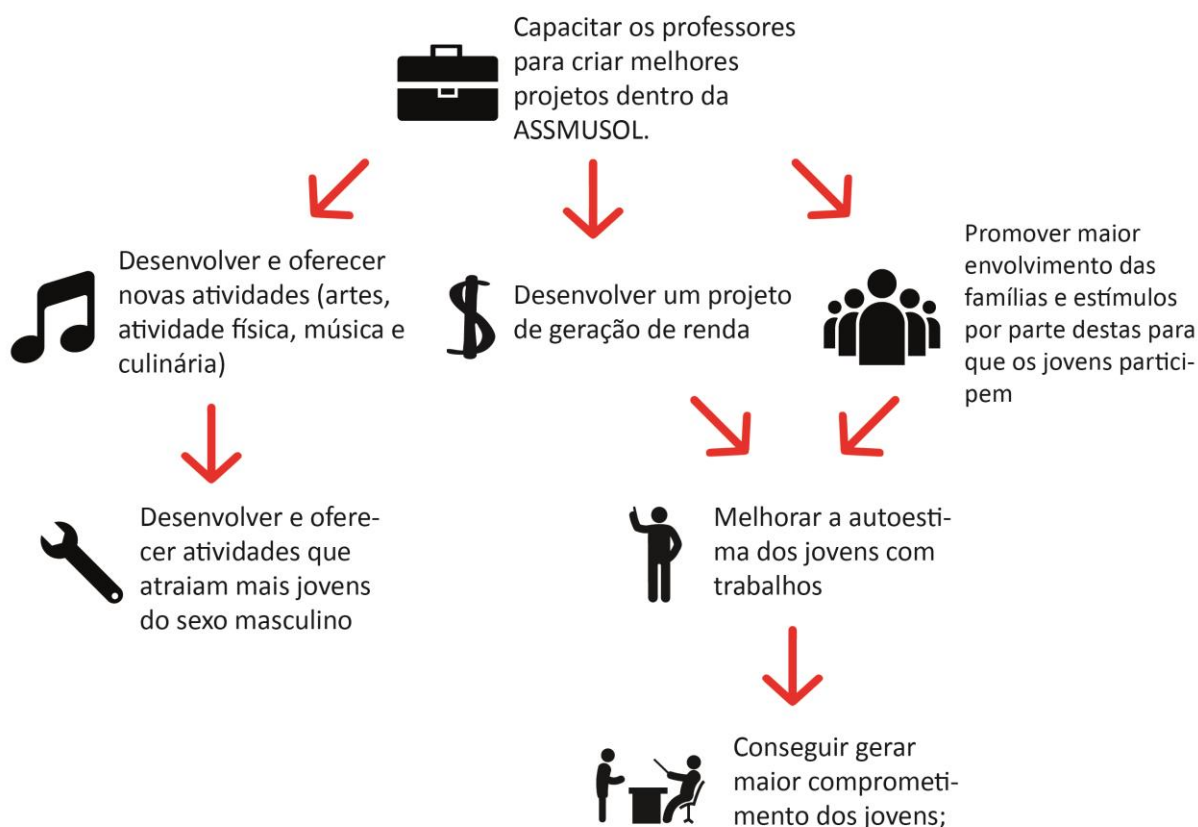
#### 4.5 A ASSMUSOL E O AUMENTO DO NÚMERO DE ALUNOS

De acordo com a metodologia utilizada neste trabalho, um bom desafio estratégico é aquele em que se consegue pensar em simples soluções de projeto, mesmo que não totalmente eficazes. O novo desafio estratégico desenvolvido pela equipe (*como poderíamos aumentar o número de educandos (alunos) da ASSMUSOL?*) já tinha os antigos desafios como possíveis soluções para o mesmo, como pode ser observado na

Figura 18.



Figura 18 - Relações dos desafios estratégicos



Fonte: Autora

Ao definir um desafio estratégico, novas entrevistas, com especialistas e com os futuros usuários, podem ajudar o andamento do trabalho. (IDEO, 2013) Desta maneira, os alunos da ASSMUSOL foram entrevistados individualmente, com o objetivo de descobrir mais informações sobre a relação deles com a associação. O mesmo foi feito com especialistas com trabalhos em comunidades ou conhecedores da área.

#### 4.5.1 Entrevista com os alunos da ASSMUSOL

Ao entrevistar os alunos (ver Apêndice A), a equipe procurou saber mais informações sobre a relação deles com a ASSMUSOL, como vieram para o curso e porque continuam. A maioria dos alunos está na associação porque algum familiar conhece um funcionário. Este

funcionário, portanto, foi quem divulgou o lugar. Uma aluna viu um panfleto da ASSMUSOL com a mãe, elas se interessaram pelo curso e esta mesma chamou o primo para entrar junto. Notou-se, portanto, que através da conversa entre funcionário e familiares das crianças, os alunos acabam conhecendo e entrando para a ASSMUSOL.

Os sete alunos entrevistados demonstraram que gostam dos cursos e é este o motivo pelo qual continuam frequentando a associação. Eles alegam que se não estivessem no curso não teriam nada para fazer em casa. Ao perguntar o porquê de eles não convidarem amigos para vir ao curso, já que eles dizem ser divertido, eles contam que ou os amigos moram longe para vir até a ASSMUSOL, ou fazem outro curso, ou preferem ficar na rua. Muitos comentam que os que estão na rua ficam usando drogas e não se interessam por outras atividades.

De acordo com as falas dos alunos, observou-se que a maioria, entretanto, nunca foi incisiva ao convidar amigos para entrar na ASSMUSOL. Apesar de alguns comentarem que já tentaram, eles não falam muito sobre o curso para os colegas do colégio ou falam apenas para alguns. Uma das alunas mencionou que as amigas, já com 15 e 16 anos, não entram no curso porque estão procurando ganhar dinheiro e gostariam de um curso que pague. Entretanto, esta mesma comentou que as amigas ficam em casa ao invés de estar em um procurando um programa de geração de renda.

As meninas que fazem o curso de costura na máquina mostram grande prazer em conseguir fazer as suas próprias roupas, sendo esse o principal motivo para elas gostarem do curso. Ao serem questionados da possibilidade de uma outra atividade na associação para chamar mais alunos, eles não sabem responder. Alguns falam que quando tem passeio todos os adolescentes estão presentes, mas uma atividade nova ou uma maneira de cativar mais alunos para as atividades é uma pergunta difícil de ser respondida.

Em geral, os alunos gostam e se divertem na ASSMUSOL. Quando falam dela para os amigos, dizem que é um lugar legal onde aprendem a fazer novos produtos e roupas. Pode-se ter certeza que uma propaganda boa seria feita pelos alunos e funcionários, principalmente em relação às aulas de terça e quinta-feira.

#### 4.5.2 Entrevistas com especialistas

Especialistas podem ser chamados para proverem técnicas e informações em profundidade. (IDEO, 2013) Desta forma, especialistas na área, conhecedores da região da Cruzeiro ou de projetos sociais, foram entrevistados a fim de conseguir absolver conhecimentos de pessoas que trabalham com este assunto há mais tempo que a equipe (ver entrevistas no Apêndice A). Pode-se, também, confirmar aspectos que estavam sendo levados em consideração, verificando se os mesmos são relevantes.

A primeira entrevista foi realizada com a assistente social, Ana Menezes, a qual trabalha em uma creche na Vila Pinto e em uma associação no Campo da Tuca, ambas em Porto Alegre. A assistente social enfatizou que o seu trabalho é para fazer as crianças e adolescentes se sentirem capazes, não é apenas um assistencialismo. Ela enfatizou que a família é extremamente importante para o desenvolvimento dos jovens, tanto os de classe populares como de classes mais altas. O trabalho dela na comunidade é tentar fazer essa ligação com as famílias e os alunos, sempre na base da conversa. As dificuldades que ela encontra, como o desprezo da família pelos filhos, foi visto, também, em algumas famílias de alunos da ASSMUSOL.

Sandra Teixeira, moradora da Vila Medianeira, vizinha da Vila Cruzeiro, pode passar para a equipe a visão de quem mora na Grande Cruzeiro. Segundo ela, a melhor parte da vila é a amizade com os vizinhos, onde cria-se uma grande família. Este fator, que era mais frequente antigamente, hoje ocorre menos pela violência incentivada pelo tráfico. Sandra trabalhou durante anos em projetos sociais dentro da região e notou que a família dos jovens deve estar presente na vida deles para evitar que os mesmos acabem envolvidos com o tráfico.

Sandra enfatiza que associações como a ASSMUSOL são extremamente importantes para a vila e ainda acrescenta que a região precisa de mais atividades sociais. Ela diz que, para atividades de sucesso, os professores devem falar a mesma linguagem das crianças. Tânia Moura, professora do colégio Martim Aranha durante 25 anos, colégio onde a maioria dos alunos da ASSMUSOL frequenta, concorda com Sandra ao falar que é mais fácil estabelecer uma comunicação entre aluno e professor quando o aluno está falando de si, do seu mundo. Entretanto, a mesma enfatiza que existe uma distância entre a formação da univer-

cidade que os professores estudam e a população atendida. Essa provável diferença cultural é um fator que complicava muitos professores na época em que ela lecionava aula de Artes no colégio.

Notou-se importante fazer uma atividade que, além de incentivar os alunos da ASS-MUSOL ao futuro e ao mercado de trabalho, deve corresponder ao cotidiano dos alunos. Tânia ressalta que a questão do lúdico é muito importante, ou seja, ao se divertirem ou obterem um resultado final palpável, os adolescentes se empenham mais. Esta questão foi reafirmada pelo professor Mário Fontanive, que teve alguns projetos dentro da Vila Cruzeiro, e observou que os jovens moradores de lá “vivem no imediato”.

Jéssica Pureza é atualmente aluna do Design de Produto na UFRGS e mora em uma vila em Gravataí. Ela, apesar de ter nascido e estudado em um ambiente que não considera agradável, se envolveu com projetos sociais (aulas de arte marciais e música) que melhoraram muito a vida dela. Ela acredita que ver pessoas saindo da mesma realidade que ela e conseguindo viver uma vida com dignidade e feliz é um dos principais fatores que a motivou a buscar um crescimento pessoal e profissional. Jéssica indica que para recrutar alunos em projetos sociais, com os quais eles devem se doar, é muito importante mostrar para eles os resultados finais do projeto. Vendo as conseqüências positivas do projeto, os alunos se tornam mais interessados em participar.

## 5 PROJETO – ETAPA “CRIAR”

A segunda etapa do projeto consiste em, através das pesquisas realizadas, criar a solução de projeto. Para tanto, deve-se entender os dados identificados, definindo padrões e oportunidades. As possíveis soluções encontradas são sempre baseadas na voz do usuário. (IDEO, 2013) No presente projeto, as alternativas criadas são baseadas nas observações dos moradores da Vila Cruzeiro e no desafio escolhido.

O desafio estratégico identificado, ou seja, o problema a qual a etapa de criação se focará, é como aumentar o número de alunos da Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro. Após toda a pesquisa realizada, o desafio se justifica na medida em que aumentando o número de alunos da associação, aumentará a quantidade de alunos envolvidos em um projeto social e melhorará a vida dos mesmos e de outros habitantes da Vila. Outro fator é que existem vagas disponíveis para os alunos na ASSMUSOL.

### 5.1 DIRETRIZES DE PROJETO

Após entender o contexto em que se está projetando e compartilhar as histórias ouvidas ao longo do processo de inspiração, detalhes concretos irão ajudar a imaginar soluções para os problemas encontrados. (IDEO, 2013) Desta maneira, a equipe de projeto decidiu compartilhar mais uma vez as percepções e aspectos mais importantes que foram vistos na primeira fase de pesquisa. Para tanto, as ferramentas “compartilhando histórias” e “identificando padrões” apresentadas pela metodologia HCD foram utilizadas.

As informações que estão na cabeça de um membro da equipe, após serem compartilhadas, se tornam um conhecimento que pode ser traduzido em oportunidades e soluções. (IDEO, 2013) Para tanto, identificou-se necessário o compartilhamento, entre os membros da equipe, de anotações e observações feitas ao longo do projeto e colocá-las, através de *post-its*, em um mesmo local.

Desta maneira, a equipe lembrou cada visita a ASSMUSOL e entrevistas realizadas com os alunos e especialistas. Ao longo do processo, *insights* e ideias foram surgindo e a equipe decidiu colocá-las no mesmo papel. A Figura 19 demonstra este momento.

Figura 19 – Observações da pesquisa e ideias iniciais



Fonte: Autora

Após ler e discutir todas as anotações realizadas no processo, principalmente as ideias que surgiram ao longo do mesmo, a equipe observou padrões e conexões entre os dados. Esta dinâmica fez a equipe conseguir identificar diretrizes para o projeto, as quais devem guiar a geração e seleção de alternativas, a fim de identificar a melhor solução para o desafio estratégico. Estas diretrizes de projeto, que podem ser vistas também como objetivos para a solução do projeto, foram definidas da seguinte maneira:

- Produzir algo tangível para os participantes;
- Ser alinhado com os interesses dos adolescentes da comunidade;
- Tornar os participantes protagonistas do projeto;
- Melhorar a autoestima dos participantes, motivando-os e favorecendo o engajamento de mais jovens;
- Possuir discurso compatível com os moradores da Vila Cruzeiro;
- Causar impacto positivo, local e a curto prazo;
- Divulgar a ASSMUSOL;

- Utilizar material e tecnologia de fácil acesso por parte da comunidade e financeiramente viável;
- Possuir caráter prático e/ou lúdico;
- Envolver ferramentas de co-criação e equipe multidisciplinar;
- Ser uma solução autossustentável, no sentido de possuir diretrizes para a sua continuidade após a intervenção da equipe de projeto;
- Ter um alto potencial de atrair jovens.

## 5.2 ATIVIDADES DE CO-CRIAÇÃO

Um dos objetivos do design *thinking* é transmitir a capacidade de solucionar problemas para as pessoas envolvidas no projeto, sejam elas profissionais da área de design ou não. (BROWN, 2010) Uma das características do design *thinking* e do design centrado no ser humano é a co-criação, que pode ser definida como criar junto. (BROWN, 2010; IDEO, 2013)

Para Davis (2010, apud Mecheln, Netto, Fialho, 2012) a colaboração é muito importante para o design *thinking*. Equipes colaborativas são mais aptas a criar soluções inovadoras do que grupos focais. Desta maneira, criar junto possibilita o aumento do ganho de todos os envolvidos no projeto. (MECHELN; NETTO; FIALHO, 2012)

Como a co-criação é um dos objetivos do projeto, foi decidido testar atividades onde os alunos da ASSMUSOL devessem seguir etapas e criar junto com a própria equipe. A primeira atividade foi o ensino do processo de *stencil* (estêncil em português) para os alunos, onde, além de ensinar uma nova técnica que poderia ser usada posteriormente pelos mesmos, pode-se observar o quão envolvidos os alunos ficam em uma atividade.

### 5.2.1 Stencil (Estêncil)

*Stencil* (estêncil em português) é uma técnica usada para aplicar um desenho ou ilustração através da aplicação de tinta através de um corte em papel ou acetato. A técnica pode ser feita manualmente facilmente, os materiais utilizados são simples e a equipe possui

conhecimento sobre o assunto, portanto, a atividade foi escolhida para apresentar para os alunos da associação.

Cada aluno fez um desenho ou palavra, escolhidas por eles mesmos, e aplicaram em camisetas doadas pela equipe. A atividade foi de grande sucesso, os alunos entenderam a técnica e se divertiram realizando a atividade, como pode ser visto na Figura 20. A equipe esteve presente em toda a atividade e pode auxiliar em qualquer dúvida, conseguindo passar para os adolescentes o conhecimento necessário para utilizá-los em outra oportunidade, se eles quiserem.

Figura 20 – Alunos realizando atividade de *stencil*



Fonte: Autora

Um ponto importante observado pela equipe foi que os alunos gostaram de aplicar os desenhos nas camisetas para, depois, usarem as mesmas como um produto que eles criaram. Nota-se que os adolescentes se sentem satisfeitos ao usar ou mostrar algo que eles mesmos fizeram. Alunos que normalmente eram desatentos nas atividades anteriores, nesta atividade foram dedicados e realizaram o processo até o final.

### 5.2.2 Panfleto da ASSMUSOL

Outra atividade proposta foi a co-criação de um panfleto com as informações da ASSMUSOL. Esta atividade foi escolhida pela equipe, pois alguns alunos entraram na associação porque viram informações da mesma em algum local. A atividade consistiu em uma conversa entre a equipe e os alunos. Primeiramente a equipe explicou como são normalmente organizados os panfletos informativos e, depois, cada um pode dar sugestões, como frases, *layout*, e informações obrigatórias.



Nesta atividade, entretanto, não se notou, por parte da equipe, empolgação dos alunos como na atividade do *stencil*. Os alunos não participaram assiduamente, apesar de algumas sugestões terem sido dadas. Pode-se observar, mais uma vez, que atividades que eles não possuem algo “palpável” como resultado, não são tão empolgantes para eles. A co-criação, contudo, pode se ver presente. Quando alguns davam sugestão, outros complementavam. Muito acontecia, entretanto, por insistência da equipe no assunto.

O panfleto foi finalizado através de programas computacionais e foi mostrado para os alunos que haviam ajudado a co-criar o mesmo. As tipografias usadas foram semelhantes a escrita de *stencil* e à mão livre, com o objetivo de mostrar aos adolescentes que eles poderiam criar algo mesmo sem o auxílio de computadores. O processo de co-criação e o resultado final dos panfletos pode ser observado na Figura 21.

Figura 21 – Panfleto informativo sobre a ASSMUSOL



Fonte: Autora

Os alunos da ASSMUSOL ficaram satisfeitos com o resultado do panfleto e felizes ao identificar nele criações próprias. Foram conversadas opções de melhoria e como divulgar o mesmo. O panfleto foi um primeiro protótipo que a equipe criou para mostrar aos alunos a capacidade de co-criação da equipe, identificando um resultado final palpável.

### 5.3 TEMAS DO PROJETO

“Encontrar temas consiste em explorar as semelhanças, diferenças, e inter-relações entre informações.” (PINHEIRO; COLLUCI JR.; MELO, 2013, p. 67) Após a atividade para definir o conceito do projeto, a equipe resolveu definir temas abrangentes para as possíveis soluções. Os temas foram definidos pela análise dos *post-its*, mostrados na Figura 19, e pelas alternativas geradas.

O objetivo da geração dos temas é melhor analisar as alternativas já geradas, assim como abrir caminhos para novas gerações de alternativas. Os temas podem ser observados na Figura 22:

Figura 22 - Temas do projeto



#### 5.4 BRAINSTORMING

De acordo com as três metodologias seguidas neste projeto, o *Brainstorming*, ou a “tempestade de ideias”, é um importante processo para a geração de alternativas. É uma técnica baseada no princípio de quanto mais ideias, melhor. Desta maneira, é possível conseguir um grande número de ideias em uma sessão de poucas horas. (BAXTER, 2011) Esta ferramenta permite pensar de forma abrangente e sem restrições organizacionais, operacionais e tecnológicas. (IDEO, 2013)

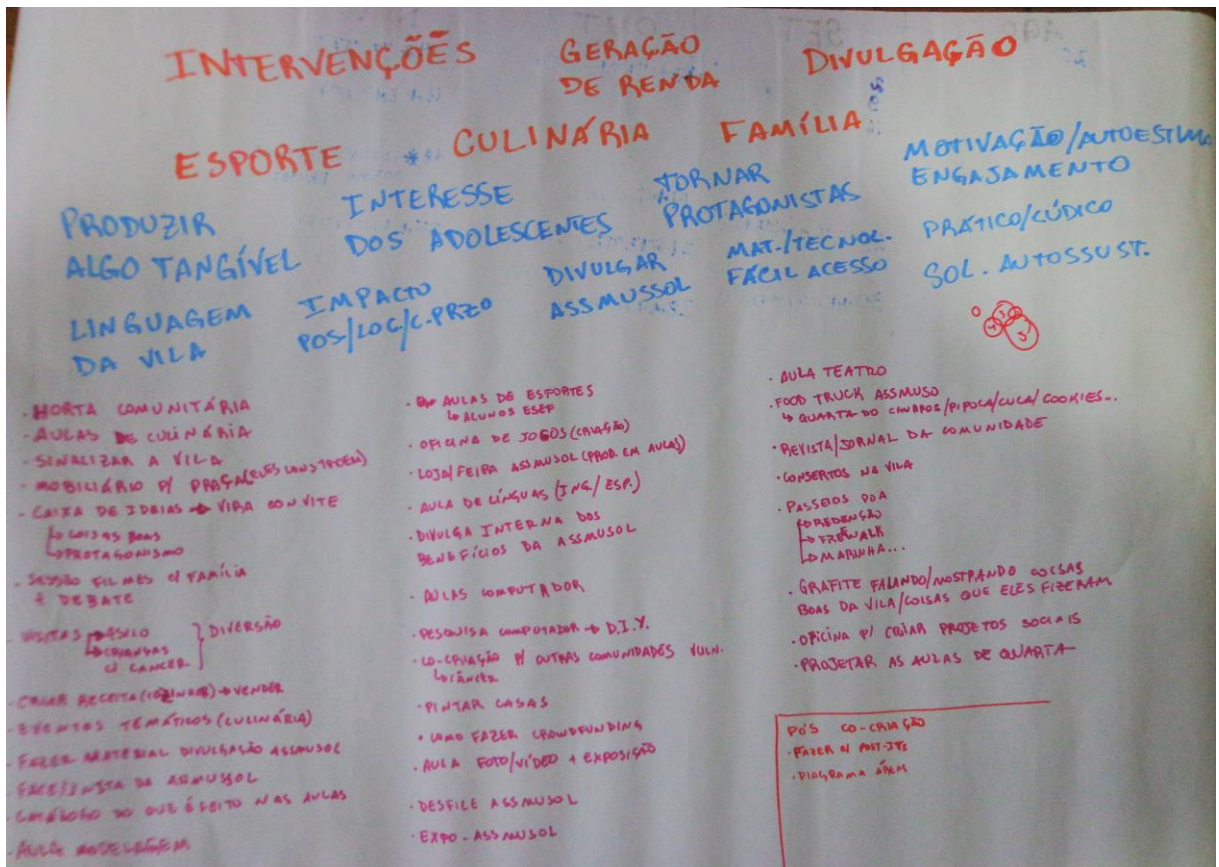
Para tanto, o *Brainstorming*, para ser produtivo, envolve disciplina e alguma preparação. A IDEO (2013) apresenta sete regras para a aplicação da ferramenta:

1. Adie o julgamento: Nenhuma ideia deve ser julgada, isso ocorre depois;
2. Estimule ideias radicais: Elas geram inovação;
3. Construa sobre as ideias dos outros: Acrescente, mude, transforme a ideia;
4. Mantenha o foco no tópico do *Brainstorming*: Tenha disciplina;
5. Seja visual: Use o lado lógico e criativo do cérebro;
6. Somente uma conversa por vez: É importante ouvir;
7. Almeje quantidade: Não é necessária explicar exaustivamente a ideia, elas devem fluir rapidamente.

“A prática de gerar soluções sem aplicação prática frequentemente fornece o impulso para ideias relevantes e razoáveis.” (IDEO, 2013, p. 73) O *Brainstorming* contribui para o processo divergente de criar opções, portanto, após o processo é necessário progredir para a fase convergente, escolhendo algumas ideias geradas. Esta etapa é fundamental para que o exercício passe de uma geração criativa de ideias a uma resolução. (BROWN, 2010)

A equipe de projeto, portanto, decidiu realizar dois *Brainstormings*, em diferentes dias, para a maior geração de ideias possível. O primeiro foi realizado apenas entre os membros da equipe. Primeiramente, foram lembrados os Temas do Projeto e as Diretrizes do Projeto. Após, cerca de 35 ideias surgiram em um período de 40 minutos. As ideias foram anotadas em uma folha, como pode ser visto na Figura 23.

Figura 23 - Brainstorming entre a equipe

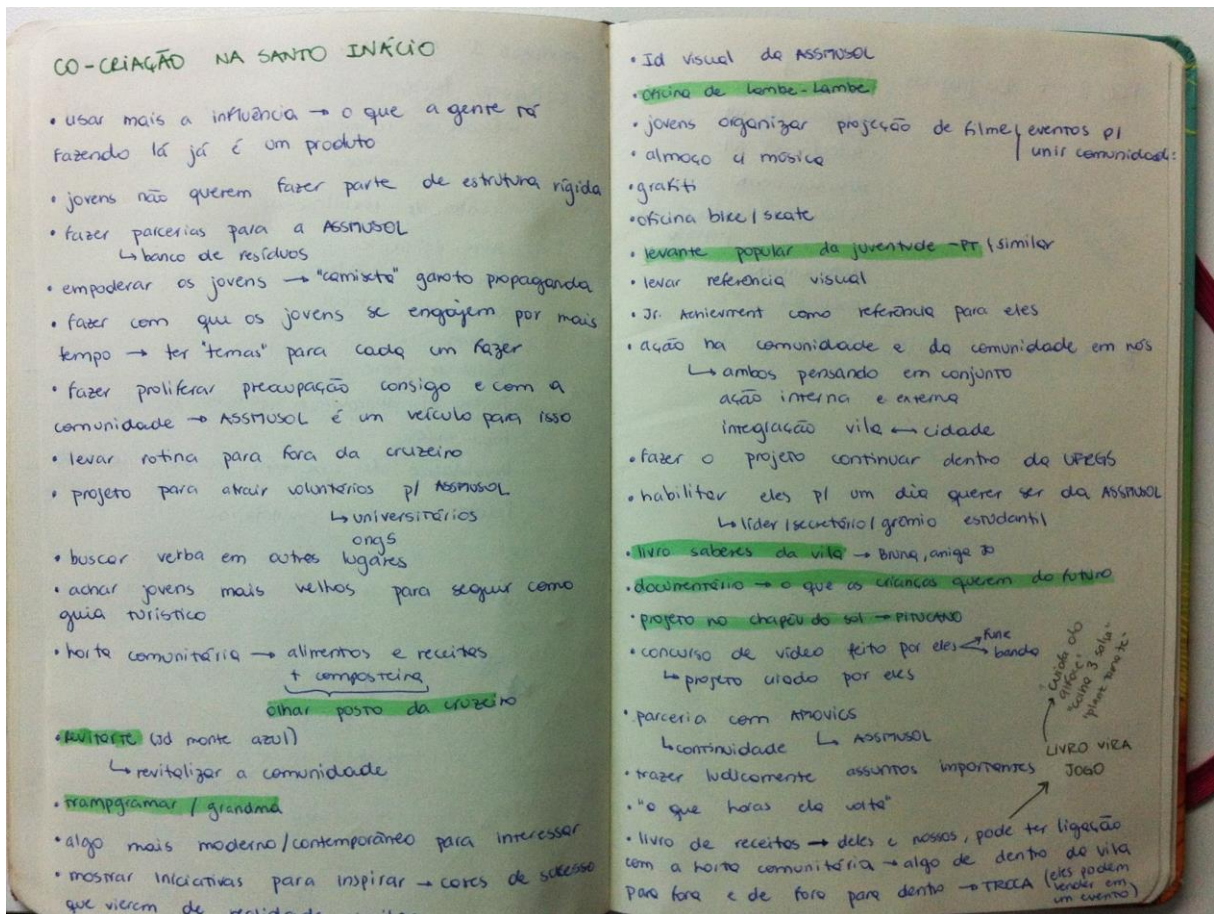


Fonte: Autora

Em outro momento, foi decidido que o um novo *Brainstorming*, com um maior número de pessoas poderia ser interessante para a geração de ideias do projeto. Esta decisão foi baseada nos conceitos de co-criação e equipe multidisciplinar que a metodologia do projeto apresenta. Para tanto, um grupo de cerca de vinte pessoas foi chamado para uma reunião. Entre eles, diversas profissões estavam envolvidas, como designers, psicólogos, médicos, publicitários, administradores, relações internacionais e jornalistas.

Primeiramente, a equipe apresentou a fundamentação teórica, os conceitos e diretrizes do projeto, em uma apresentação virtual, a fim de proporcionar a todos os participantes o conteúdo do projeto desenvolvido até então. Em um segundo momento, uma longa conversa seguiu entre todos os participantes, onde várias dicas de projeto, que podem ser vistas no próximo item, e referências de projetos já existentes surgiram. Em seguida, o grupo começou a gerar ideias e possíveis formas de como encaminhar o projeto. A Figura 24 mostra, de forma resumida, algumas anotações que foram feitas após o encontro.

Figura 24 - Brainstorming entre a equipe e convidados



Fonte: Autora

Após estas duas atividades de *Brainstorming*, cerca de 35 ideias foram geradas. A maioria das ideias eram apenas conceitos de projeto ou assuntos principais que poderiam ser abordados. A fim de melhor observar as soluções propostas, as principais ideias foram complementadas e um esquema foi criado, conectando as alternativas com os temas do projeto, como pode ser visto na

Figura 25 e na Figura 26.

Figura 25 – Alternativas – A

## ÁREAS TEMÁTICAS



## ALTERNATIVAS

### A. HORTA COMUNITÁRIA

- Alunos responsáveis por plantio e manejo
- Divisão da colheita
- Ensino sobre alimentação saudável
- Instrumentos para instruir o(a) professor(a)

### B. AULAS DE CULINÁRIA

- Alunos podem escolher cardápio
- Preparar o próprio lanche
- Cada aluno pode ensinar algo em uma aula
- Conscientização sobre alimentação
- Organização de eventos culinários para comunidade

### C. EXERCÍCIOS FÍSICOS

- Voluntários da ed. física
- Exercícios ao ar livre
- Utilização do espaço público da vila
- Trabalhar ensino de esportes aos jovens

### D. SINALIZAÇÃO E MOBILIÁRIO

- Criar sinalização e mobiliário da Vila Cruzeiro
- Jovens definem estética e forma
- Produção na Assmusol
- Incentivar os moradores a usar o espaço público

### E. CAIXA DE IDEIAS

- Alunos produzem uma caixa
- Cartas com ações para fazerem e espalharem coisas boas pela comunidade
- Possibilidade de criação de novas cartas
- Prêmio para aqueles que cumprirem com todas as tarefas
- Definir meio para reflexão após as execuções, como conversar sobre qual o impacto de cada ação na comunidade e nas pessoas
- Maior interação dos jovens com a comunidade
- Possibilidade de “espalhar o bem”

### F. ARTE ASSMUSOL

- Aulas de arte na ASSMUSOL
- Trabalhar diversas formas de expressão: pintura, foto, dança, escrita, escultura
- Parceria com voluntários UFRGS
- Visitas a museus e lugares em PoA

### G. CINE ASSMUSOL

- Projetar filmes para a comunidade
- Convide para toda a comunidade
- Jovens escolhem filme e podem produzir os alimentos, como pipoca e suco para vender

### H. CARRINHO DE COMIDA

- Venda periódica em eventos da comunidade
- Gestão pelos jovens da comunidade
- Eventos para famílias
- Comidas simples como hot-dog, pipoca, churrros

### I. AULA GAMIFICADA

- Jogo para os alunos ajudarem a programar o que será trabalhado nas aulas de quarta
- Envolver atividades criativas
- Trabalhar conceitos de cidadania
- Atividades mais lúdicas como prêmio

### J. CLUBE DE LEITURA

- Biblioteca na ASSMUSOL através de doações, campanha no catarse
- Alunos escolhem que livro lerão
- Leitura coletiva durante a tarde na Assmusol
- Compartilham sobre a história ao fim do dia
- Debate relacionando história e vida real
- Produzir peças baseadas nas histórias
- Incentivar a troca de histórias

Fonte: Autora

Figura 26 - Alternativas – B

## ALTERNATIVAS

### K. CRIAÇÃO PARA OUTRAS COMUNIDADES

- Jovens escolhem outra comunidade vulnerável para visitar (hospital do câncer infantil, por ex.)
- Produzem material para a visita de acordo com o local e pensam nas atividades
- Interação com outras comunidades da cidade
- Possibilidade de “espalhar o bem”

### L. CATÁLOGO ASSMUSOL

- Promover divulgação do que produzem em aula
- Utilização de redes sociais e livros
- Alunos podem trabalhar com “coleções”

### M. “ESCOLA” ASSMUSOL

- Jovens compartilham conhecimento entre eles
- Convidar pessoas da comunidade que possam compartilhar algo
- Cada jovem organiza uma atividade
- Possibilidade de “espalhar o bem”

### N. MATERIAL DIVULGAÇÃO

- Jovens definem conteúdo
- Trabalhar conceitos básicos de composição visual
- Jovens fazem o material de divulgação a cada semestre e se responsabilizam por divulgar a ASSMUSOL e atrair amigos

### O. PROJETO CULTURAL

- Jovens co-criam layout e composição do material
- Jovens coletam depoimentos
- Maior interação ASSMUSOL x Porto Alegre
- Aproximação dos jovens com a academia e universitários através da produção de cultura

### P. OFICINA DE JOGOS

- Ensinar conceitos de desenvolvimento de jogos
- Professor conduz atividades
- Alunos gerando os próprios jogos
- Produzem os jogos e podem organizar tardes de jogos na ASSMUSOL

### Q. AULA DE LÍNGUAS

- Voluntários da UFRGS
- Criação de grupo de professores
- Capacitação dos jovens
- Utilização de jogos, filmes e seriados para ensinar de maneira lúdica

### R. OFICINA DE PROJETOS

- Ensinar ferramentas do HCD
- Jovens debaterem e criarem projetos sociais
- Trabalhar conceitos de cidadania na prática
- Possibilidade de “espalhar o bem”

### S. INFORMÁTICA

- Utilização dos computadores da ASSMUSOL
- Capacitar jovens com conhecimento em informática
- Utilização da tecnologia como meio para atrair o interesse dos jovens

### T. AULAS DE FOTO/VÍDEO

- Usar celulares ou câmeras regulares
- Trabalhar conceitos básicos de foto
- Editar nos computadores da ASSMUSOL
- Estimular criatividade e veia artística dos jovens
- Possibilidade de organizar exposição de trabalhos

### U. PASSEIOS EM POA

- Jovens mais velhos como guia
- Levar rotina pra fora da Vila, conhecer a cidade e aumentar o senso de pertencimento
- Guia sobre história dos locais

### V. JORNAL DA ASSMUSOL

- Jovens como repórteres
- Podem produzir conteúdo para redes sociais e usar os computadores e internet da ASSMUSOL
- Estimular divulgação de coisas boas da comunidade

### W. OFICINA DE SKATE E BICICLETAS

- Ensinar sobre manutenção e conserto de bicicletas e skates
- Oficina coletiva para ajudarem outros jovens da comunidade
- Possibilidade de geração de renda

### X. EXPOSIÇÃO OU DESFILE

- Jovens montam coleção das aulas de costura e artesanato
- Jovens organizam evento para expor os produtos e desfilarem com as roupas produzidas
- Divulgação da ASSMUSOL através do evento

### Y. AULA COM BONS EXEMPLOS NA ASSMUSOL

- Contatar pessoas bem sucedidas da vila
- Possibilidade de “espalhar o bem”
- Debater com os jovens sobre os caminhos a seguir para ter sucesso
- Inspirar através de pessoas que vieram de realidades similares

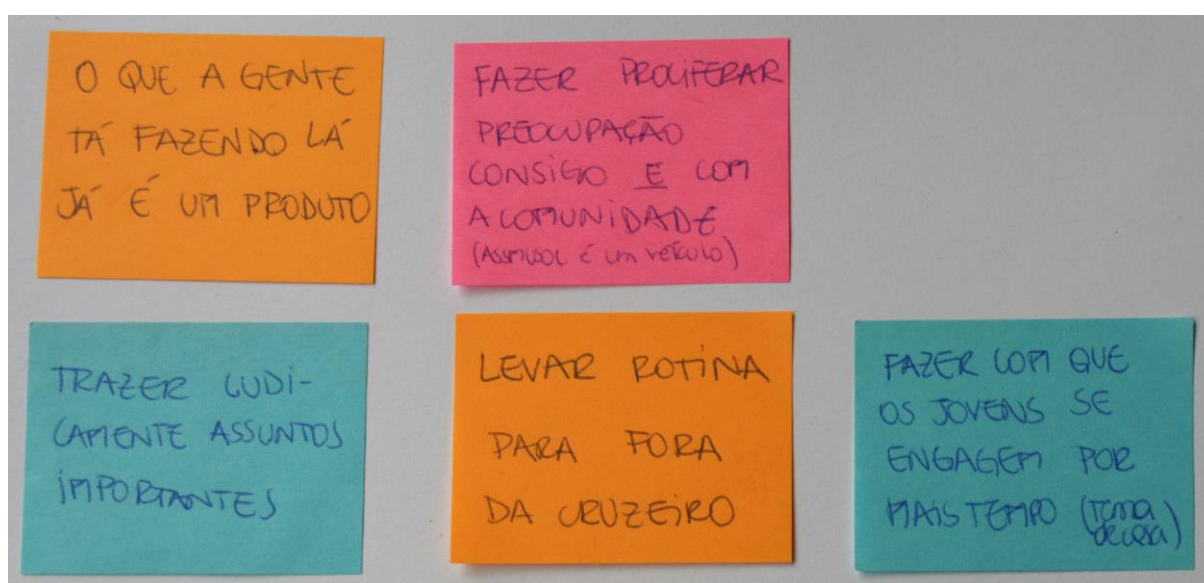
Fonte: Autora



#### 5.4.1 Observações e dicas a partir do *Brainstorming*

Algumas das observações comentadas ao longo do segundo encontro, pelos participantes da atividade, foram muito relevantes para o andamento do projeto e, principalmente, para repensar as inúmeras atividades que já foram realizadas até então com os alunos da ASSMUSOL. Para tanto, estas observações foram escritas com destaque e podem ser visualizadas na Figura 27.

Figura 27 - Observações dos participantes do *Brainstorming*



Fonte: Autora

Para uma melhor reflexão sobre as observações apresentadas, foi necessário aprofundar-se um pouco mais em cada frase. Para tanto, os itens abaixo detalham alguns dos pensamentos que surgiram ao longo da atividade:

- **O que a gente está fazendo lá já é um produto:** Desde Abril de 2015 a equipe realiza oficinas e atividades com os adolescentes da ASSMUSOL. Através de erros e acertos, todas as oficinas foram de grande aprendizado. Por exemplo, notou-se que os alunos se divertem principalmente jogando jogos de tabuleiro e cartas, cozinhando, plantando e conversando sobre assuntos que possuem bastante conhecimento, como os relacionados à comunidade onde moram. Cada atividade criada e realizada com os alunos já é um tipo de produto que foi criado com e para eles.

- **Trazer ludicamente assuntos importantes:** Este item já foi colocado como uma das diretrizes do projeto. Entretanto, é importante ressaltar que os alunos da ASSMUSOL prestam atenção em assuntos e atividades quando elas são passadas de uma forma lúdica, divertida e simples.
- **Fazer proliferar a preocupação consigo e com a comunidade:** Como os alunos da ASSMUSOL são crianças e adolescentes, é importante que eles se preocupem consigo, em relação a segurança e educação. Porém, ao incentivar os alunos a expandir esta preocupação com a comunidade em que vivem, incentivando os mesmos a cuidarem dela e das pessoas que moram nela, eles se tornam pessoas mais preocupadas com o futuro. Se tornam pessoas mais colaborativas e gentis.
- **Levar rotina para fora da Cruzeiro:** Foi observado, como um fator importante para o desenvolvimento pessoal e profissional dos alunos, a fim de criar um futuro melhor para os mesmos, que eles conheçam e desfrutem mais da cidade onde moram. Eles devem notar que a comunidade é uma região e que eles são cidadãos de Porto Alegre e do Brasil, possuem direitos como todos os outros habitantes.
- **Fazer com que os jovens se engajem por mais tempo:** Foi observado que se a equipe realizar atividades com os alunos que tenham temas, ou seja, algo que devem realizar durante a semana e mostrar para a equipe na oficina seguinte, faz com que eles se engajem nos projetos, tenham atividades para realizar e se tornem parte delas.

### 5.5 OFICINAS E PROTÓTIPOS

A intenção ao construir protótipos é “construir para pensar”, ou seja, testar ideias a fim de comunicá-las a outros para tornar ela melhor e/ou possível. Os protótipos permitem que as ideias se tornem tangíveis e sejam avaliadas por outras pessoas e pela equipe de projeto também. Desta maneira, é possível ter um “feedback”, ou retorno da proposta, de maneira rápida e barata. (IDEO, 2013)

Os protótipos também auxiliam a gerar mais ideias, pois eles permitem a visualização da proposta e a construção de novas soluções. Desta maneira, a criação de protótipos é usada na fase de desenvolvimento e criação do projeto. (IDEO, 2013) Os protótipos devem ser

construídos de uma maneira simples e rápida, com materiais de fácil acesso. (BROWN, 2010) Para obter um retorno real da qualidade da solução, ou seja, se ela é uma solução que atinge os objetivos do projeto, é essencial saber qual a pergunta que o protótipo deverá responder. Ou seja, se ele está ligado ao conceito do projeto, se é útil, se é viável, se é fácil de usar, se obtém resultados significativos, entre outros. (IDEO, 2013)

A partir dos interesses que os alunos mostraram, ao longo das atividades anteriores, algumas oficinas foram realizadas. Estas oficinas são protótipos de produtos e/ou serviços para o projeto. São testes para observar a reação dos alunos com os assuntos e, verificar se as alternativas já geradas possuem significado importante para o projeto.

Como a quantidade de alternativas geradas é maior que o tempo hábil que a equipe possui para visitar a ASSMUSOL, foi necessário definir quais as alternativas que deveriam ser testadas. Para tanto, foi usado um método apresentado pelo kit de ferramentas da IDEO, chamado “Explore Your Hunch” (explore a sua intuição). O método incentiva os projetistas a usarem a intuição em determinadas etapas do projeto, pois a partir do momento em que o designer está envolvido com o projeto, ele possui ideias e sentimentos que, as vezes, não surgem de métodos específicos, mas da vivência com o ambiente do trabalho. Deve-se, sempre, estar aberto aos erros que a intuição pode gerar, e utilizados para um melhor desenvolvimento do projeto. (IDEO.ORG, [s.d.]

Desta maneira, sete alternativas foram prototipadas e testadas com os alunos da ASSMUSOL. Deve-se lembrar, porém, que algumas alternativas já haviam sido testadas, no início do projeto, como as atividades da realização do panfleto de divulgação da ASSMUSOL, da atividade de *stencil* e dos jogos de Imagem&Ação.

#### 5.5.1 Oficina 1: Aulas de Culinária

A primeira alternativa testada foi a opção B mostrada na, a qual foi dividida em três dias, pois eram testes rápidos e faziam parte do lanche já pré-determinado pela ASSMUSOL. Nos dois primeiros dias, a equipe ensinou os alunos a fazer duas receitas: *cookie* e *brownie*, como pode ser visto na Figura 28. Primeiramente foram explicados o que significa o nome de cada um, que era desconhecido para alguns dos alunos, após mostrou-se os ingredientes necessários, o preparo e o cozimento. Os alunos anotaram a receita para poderem realizá-la

em uma outra oportunidade. Após, o grupo compartilhou os doces com os funcionários da ASSMUSOL e levou um pouco de presente para a família.

Figura 28 - Resultado da receita de *brownie*



Fonte: Autora

No terceiro dia da oficina, foi a vez de um dos alunos da associação explicar para o grupo como fazer uma receita, o que ocasionou um teste da alternativa M, a “Escola ASSMUSOL”, através do compartilhamento de conhecimento entre os alunos. A escolhida foi uma cuca de goiabada, receita da avó do cozinheiro da vez, o aluno Igor. Todos novamente ajudaram a fazer e dividiram o resultado final. Foi a primeira oficina em que os alunos da ASSMUSOL tiveram o papel de professores. Este fator foi bastante interessante para os alunos respeitarem uns aos outros e, ao mesmo tempo, para um dos alunos se tornar o “protagonista” na oficina. As três atividades de culinária tiveram sucesso e divertiram os alunos.

#### 5.5.2 Oficina 2: Horta Comunitária - Plantar

Com o sucesso das oficinas anteriores, relacionado ao interesse dos alunos de cozinhar, a equipe decidiu ensiná-los a plantar, ou, pelo menos, a como iniciar uma plantação. Desta maneira, foi testada a alternativa A da

Figura 25. Algumas sementes, potes, terra e ferramentas foram necessárias e a equipe ensinou os alunos a plantar algumas verduras.

De maneira bem simples, foi ensinado a quantidade de terra para colocar em cada pote, quantas sementes, como deveriam ser regadas as mesmas, como deveria ser o transporte para um pote maior e algumas outras dicas, como pode ser observado na Figura 29. Ao mesmo tempo, receitas do que fazer com os frutos foram compartilhadas entre os participantes.

Figura 29 - Ensinando os alunos a plantar



Fonte: Autora

Segundo os alunos participantes da atividade, ela foi muito legal pois eles gostam de mexer com terra e plantas. Alguns já possuíam uma pequena horta no fundo da casa que moram. Ao longo das semanas seguintes, alguns alunos trouxeram o pote com as sementes plantadas para a equipe ver o crescimento delas e observar como elas estavam sendo bem cuidadas.

### 5.5.3 Oficina 3: Sorrisos e Caixa de Ideias

Ao longo das visitas a ASSMUSOL, um importante aspecto foi observado. Os alunos, apesar de falarem de diversos assuntos sobre a vida deles, como as aulas na escola, a família e até as aulas da ASSMUSOL, sempre acabavam citando os aspectos da vila que mais os preocupavam: as drogas e o tráfico. Para tanto, foi decidido realizar duas atividades que tentariam tirar o foco destes últimos assuntos. Ou seja, realizar uma atividade onde o

principal foco são aspectos simples e bons do dia a dia. Complementando, esta oficina testou a alternativa E da

Figura 25, além de possuir o conceito de “espalhar o bem” que é citado em algumas alternativas já geradas.

A primeira atividade foi a construção de “placas da felicidade”. Este nome, dado pela equipe e alunos, significa a construção de algumas plaquinhas as quais quando alguém passar, obterá um momento de felicidade. Desta maneira, a partir de papel, tinta, caneta, tesoura e barbante, os alunos fizeram placas com o escrito “sorria”, como pode ser observado na

Figura 30.

Figura 30 - Placas da felicidade



Fonte: Autora

Ao perguntar para os alunos se eles tivessem passando na rua e vissem uma placa dessas, eles iriam sorrir, todos confirmaram que sim. Os mesmos decidiram, portanto, levar

as placas para colocar na escola, na frente de casa e na porta da ASSMUSOL. Esse momento seria um curto espaço de tempo que, ao andarem pela Vila Cruzeiro, o medo do tráfico e da violência que ele produz, poderia ser substituído por um momento de felicidade, mesmo que momentâneo.

Com o mesmo objetivo de tirar o foco dos assuntos e do cotidiano dos alunos em relação ao tráfico de drogas, uma segunda atividade foi desenvolvida, chamada de “caixa das ações”. Primeiramente, os alunos foram ensinados a fazer uma caixa a partir de um papelão, utilizando cola, régua, lápis e tesoura. Esta caixa tinha uma abertura superior onde eles colocariam as ações.

As ações eram 11 pedaços de papel em que cada um tinha uma tarefa escrita. As primeiras 10 tarefas foram determinadas pela equipe e a décima primeira era livre, cada aluno deveria escolher o que fazer. As ações tinham o conceito de “espalhar o bem” pela comunidade, por exemplo: ajudar um vizinho, cumprimentar um desconhecido, dar um abraço em alguém, ajudar um colega de aula e etc. Após a realização da tarefa, os alunos deveriam escrever como se sentiram ao realizá-la e compartilhar com os outros alunos. Ao conversar sobre a atividade, notou-se que eles gostaram da realização das tarefas, entretanto mais com um sentido de “gincana” do que pelo intuito de estar fazendo algo para agradar outras pessoas. Este momento de troca e reflexão da atividade foi muito divertido e pode ser observado na Figura 31.

Figura 31 - Caixa de ideias



Fonte: Autora

#### 5.5.4 Oficina 4: Passeios em Porto Alegre

A alternativa U, mostrada na Figura 26, mostra a possibilidade de os alunos da ASSMUSOL saírem da Vila. Desta maneira, os adolescentes foram levado em dois lugares, para a equipe observar a reação deles fora do ambiente em que vivem. Os lugares escolhidos, para agradar aos alunos, foram um parque de diversões e um shopping, para assistir a um filme.

Os alunos se mostraram curiosos e interessados nas informações que os lugares e, principalmente, o caminho da Vila Cruzeiro até eles apresentam. Porém, os lugares escolhidos já eram conhecidos por eles, o que os deixou confortáveis. Foi interessante para a equipe observar a oportunidade de ver, através dos olhos dos alunos, a maneira como eles enxergam e observam as novidades, por serem adolescentes e por estarem acostumado com o mesmo cotidiano desde que eles nasceram.

#### 5.5.5 Oficina 5: Aula de Artes

A quinta oficina está, na verdade, inserida em muitas atividades já realizadas na ASSMUSOL, pois, na maioria delas, foi necessário usar ferramentas que podem ser consideradas artes, como pintar, recortar, colar e criar alguma expressão artística. Entretanto, para testar a alternativa F, mostrada na

Figura 25, foi decidido que um voluntário deveria ensinar algo novo para os alunos. Desta maneira, seria observada a reação deles em aprender algo com uma pessoa até então desconhecida e a vontade deles na atividade proposta. O voluntário, convidado pela equipe, é um aluno de Administração da UFRGS e possui interesse em, futuramente, realizar trabalhos de geração de renda com a ASSMUSOL.



O produto que eles aprenderam foi uma carteira de papel, realizada através de dobraduras, como pode ser visto na Figura 32, a qual poderia ser personalizada por cada um. Os alunos gostaram do produto final e respeitaram o voluntário, entretanto, ficaram impacientes com a realização da atividade. Para a construção da carteira era necessário atenção e um pouco de habilidade manual. Ao errarem alguma dobradura, os alunos já ficavam com vontade de desistir da realização da tarefa. No final da atividade, entretanto, eles ficaram felizes com o produto novo que tinham nas mãos.

Figura 32 - Carteira de dobraduras



Fonte: Autora

#### 5.5.6 Oficina 6: Criação para outras comunidades

A alternativa K, da Figura 26, foi uma alternativa que mesclou muitas outras na mesma atividade. Uma das alunas da ASSMUSOL, na reflexão da oficina 3, mostrou o interesse em visitar o Instituto de Câncer Infantil (ICI) e brincar com as crianças presentes lá. Os outros alunos gostaram da ideia e foram tomadas as medidas necessárias para este encontro acontecer.

O encontro ocorreu durante duas horas na Casa de Apoio do ICI, no Hospital de Clínicas em Porto Alegre. Foram cinco crianças da ASSMUSOL e haviam três crianças que estavam na casa. As crianças brincaram entre si de uma maneira espontânea e divertida, como pode ser visto na Figura 33. Para os alunos da ASSMUSOL, poder ajudar e entender a situação de outras crianças, que possuem uma juventude vulnerável, assim como eles, foi de extrema importância. Segundo os alunos, foi uma tarde de extremo aprendizado.

Figura 33 - Crianças da ASSMUSOL e do ICI



Fonte: Lauro Alves (agência RBS)

## 5.6 PRIMEIRA SELEÇÃO DAS ALTERNATIVAS

Segundo Baxter (2011), o *brainstorming* consiste desde a orientação para realizar a atividade, passando pela parte de geração de ideias até o momento final de avaliá-las. Desta maneira, para julgar as ideias, devem-se definir critérios de acordo com os objetivos e diretrizes do projeto. (BAXTER, 2011) No presente trabalho, três critérios diferentes foram usados, ao longo de três etapas, utilizando as diretrizes do projeto e a opinião dos alunos e funcionários da ASSMUSOL.

**Primeira etapa:** O primeiro critério definido foi que as alternativas geradas deveriam possuir os três pilares do “HCD”, ou seja, deveriam ser desejáveis, praticáveis e viáveis. Assim, deveriam estar na intersecção da Figura 3 apresentada no início do trabalho. As 25 alternativas, mostradas na

Figura 25 e Figura 26, foram escritas, de forma simplificada, em *post-its*, e, em cada uma delas, foi debatido se possuía os três pilares. Este critério era eliminatório e se alguma alternativa não possuía uma das três lentes, ela era descartada. Três alternativas foram eliminadas nesta etapa.

**Segunda etapa:** O critério utilizado foi destacar se as alternativas possuíam as diretrizes de projeto definidas anteriormente, no item 5.1. Este critério foi acrescentado por outras duas características que se tornaram importantes após a realização das oficinas. Os critérios podem ser vistos na Figura 34, em rosa as diretrizes já pré-definidas, e em azul as duas novas.

Figura 34 - Critérios da segunda etapa



Fonte: Autora

Todas as alternativas foram avaliadas pela equipe, com base, principalmente, nos resultados das oficinas realizadas. Após, todas as alternativas que possuíam menos do que cinco diretrizes foram descartadas. Este número foi definido pela equipe, a fim de progredir com as alternativas que possuíam mais características consideradas importantes para cumprir o objetivo do projeto. Desta maneira, outras sete alternativas foram retiradas. A

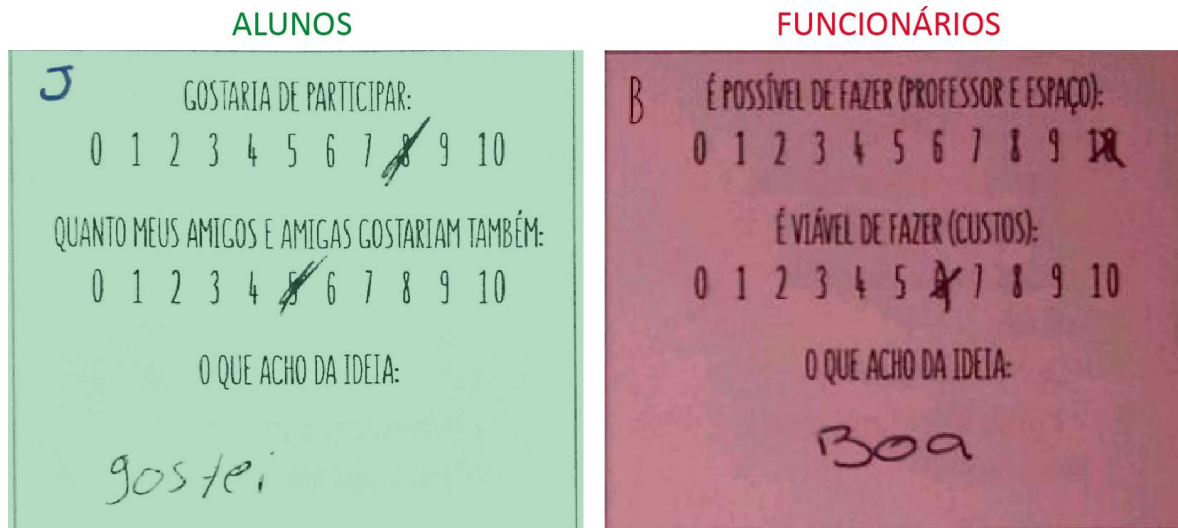
Figura 35 mostra o processo das etapas 1 e 2, utilizando *post-its* para escrever as alternativas e para retirá-las.

Figura 35 - Fotos das etapas 1 e 2



cada participante avaliar cada alternativa separadamente, levando em conta as três lentes do HCD. A ficha a ser preenchida pelos alunos possuía a primeira lente (desejabilidade) e a ser preenchida pelos funcionários possuía as outras duas (praticabilidade e viabilidade), como pode ser visto na Figura 36.

Figura 36 - Avaliação por alunos e funcionários



Fonte: Autora

Cinco alunos e quatro funcionários responderam as fichas. A nota das quinze alternativas testadas foram tabeladas para melhor identificar os resultados. Os funcionários comentaram que foi difícil avaliar as alternativas, pois eles gostariam que a maioria delas pudesse acontecer dentro da Associação. A

Tabela 7 mostra a avaliação feita dentro da ASSMUSOL. Primeiramente, foi realizada uma média simples da nota de cada alternativa. O resultado é mostrado na segunda, terceira, quarta e quinta coluna da tabela. Após, foi realizada uma média só da lente de desejabilidade e, por fim, uma média total de todas as lentes.

Tabela 7 - Avaliação feita pelos participantes da ASSMUSOL

Alt er	<b>Ser desejável (avaliada pelos alunos)</b>	<b>Ser praticável</b>	<b>Ser viável</b>	
-----------	--	-----------------------	-------------------	--

	Considerando desejo pessoal	Considerando possível desejo dos colegas	Média da desejabilidade (valores dos alunos)	(avaliada pelos funcionários)	(avaliada pelos funcionários)	MÉDIA TOTAL (das três lentes)
A	8	7,6	7,8	7,5	7,25	7,52
B	9,8	8,8	9,3	8,75	8	8,68
D	8	8	8	6,75	6	6,92
E	8	8	8	7,25	7,25	7,50
G	6,6	6,2	6,4	6,75	6	6,38
I	6,6	6,6	6,6	9,5	9,5	8,53
J	4,8	3,4	4,1	7,75	8,5	6,78
K	7,8	7,6	7,7	5,25	7,25	6,73
M	7	6	6,5	7,5	7,5	7,17
N	9,4	7,4	8,4	7,25	6,75	7,47
P	6,4	7,2	6,8	7	7	6,93
V	7,6	7,6	7,6	10	8,5	8,70
W	8,4	8,2	8,3	4,5	3,25	5,35
X	6,2	5,2	5,7	7,5	7,25	6,82
Y	8	7,8	7,9	7,25	7,5	7,55

Fonte: Autora

De acordo com a média total, seis alternativas tiveram um resultado maior do que 7,5, número considerado satisfatório para o sucesso do projeto. Estas alternativas são:

- A. Horta comunitária;
- B. Aulas de culinária;
- E. Caixa de ideias;
- I. Aula gamificada;
- V. Jornal da ASSMUSOL;
- Y. Aula com bons exemplos na ASSMUSOL.

Estas seis alternativas foram reavaliadas pela equipe de projeto a partir das oficinas já realizadas. As primeiras três (A, B e E) já haviam sido testadas, as quais geraram bastante interesse por parte dos alunos. Em relação às três últimas (I, V e Y) não poderia ter a mesma certeza. Com o objetivo de melhor desenvolver e selecionar as alternativas, foi decidido que estas seis opções finais deveriam ser mais exploradas, e até mescladas, para chegar a solução final.

## 5.7 DESENVOLVIMENTO DAS ALTERNATIVAS FINAIS

Segundo a ferramenta “*Bundle Ideas*” (agregar ideias) mostrada na metodologia HCD, uma das maneiras de chegar a soluções que contemplem os objetivos propostos, é mesclando as alternativas. Isto deve-se quando o projeto possui várias alternativas. Ou seja, é possível unir alternativas que se contemplem, a fim de melhor solucionar o desafio estratégico. (IDEO.ORG, [s.d.]) Para tanto, as seis alternativas finais foram repensadas, unindo uma com as outras e gerando novas soluções mais completas.

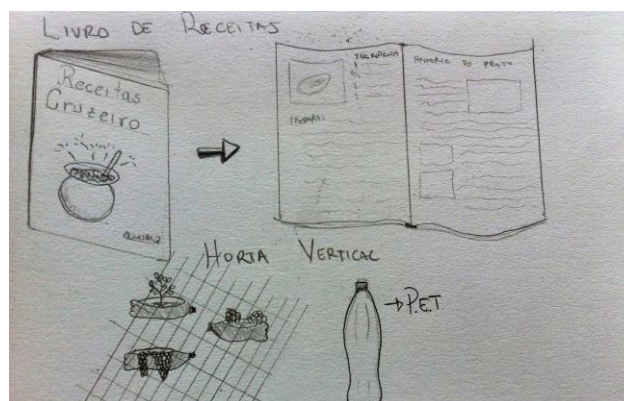
### 5.7.1 Livro de Receitas e Horta Vertical

Esta alternativa é a união da aula de culinária com a horta comunitária. Apesar da aula de culinária sempre aparecer, ao logo do projeto, como uma alternativa de bastante desajustabilidade para os alunos, a implementação dela pode implicar a necessidade de uma pessoa sempre disponível para lecionar as aulas. Este fato não está de acordo com as diretrizes do projeto que visa ser autossustentável.

Para tanto, foi pensado um livro de receitas de moradores da Vila Cruzeiro, com dicas simples e baratas. O livro poderia auxiliar aulas de culinária na ASSMUSOL, em que cada vez um aluno é o professor ou convidam amigos para ensinar. Desta maneira, aproximaria o público que não está dentro da Associação com os alunos e funcionários.

Em conjunto do livro, uma horta vertical feita de garrafas PET estaria na área externa da associação, incentivando outras pessoas a cuidá-la e utilizá-la. As receitas do livro poderiam possuir ingredientes que seriam produzidos na horta local. Incentivando, portanto, o cultivo da mesma. A Figura 37 representa um desenho simples da alternativa.

Figura 37 - Livro de receitas e horta vertical



Fonte: Autora

### 5.7.2 Jogo de Bons Exemplos

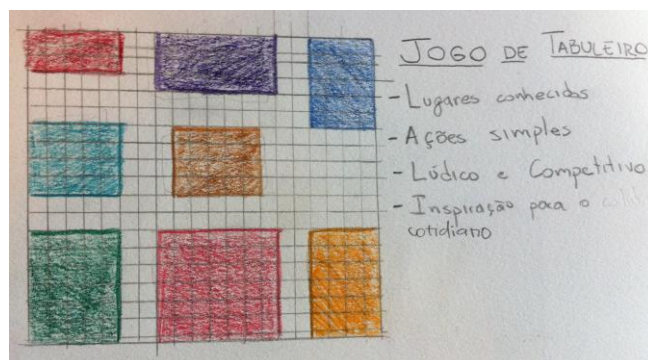
Esta opção mescla outras três alternativas: Caixa de ideias, Aula de bons exemplos e Aula “gamificada”. As duas primeiras alternativas se mesclam, já na ideia primária, de que pequenas ações do dia-a-dia são bons exemplos e devem ser compartilhadas. A aula “gamificada” é a maneira de tornar estas ações possíveis, através de um jogo.

Ao longo dos encontros na ASSMUSOL, notou-se que os alunos se divertiam muito ao jogar. Desde o primeiro jogo criado pela equipe, mostrado na atividade 4.3.2, foi observado que a mistura de jogos com assuntos do cotidiano da vida dos alunos, fazem com que os mesmos tenham um momento de alegria. Momentos como este fazem os alunos seguirem frequentando a ASSMUSOL e, possivelmente, convidem outros alunos para ingressarem na Associação.

Sendo assim, um jogo de tabuleiro foi inicialmente pensado. No tabuleiro estão lugares já conhecidos pelos alunos. Ao entrar nos lugares, os jogadores recebem cartas onde estão escritas ações do cotidiano. Através delas eles ganham ou perdem pontos ou devem fazer alguma ação na hora, por exemplo, convidar um colega para cantar uma música. Cada jogador possui um objetivo que deve ser completado com estas cartas e ações. O ganhador do jogo é quem completar o objetivo primeiro. Um esquema do tabuleiro pode ser visto na Figura 38.

Figura 38 - Jogo de bons exemplos





Fonte: Autora

Ao longo do desenvolvimento inicial das duas alternativas, notou-se que as duas opções eram desejáveis pelos alunos da ASSMUSOL. Elas misturam conceitos da rotina da vida deles de forma lúdica e divertida. Foi necessário, portanto, rever as diretrizes de projeto, a fim de definir qual alternativa deveria ser seguida, como mostra a Tabela 8.

Tabela 8 - Análise das duas alternativas finais

DIRETRIZES DE PROJETO	LIVRO + HORTA	JOGO
Produzir algo tangível para os participantes	sim	sim
Ser alinhado com os interesses dos adolescentes da comunidade	sim	sim
Tornar os participantes protagonistas do projeto	sim	sim
Melhorar a autoestima dos participantes, motivando-os e favorecendo o engajamento de mais jovens	sim	sim
Possuir discurso compatível com os moradores da Vila Cruzeiro	sim	sim
Causar impacto positivo, local e a curto prazo	sim	sim
Divulgar a ASSMUSOL	sim	sim
Utilizar material e tecnologia de fácil acesso por parte da comunidade e financeiramente viável		talvez
Possuir caráter prático e/ou lúdico	sim	sim
Envolver ferramentas de co-criação e equipe multidisciplinar	sim	sim
Ser uma solução autossustentável, no sentido de possuir diretrizes para a sua continuidade após a intervenção da equipe de projeto		sim
Ter um alto potencial de atrair jovens	sim	sim

Fonte: Autora

Ao final da análise das diretrizes de projeto e das duas opções de alternativas, notou-se que o jogo atinge um maior número. O fato deve-se à primeira opção sempre ser necessário a compra de ingredientes, o que causaria gastos para a Associação, sendo necessário existir um combinado com os funcionários da ASSMUSOL. Este fato pode tornar a alternativa não-autossustentável, pois, à medida que a equipe não frequentar mais a ASSMUSOL, este pode ser um empecilho para a continuidade da solução, ou seja, a troca de receitas, aulas de culinária e o cuidado com a horta. Desta maneira, foi decidido que o Jogo de Bons Exemplos deveria ser a opção a ser desenvolvida.

## 5.8 DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Para o desenvolvimento do jogo, foi necessário relembrar o objetivo do projeto. Ou seja, o objetivo principal do jogo é que ele seja a resposta para o desafio estratégico (*como poderíamos aumentar o número de educandos (alunos) da ASSMUSOL?*). Esta resposta é eficaz, com os alunos da ASSMUSOL, se isto representar um momento de lazer para os mesmos.

Como base para esta afirmação, estão a Oficina 3 (item 5.5.2) e a Oficina 6 (item 5.5.6), as quais são protótipos de atividades em que eles tiveram um momento de lazer e espalharam bons sentimentos que a ASSMUSOL os proporcionou. Acredita-se que, desta maneira, novos alunos podem ingressar na Associação e os adolescentes que hoje se encontram, permanecerão. Sendo assim, a criação do jogo seguiu a partir da definição de que ao tornar os alunos da ASSMUSOL protagonistas de suas próprias vidas, valorizando ludicamente os pequenos momentos, eles também são capazes de valorizar a permanência na ASSMUSOL.

### 5.8.1 Painéis de Imagens Visuais

Segundo Baxter (2011) os painéis de imagens são a representação visual dos significados a serem evocados no momento da experiência do produto. Ele propõe três tipos de painéis: o painel de estilo de vida, que reflete os valores pessoais e sociais dos futuros consumidores, além de representar o tipo de vida desses consumidores; o painel de ex-

pressão do produto, feito a partir do painel do estilo de vida, que representa a emoção que o produto transmite, ao primeiro olhar; e o painel do tema visual, que mostra características do produto quanto a sua imagem, ao seu visual estético. (BAXTER, 2011)

As principais referências visuais para este projeto são os moradores da Vila Cruzeiro e o seu estilo de vida. Dessa maneira, a maioria das fotos para a criação dos painéis foram escolhidas a partir de fotos dos alunos da ASSMUSOL ou tiradas por eles. As outras fotos presentes representam mais sensações e sentimentos que os moradores da comunidade representam. Os painéis podem ser vistos na Figura 39, Figura 40 e Figura 41.

Figura 39 - Painel do estilo de vida



Fonte: Autora

Figura 40 - Painel da expressão do produto



Fonte: Autora

Figura 41 - Painel do tema visual



Fonte: Autora

A criação dos painéis foi extremamente inspiracional para o desenvolvimento do jogo. A partir dela foi, mais uma vez, observado o estilo de vida das crianças, sempre querendo brincar, dançar e implicar uma com as outras. Porém, todas são extremamente carinhosas. Elas enxergam o mundo com a visão de quem quase nunca saiu da Vila Cruzeiro. Todas as referências visuais delas são coloridas e divertidas.

### 5.8.2 Funcionamento do Jogo

Para iniciar o jogo deve-se, primeiro, abrir o tabuleiro. Após, cada jogador escolhe um pino e coloca no ponto de “encontro” indicado no tabuleiro. É possível andar em qualquer direção, menos na diagonal, através do número que aparece jogando o dado. Cada participante recebe, antes do início do jogo, um cartão-personagem que contém um objetivo. Este objetivo é baseado em completar os pontos que estão definidos no cartão, como pode ser visto na Figura 42. Cada jogador recebe um objetivo diferente.

Figura 42 - Cartão Personagem inicial

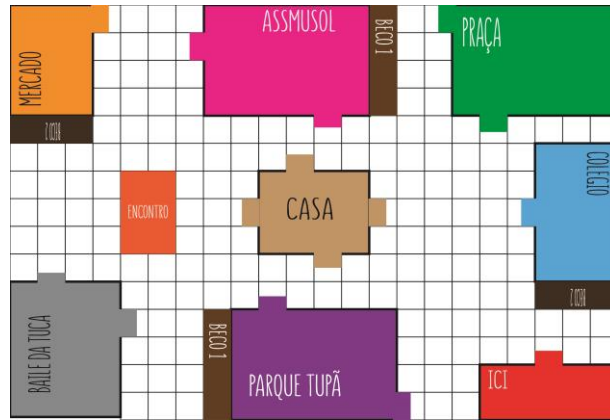
Meu objetivo é...		4 pontos de SAÚDE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
5 pontos de FELICIDADE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5 pontos de EDUCAÇÃO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 pontos de AMOR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 ponto de ERRO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Fonte: Autora

Para atingir o objetivo, o jogador deve se movimentar pelo tabuleiro entrando em diferentes locais. Todos os locais do tabuleiro são conhecidos pelos alunos e remetem a atividades que também são realizadas pela ASSMUSOL. Um estudo inicial do tabuleiro pode ser visto na

Figura 43. Cada vez que entrar em um lugar ele deve pegar uma carta. Esta carta pode fornecer pontos, retirar os pontos ou pedir para realizar uma tarefa.

Figura 43 - Tabuleiro: primeiro teste



Fonte: Autora

Todas as cartas possuem ações do cotidiano da vida das crianças. A ideia é que, ludicamente, as crianças valorizem os pequenos momentos do dia-a-dia, se tornando pessoas mais educadas e gentis, porém também entendam que erros acontecem. Muitas ações estão ligadas à ASSMUSOL e representam conceitos desenvolvidos nas aulas. As cartas de missões e de tarefas foram inspiradas no conceito do jogo “Imagem&Ação”, jogado muitas vezes em que a equipe visitou a ASSMUSOL. Elas foram criadas para deixar o jogo mais divertido e dinâmico. Para melhor entendimento, a

Tabela 9 mostra uma lista de 20 cartas criadas para o jogo.

Tabela 9 - Cartas do jogo

CARTAS DE SORTE	1. Você se irritou e pediu desculpas. Ganha 2 pontos de Felicidade
	2. Você andou numa montanha russa. Ganha 2 pontos de Felicidade.
	3. Você deu um abraço numa pessoa desconhecida. Ganha 2 pontos de Felicidade.
	4. Você comeu frutas. Ganha 2 pontos de Saúde.
	5. Você cuidou da sua horta. Ganha 2 pontos de Saúde.
	6. Você compartilhou o lanche com seu colega. Ganha 2 pontos de Amor.
	7. Você sorriu ao olhar uma pessoa. Ganha 2 pontos de Amor.
	8. Você reclamou do amigo que jogou lixo no chão. Ganha 2 pontos de Educação.
	9. Você quebrou dois copos sem querer e pediu desculpas. Ganha 2 pontos de Educação.
	10. Você quebrou uma mesa da sala de aula. Ganha 1 ponto de Erro.
CARTAS DE AZAR	1. Você recebeu o troco errado do mercado e não devolveu. Perde 2 pontos de Felicidade.
	2. Você não deu seu lugar no ônibus para um idoso. Perde 2 pontos de Saúde.
	3. Você xingou seu pai quando ele lhe pediu para baixar o volume da TV. Perde 2 pontos de Amor.
	4. Você viu um amigo caindo e não ajudou ele a levantar. Perde 2 pontos de Educação.
CARTAS MISSÃO	1. Vá até o baile e cante uma música que você gosta para Ganhar 2 pontos de Felicidade.
	2. Abrace o amigo que está ao seu lado direito para Ganhar 2 pontos de Amor
	3. Vá até a Praça e imite um passarinho para ganhar 1 ponto de Amor
CARTAS TARE-	1. Pule num pé só e coce a barriga ao mesmo tempo, contando alto até dez. Se você não fizer, fique uma rodada sem jogar.
	2. Cante algo para seus colegas dançarem. Se você não fizer, fique uma rodada

	sem jogar.
	3. Escolha alguém para rir com você. Se você não fizer, fique uma rodada sem jogar.

Fonte: Autora

Existem dois atalhos no jogo que são representados pelos Becos. Desta maneira, é possível atravessar o tabuleiro. É proibido, entretanto, entrar e sair do mesmo lugar em rodadas seguintes, sendo necessário entrar em diferentes lugares. O jogador que completar o objetivo primeiro é o vencedor. Os objetivos, mesmo sendo diferentes, sempre somam um total de 20 pontos.

### 5.8.3 Estratégia e Sorte

O jogo é baseado em duas vertentes: a sorte e a estratégia. Em relação ao número que será lançado nos dados e a carta que será recebida, a sorte é quem pode influenciar o vencedor. Porém, ao receber o cartão-personagem, o jogador deve pensar quais são os lugares que ele encontrará o objetivo que procura. Ou seja, se procura “Educação”, é possível que ele a encontre no “Colégio” ou na “ASSMUSOL”.

Esta estratégia é um dos principais aspectos do jogo, onde o jogador deve se surpreender. As cartas já pré-definidas de cada lugar não são tão óbvias. Ou seja, certamente o “Colégio” é um lugar onde se encontra “Educação”, porém também será encontrado pontos de “Amor” e de “Erro”, através de ações que podem não ser pensadas como amorosas ou erradas.

Desta maneira, o principal objetivo do jogo é mostrar para os alunos que pequenas e simples ações são importantes e, muitas vezes, geram momentos de felicidade, amor, educação e saúde. Neste mesmo sentido, errar faz parte dos pequenos momentos e deve ser levado como aprendizado. Isto justifica todos os personagens possuírem um ponto de Erro.

### 5.8.4 Testando o jogo e Recebendo *feedbacks*: Primeira etapa

Criar um protótipo simples da solução, que represente os principais aspectos do produto, habilita as pessoas a dar um *feedback* honesto além de evitar que a equipe se apegue prematuramente a alguns aspectos da solução. Sendo assim, após definir os princi-

pais aspectos da solução, deve-se apresentar aos participantes e anotar todas as opiniões a respeito, sejam elas positivas ou negativas. (IDEO, 2011)

A fim de coletar informações sobre a solução que estava sendo criada, um protótipo de papel foi elaborado e levado para a ASSMUSOL. Primeiramente, as principais regras foram apresentadas. Após, os alunos presentes começaram a jogar, como pode ser visto na

Figura 44. Segundo Kit de Ferramentas “HCD” (2011), é interessante listar 3 a 4 questões para serem respondidas sobre a capacidade do conceito de inspirar desejo ou sobre sua utilidade.

Figura 44 – Primeiro teste do jogo



Fonte: Autora

Seguindo a metodologia, quatro questões foram listadas para serem respondidas através de observações ou interrogando os alunos. A primeira questão foi identificar se os alunos estavam se divertindo ao jogar. Ou seja, se aquele jogo representava um momento de lazer, o qual eles gostariam de repetir. O aspecto do jogo que foi mais apreciado, propor-



cionando diversão para os alunos, foi o fato de que os lugares, ações e personagens presentes no jogo pertenciam ao cotidiano da vida de cada um, permitindo assim uma maior identificação e atenção dos alunos com o jogo.

A segunda questão a ser respondida era se as cartas, sejam elas de sorte, azar ou de missão, causava o impacto desejado nos alunos. O aluno Igor, ao receber pontos de Felicidade em uma carta que dizia que ele havia ajudado uma vizinha a carregar as compras do Mercado, comentou o quanto havia achado estranho ser mais feliz por isto. Kerollay, uma das jogadoras, comentou, ao receber pontos de Amor por compartilhar o lanche com os colegas, que nunca tinha feito esta ação. Este impacto e possível desconforto que os alunos sentiram em relação às cartas foi exatamente o que o projeto pretendia causar.

A praticidade do jogo, ou seja, se as regras estavam simples, se o jogo não era demorado e se era possível atingir o objetivo em no máximo uma hora e meia foi a terceira questão a ser observada. Todos os alunos presentes entenderam claramente as regras do jogo, porém, por sugestão dos mesmos, foi decidido mudar o lugar do atalho no tabuleiro e jogar com dois dados, assim o andamento do jogo se tornava mais dinâmico.

O primeiro teste do jogo foi extremamente importante para verificar que o objetivo principal dele poderia ser atingido. Ao mesmo tempo, o teste foi necessário para mostrar que algumas alterações, tanto no tabuleiro como no número de cartas, eram necessários para o jogo se tornar mais dinâmico. Sendo assim, foram realizadas algumas alterações antes do segundo teste do jogo acontecer.

#### 5.8.5 Testando o jogo e Recebendo *feedbacks*: Segunda etapa

O segundo teste do jogo, além de conter as modificações observadas na primeira etapa, foi importante para co-criar com os alunos a parte gráfica dos itens do jogo assim como rever o manual de instruções. Este último, apesar dos alunos já saberem as regras, era extremamente importante para o jogo poder ser jogado por alunos que até então as desconhecem. Desta maneira, era necessário estar escrito em uma linguagem familiar com todos os participantes da ASSMUSOL. Para isto, o manual foi lido por todos os alunos e anotado qualquer palavra ou frase que os mesmos não tinham conhecimento.

Em relação à parte gráfica do jogo, o primeiro tabuleiro levado para a primeira etapa do teste apresentava cada lugar com uma cor diferente. Os adolescentes, que adoram cores e colorir, acharam o tabuleiro muito bonito. Desta forma, para o segundo foram levadas duas alternativas de tabuleiros, como pode ser visto na Figura 45, e discutido com os alunos qual opção deveria ser seguida.

Figura 45 - Duas opções iniciais de tabuleiro



Fonte: Autora

A primeira opção mantinha as cores do primeiro tabuleiro apresentado aos alunos com uma foto da Vila Cruzeiro ao fundo. A segunda opção trocava as cores por fotos que representavam os lugares, porém mantendo o tabuleiro colorido. Esta opção foi a mais votada pelos alunos. Após os “*feedbacks*” em relação a parte gráfica, foi o momento do jogo ser jogado. Desta vez, as questões sobre utilidade e praticidade do jogo já estavam resolvidas e não houve anotações para modificar o jogo.

#### 5.8.6 O Resultado Final

Após os testes realizados com os alunos e os “*feedbacks*” coletados em relação a todas as etapas do jogo, incluindo a parte gráfica, o jogo começou a ser finalizado seguindo o desejo dos adolescentes. Desta maneira, o tabuleiro seguiu a opção escolhida anteriormente, porém incluindo um fundo que representa a calçada da Vila Cruzeiro, como pode ser observado na Figura 46.

Figura 46 - Tabuleiro final inspirado na calçada da Vila Cruzeiro



Fonte: Autora

Como pode ser visto nesta mesma figura, foi decidido que os nomes dos lugares no tabuleiro continuariam os conhecidos, mas se tornariam mais genéricos. Esta decisão torna o jogo mais abrangente, ou seja, outras associações, colégios e regiões do Brasil podem adquirir o jogo. Entretanto, para isso o tabuleiro deve ser laminado, a fim de que com uma caneta esferográfica os alunos da ASSMUSOL – e de outros lugares – possam personificar o jogo, escrevendo o nome específico de cada lugar. Por exemplo, escrever “da Tuca” ao lado do “Baile”.

As cartas, sejam elas de sorte, azar, tarefa ou missão, possuem no verso a mesma estampa do lugar em que eles devem ser posicionadas no tabuleiro. Alguns exemplos podem ser vistos na Figura 47. Ou seja, cada carta foi pensada para um lugar específico, a fim do escrito fazer sentido com o lugar em que a carta se encontra. Todas as cartas com a mesma estampa devem estar juntas, em forma de monte, e devem ser colocadas nos contornos de retângulos em branco que cada lugar no tabuleiro possui. Quando o jogador entra no lugar, ele deve pegar a primeira carta do monte.

Figura 47 - Cartas do jogo e a estampa no verso

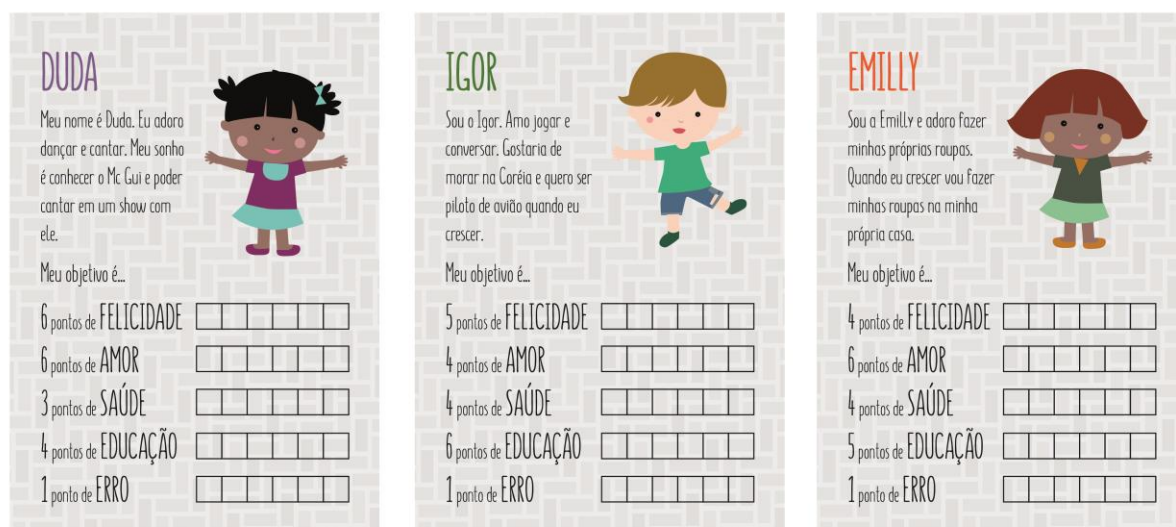


Fonte: Autora

O jogo conta também com cartas em branco. Desta maneira, os participantes podem inventar novas ações e pontos e, cada vez mais, personalizar o seu próprio jogo, incentivando o pensamento de ações simples que tragam bons momentos para a rotina. Os cartões-personagem possuem o mesmo princípio. Além dos cartões que o jogo já contém, existe a possibilidade de criar novos através dos cartões que estão “em branco”. Alguns dos cartões que já estão prontos e incluídos no jogo possuem o nome dos alunos, funcionários e das pessoas que se envolveram de alguma maneira com o presente projeto, como pode ser visto na

Figura 48.

Figura 48 - Cartões dos personagens



Fonte: Autora

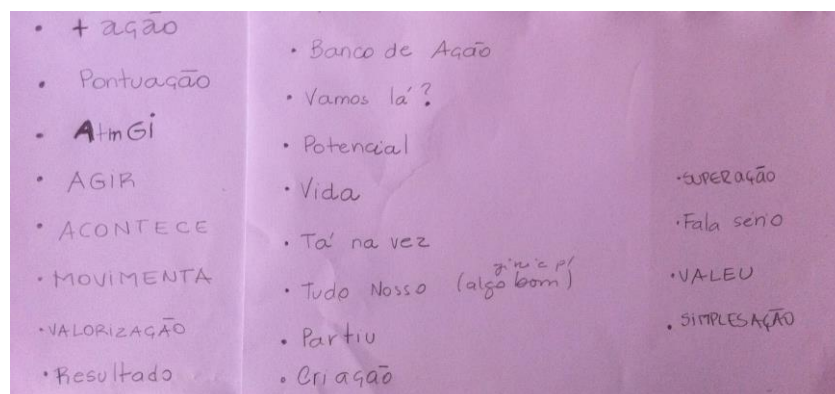
Este fato ocorreu porque estas pessoas foram a inspiração para a realização do projeto. Desta maneira, as características das mesmas foram significativas para todo o processo criativo do jogo, além de elas também ajudarem a criá-lo. Aliado a isso, foi observado, ao longo do desenvolvido do trabalho, que no momento em que os alunos se identificam com o projeto, principalmente de uma forma literal, eles possuem maior vontade de realizá-lo. Além do tabuleiro, cartas e cartões personagens, o jogo final conta também com dois dados e seis pedões.

#### 5.8.7 Nome: Simples Ação

Após a definição final de como o jogo funcionaria, se tornou necessário escolher um nome para o mesmo. Para tanto, foi realizado um *brainstorming* para definir qual seria o escolhido. Os nomes que surgiram podem ser vistos na

Figura 49.

Figura 49 - Nomes para o jogo



Fonte: Autora

Os possíveis nomes foram apresentados para os alunos e funcionários e foi escolhido, através de votação, o nome “Simples Ação”. O nome representa o jogo pelo fato de ele ser composto por ações muito simples, que devem ser valorizadas.

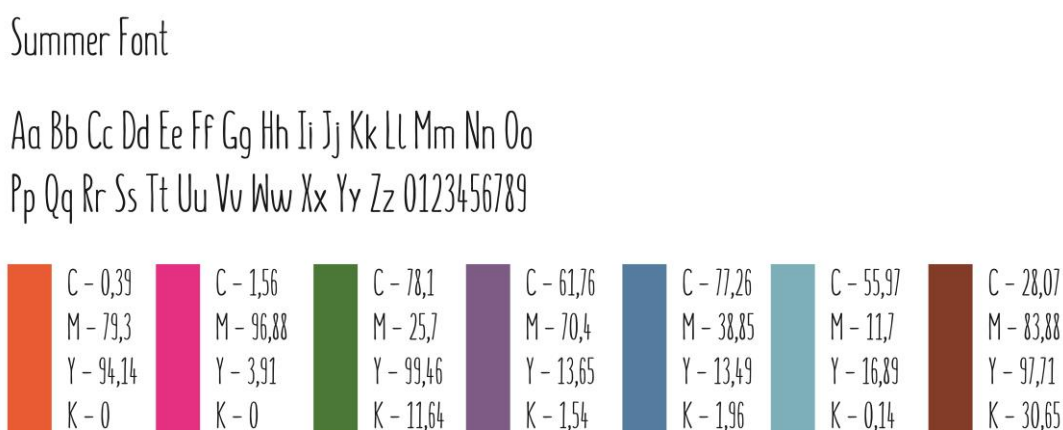
## 6 PROJETO – ETAPA “IMPLEMENTAR”

A última etapa da metodologia do *Human Centered Design* é o item implementar. Esta etapa significa, resumidamente, tornar a solução viável para as pessoas que irão desfrutar da mesma. Para tanto, é necessário criar protótipos e projetos pilotos, desenvolver um modelo de receita sustentável e sempre receber “*feedbacks*” a fim de criar um plano de aprendizado e conseguir evoluir e melhorar a solução continuamente. (IDEO, 2013)

### 6.1 PROTÓTIPO FINAL E DETALHAMENTO DA SOLUÇÃO

A fim de implementar a solução, ou seja, distribuir para os alunos da ASSMUSOL o jogo *Simples Ação*, foi necessário realizar um protótipo final, um projeto piloto. Esta etapa é mais uma verificação se a solução é desejável e praticável, segundo a o kit de ferramentas HCD. Todos os itens do jogo são baseados em uma paleta de cores e em uma fonte, mostrada na Figura 50. A fonte escolhida é a *Summer Font*, pois é simples e lembra escritos à mão. A paleta de cores foi escolhida a partir dos painéis imagéticos mostrados anteriormente.

Figura 50 - Fonte e paleta de cores do projeto



Fonte: Autora

#### 6.1.1 Nome e Logotipo do jogo

O nome final decidido para o jogo foi “*Simples Ação*”. Para o logo, duas tipografias foram pensadas para representar o nome. A palavra “*Simples*” foi representada pela fonte

padrão do jogo, a *Summer Font*. Já a palavra “Ação” necessitava de uma tipografia com mais força, mais agressiva. A fonte *Hobo Std Medium* foi a escolhida. É possível visualizar o logotipo final na Figura 51.

Figura 51 - Logo do jogo

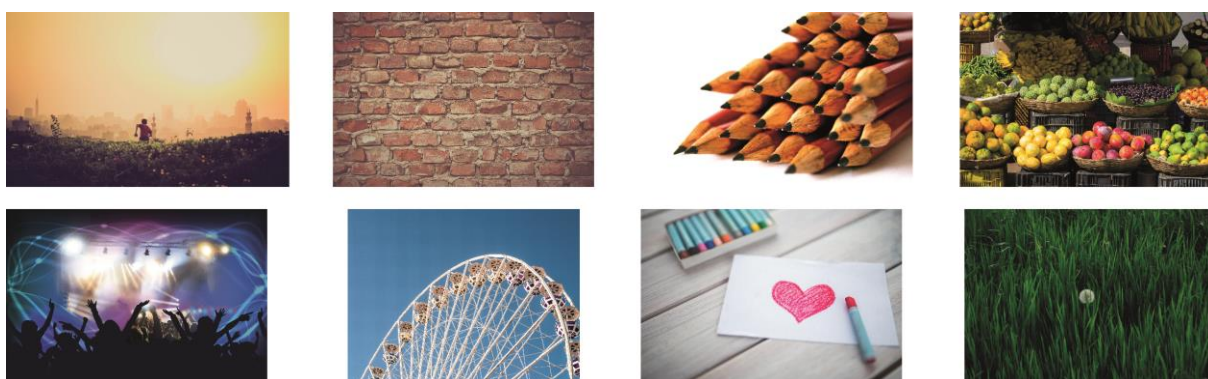
SIMPLES  
AÇÃO

Fonte: Autora

### 6.1.2 Tabuleiro

O tabuleiro final é, como mostrado anteriormente, inspirado nas ruas da Vila Cruzeiro. Cada lugar é representado por uma foto que foi alterada para ficar mais próxima de uma ilustração e perder os traços reais. Todas elas foram retiradas do banco de imagens Pexel, o qual possui todas as suas fotos licenciadas pelo *Creative Commons Zero (CC0)*. Isto significa que as fotos são gratuitas e podem ser usadas e modificadas por qualquer causa legal, seja ela de uso pessoal ou comercial. (“PEXEL”, [s.d.]) As fotos usadas são mostradas na Figura 52.

Figura 52 - Fotos usadas para o tabuleiro



Fonte: Autora



A medida total do tabuleiro é 55 cm de altura e 65 cm de largura, o que representa um tabuleiro grande. Desta maneira, ele foi dividido em cinco partes que se encaixam, facilitando o transporte do jogo, como pode ser visto na Figura 53.

Figura 53 - O tabuleiro em cinco partes



Fonte: Autora

### 6.1.3 Cartas

Todas as cartas usadas no jogo possuem a mesma estampa do tabuleiro, pois foram usadas as mesmas fotos. O jogo possui 30 cartas para cada lugar, porém apenas 20 delas já possuem as ações escritas no verso; as outras 10 estão em branco para os jogadores criarem novas ações e pontos. As cartas medem 3 cm de altura e 6,5 cm de largura e são feitas de papel couche fosco 300g. Todas elas podem ser vistas na

Figura 54.

Figura 54 - Cartas do jogo



Fonte: Autora

#### 6.1.4 Cartão Personagem

O jogo contém 20 cartões de personagens, sendo 14 prontos e 6 para serem personalizados, todos medindo 10 cm de largura e 14,5 cm de altura feitos de papel couche fosco. A gramatura escolhida foi 300g para ganhar mais resistência. Os cartões possuem ilustrações retiradas do *Freepik*, site com pictogramas gratuitos que podem ser usados e modificados para qualquer uso pessoal ou comercial. (“Freepik”, [s.d.]) Os cartões podem ser observado na Figura 55.

Figura 55 - Cartões dos personagens do jogo



Fonte: Autora

### 6.1.5 Peões e Dados

O número de participantes máximo do jogo são seis jogares. Sendo assim, seis peões foram feitos a partir da reutilização de rolhas de vinho. Eles foram esculpidos e pintados com tinta acrílica a fim de lembrarem um lápis, como pode ser visto na Figura 56. Dois dados também fazem parte do jogo.

Figura 56 - Peões feitos de rolha



Fonte: Autora

### 6.1.6 Manual do Jogo

Apesar das regras do jogo já serem conhecidas para os alunos da ASSMUSOL, um manual explicando como jogar se tornou necessário principalmente para o jogo poder ser divulgado em outros lugares e com outros amigos. Desta forma, o um manual foi criado com a mesma paleta de cores e fontes do projeto. A fonte *Stencil* também foi utilizada para ajudar nas informações do manual. Ela foi escolhida pois já era conhecida pelos alunos. O manual é impresso em folha A4 em papel couche fosco 150g. A

Figura 57 representa duas páginas do manual. É possível ver todo o manual no Apêndice B.

Figura 57 - Manual do jogo



Fonte: Autora

### 6.1.7 Testando o Protótipo Final

O protótipo final do jogo foi testado pelos alunos da ASSMUSOL. Em um encontro na Associação, os alunos convidaram amigos que até então desconheciam o local, e jogaram o jogo. Além de jogar, eles personalizaram o tabuleiro, algumas cartas e também cartões de personagem. Este foi um momento importante de comprovação, tanto pelos alunos quanto pelos funcionários da ASSMUSOL, que o jogo representava um momento de alegria para os alunos, com conteúdo relevante para o desenvolvimento dos mesmos. As imagens da

Figura 58 representam este momento.

Figura 58 - Imagens dos alunos jogando



Fonte: Autora

Figura 59 - Protótipo final



Fonte: Autora

Figura 60 - Protótipo final em detalhe



Fonte: Autora

## 6.2 FINANCIAMENTO COLETIVO

Após conseguir testar o projeto piloto da solução, é necessário identificar qual a capacidade necessária para viabilizar e implementar a solução. Deve-se identificar um modelo possível de entrega e conseguir alavancar diferentes parceiros e canais de distribuição. (IDEO, 2013) Sendo assim, o sucesso do objetivo do projeto depende destes fatores.

O principal objetivo do jogo é trazer um momento de alegria para as crianças que faça elas, ludicamente, valorizarem pequenos momentos e a ASSMUSOL, mantendo as mesmas na Associação e trazendo novos alunos. Para o jogo “Simples Ação” conseguir alcançar o objetivo, entretanto, é importante que os alunos levem o jogo para o colégio, para a casa de amigos e outros lugares onde se possa atrair novos alunos, além de sempre um dos jogos estar dentro da ASSMUSOL.

De acordo com o número de alunos que vão em todas as aulas da Associação, o ideal seria produzir, no mínimo, seis jogos. O valor gasto no protótipo final, para os itens impressos em gráfica, foi de R\$ 228,80. Isto significa que, para imprimir seis novos jogos são neces-

sários R\$ 1372,80. Para atingir o objetivo, então, foi decidido usar um financiamento coletivo.

Financiamento coletivo, ou *crowdfunding* como é mais conhecido, é quando várias pessoas se identificam com o seu projeto e resolvem contribuir financeiramente para que ele aconteça. Baseado na economia colaborativa, tem como fundamento a premissa de que com uma maior colaboração todos podem chegar a seus objetivos. (“Meu financiamento coletivo”, [s.d.]). O financiamento coletivo chamado “Vakinha” é o site escolhido para este projeto, pois ele é original de Porto Alegre e a taxa que é retirada pelo site é baixa, se comparada com outros sistemas. (“Vakinha”, [s.d.]) Na Figura 61 pode ser observado o projeto no site.

Figura 61 - Jogo "Simples Ação" no site Vakinha



Fonte: Autora

As contribuições podem ser realizadas até o final de Fevereiro de 2016. Sendo assim, no momento que a meta for atingida, novos jogos serão produzidos para as crianças da Vila Cruzeiro. Se o valor final não for atingido é possível retirar o que foi arrecada e produzir o número de jogos que estão dentro do orçamento.



### 6.3 PLANO DE APRENDIZADO

Para o presente projeto cumprir com o seu objetivo, é importante que exista um plano de aprendizado, afim de poder intervir na solução, se necessário, a partir do financiamento coletivo que está em andamento. No Design Centrado no Ser Humano, projetar e avaliar são parte de um único processo, pois exigem atenção aos efeitos que as soluções têm sobre a vidas das pessoas. Ao invés de considerar a implementação como o ponto onde o projeto termina, é necessário continuar projetando, coletando histórias e *feedbacks* a respeito do projeto. Juntamente, as atividades de monitoramento e avaliação também devem acontecer. (IDEO, 2013)

Seguindo a metodologia, mesmo após o término do Trabalho de Conclusão de Curso, ainda é necessário o acompanhamento da solução. A Figura 62 mostra que o plano de aprendizado é um ciclo, ou seja, as ações iniciais de coletar histórias e desenvolver soluções podem voltar a acontecer depois do resultado final, pois busca um melhoramento contínuo da solução. Este projeto se encontra no item de “entregar jogos”.

Figura 62 - Plano de aprendizado



Fonte: Autora (adaptado de *Human Centered Design – Kit de Ferramentas* - p. 97)

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS E CONCLUSÃO

Ao iniciar este trabalho não existia um problema específico em questão, apenas a ideia de trabalhar com uma comunidade vulnerável com o objetivo de beneficiar a vida dos moradores. Após alguns meses o problema de projeto (ou desafio estratégico, como chamado neste trabalho) foi encontrado através de uma ampla pesquisa com as reais necessidades dos moradores da Vila Cruzeiro. É possível notar, portanto, que a metodologia foi seguida com sucesso.

Trabalhar com pessoas, especialmente as com um estilo de vida diferente do seu, é algo difícil, porém instigante. A busca por conhecimento, através de livros, artigos e pessoas, aconteceu durante toda a realização do trabalho. O objetivo de estar sempre olhando os caminhos através da “lente do desejo” e da “lente do usuário” foi necessário durante toda a pesquisa e criação da solução.

A solução final apresentada, o jogo “Simples Ação”, só foi possível pois existiam diretrizes de projeto bem definidas. Esta etapa foi extremamente importante para o andamento do trabalho, incluindo geração de alternativas e seleção final. Acredita-se que a solução final está enquadrada em todas as diretrizes. Para tanto, a

Tabela 10 relembra quais são as diretrizes e porquê a solução final cumpriu com o objetivo.

Tabela 10 - Diretrizes de projeto e a solução final

DIRETRIZES DE PROJETO	JOGO “SIMPLES AÇÃO”
Produzir algo tangível para os participantes;	Jogo é algo físico. Os alunos conhecem vários jogos.
Ser alinhado com os interesses dos adolescentes da comunidade;	Os alunos gostam de jogar, é uma diversão possível para os moradores da comunidade. Muitas vezes, eles pedem para jogar algum jogo de tabuleiro que está na ASSMUSOL.
Tornar os participantes protagonistas do projeto;	Eles são os protagonistas do jogo.
Melhorar a autoestima dos participantes, motivando-os e favorecendo o engajamento de mais jovens;	A rotina da vida dos alunos está presente nas ações do jogo. As ações visam os alunos valorizarem a si próprios e momentos simples do cotidiano.
Possuir discurso compatível com os moradores da Vila Cruzeiro;	Todas as ações e lugares do tabuleiro foram inspirados na Vila Cruzeiro.
Causar impacto positivo, local e a curto prazo;	O jogo, sendo um produto físico, já pode ser jogado e o seu impacto depende do sucesso dele.
Divulgar a ASSMUSOL;	O jogo divulga a ASSMUSOL através das ações e se os alunos jogarem com amigos fora da Associação.
Utilizar material e tecnologia de fácil acesso por parte da comunidade e financeiramente viável;	O financiamento coletivo é a solução para imprimir mais jogos, aproximando as pessoas da história da comunidade.
Possuir caráter prático e/ou lúdico;	O jogo possui tanto caráter prático, com ações objetivas, como pode ludicamente melhorar os pequenos momentos da vida dos alunos.

Envolver ferramentas de co-criação e equipe multidisciplinar;	Foram envolvidas ao longo de todo o processo e o jogo disponibiliza cartas em branco para os alunos continuarem criando.
Ser uma solução autossustentável, no sentido de possuir diretrizes para a sua continuidade após a intervenção da equipe de projeto;	Ao sair da ASSMUSOL, o jogo continua sendo útil sem ao auxílio da equipe.
Ter um alto potencial de atrair jovens.	É o principal objetivo do jogo e pode ser mensurado com o plano de aprendizado.

Fonte: Autora

Ao apresentar um retorno de todo o projeto desenvolvido ao longo do ano de 2015, assim como a solução final, os alunos e funcionários da ASSMUSOL agradeceram e parabenizaram o projeto. Este fato foi de grande importância, pois é um dos objetivos do projeto que foi alcançado. Além disso, comprova que o envolvimento da equipe foi efetivo e verdadeiro.

Acredita-se, porém, que o envolvimento pessoal com os alunos da ASSMUSOL e com os moradores da Vila Cruzeiro foi a parte mais significativa do projeto. Existiu uma troca muito grande entre os envolvidos no projeto, o que gerou impactos muito positivos. Os conceitos de empatia, compaixão e felicidade foram construídos e desconstruídos ao longo de todas as etapas.

O principal objetivo deste projeto é trazer benefícios aos moradores da Vila Cruzeiro, mesmo que através de poucas pessoas. Ao longo dos encontros de todo o ano e com o projeto do jogo “Simples Ação” como o resultado final palpável, é possível dizer que este objetivo foi atingido. É possível, também, afirmar que o impacto deste trabalho, em todos os envolvidos nele, se estenderá para muito mais tempo do que um Trabalho de Conclusão de Curso.

## REFERÊNCIAS

AZEVÊDO, A. V. DOS S. A Psicologia Social, Comunitária e Social Comunitária: definições dos objetos de estudo. **Psicologia em Foco**, 2009.

BAXTER, M. **Projeto de Produto**. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2011.

BROWN, B. T.; WYATT, J. Design Thinking for Social Innovation. **Stanford Social Innovation Review**, v. Winter, n. Winter 2010, p. 30–35, 2010.

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

BÜRDEK, B. E. **Design: História, teoria e prática do design de produtos**. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2010.

CAMARGO, O. **Desigualdade social**. Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/sociologia/classes-sociais.htm>>. Acesso em: 24 abr. 2015.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CENTRO DE PESQUISA HISTÓRICA DE PORTO ALEGRE. **Vila da Grande Cruzeiro (Santa Teresa)**. Disponível em: <<https://cphpoa.wordpress.com/>>. Acesso em: 27 abr. 2015.

**Compaixão**. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/>>. Acesso em: 11 maio. 2015.

**Design for change Brasil**. Disponível em: <<http://www.dfcbrasil.com.br/>>. Acesso em: 17 maio. 2015.

DHNET. **Empoderamento, um desafio a ser enfrentado**. Disponível em: <<http://www.dhnet.org.br/dados/cursos/dh/cc/2/empoderamento.htm>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

ELY, D. **Toque de recolher: por que a Vila Cruzeiro chegou a esse ponto?** Disponível em: <<http://zh.clicrbs.com.br/rs/noticias/noticia/2014/04/toque-de-recolher-por-que-a-vila-cruzeiro-chegou-a-esse-ponto-4484132.html>>. Acesso em: 28 abr. 2015.

**Encontro Internacional de Design para o Desenvolvimento Social.** Disponível em: <<http://iddsummit.org/?lang=pt-br>>. Acesso em: 25 maio. 2015.

**Freepik.** Disponível em: <<http://www.freepik.com/>>. Acesso em: 23 nov. 2015.

GOLDIM, J. R. **Compaixão, Simpatia e Empatia.** Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/bioetica/compaix.htm>>. Acesso em: 15 maio. 2015.

HOLANDA FERREIRA, A. B. DE. **Dicionário da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios - Brasil e síntese de indicadores 2013.** Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/imprensa/ppts/00000018883109232014310419410583.pdf>>. Acesso em: 30 abr. 2015.

IDEO. Human-Centered Design Toolkit: An Open-Source Toolkit To Inspire New Solutions in the Developing World. **Epah.Org.Br**, p. 200, 2011.

IDEO. **Human Centered Design - Kit de Ferramentas. 2ª edição.** Disponível em: <[http://www.ideo.com/images/uploads/hcd\\_toolkit/HCD\\_Portuguese.pdf](http://www.ideo.com/images/uploads/hcd_toolkit/HCD_Portuguese.pdf)>. Acesso em: 20 jun. 2015.

IDEO.ORG. **About.** Disponível em: <<http://www.ideo.org/about>>. Acesso em: 10 maio. 2015a.

IDEO.ORG. **Design Kit.** Disponível em: <<http://www.designkit.org/>>. Acesso em: 25 jun. 2015b.

**INDEX: Design to Improve Life®.** Disponível em: <<http://designtoimprovelife.dk/>>. Acesso em: 18 maio. 2015.

JUSTO, M. **Pesquisa da Oxfam expõe desigualdade escandalosa no planeta**. Disponível em: <<http://www.cartamaior.com.br/?/Editoria/Internacional/Pesquisa-da-Oxfam-expoe-desigualdade-escandalosa-no-planeta/6/30075>>. Acesso em: 24 abr. 2015.

LIMA, A. **A diferença entre sentir pena e sentir compaixão**. Disponível em: <<http://www.eftbr.com.br/content/diferen%C3%A7a-entre-sentir-pena-e-sentir-compaix%C3%A3o>>. Acesso em: 15 maio. 2015.

LÚCIO, C. W. F. **Desigualdade social no Brasil**. Disponível em: <<http://desigualdade-social.info/desigualdade-social-no-brasil.html>>. Acesso em: 25 abr. 2015a.

LÚCIO, C. W. F. **Índice de Gini**.

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

MARGOLIN, V.; MARGOLIN, S. Um modelo social de design: questões de prática e pesquisa. **Revista Design em Foco**, v. 1, p. 43–48, 2004.

MARTINS, C. **Design Centrado no Ser Humano – kit de ferramentas**. Disponível em: <<https://prea.wordpress.com/2010/06/29/ideo-bill-melinda-gates-bill-gates-human-centered-design-hcd-toolkit-design-e-inovacao-design-and-innovation-design-centrado-no-ser-humano-design-thinking-tennyson-pinheiro/>>. Acesso em: 10 maio. 2015.

MARTINS, F.; SILVA, S. Identidade & sustentabilidade: a abordagem participativa em design como ferramenta de reflexão sobre a identidade de associações de base comunitária. **2º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável**, 2009.

MECHELN, M. Z. VON; NETTO, M.; FIALHO, F. A. P. Design Thinking: o novo perfil do consumidor e a co-criação. **II Conferência Internacional de Integração do Design, Engenharia e Gestão para a inovação**, 2012.

**Meu financiamento coletivo.** Disponível em:

<<http://www.meufinanciamentocoletivo.com.br/aprenda/o-que-e-financiamento-coletivo/>>. Acesso em: 27 nov. 2015.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

OBSERVAPOA. **Porto Alegre em Análise Sistema de gestão e análise de indicadoresle.**

Disponível em: <<http://portoalegreemanalise.procempa.com.br/>>. Acesso em: 24 abr. 2015.

OLIVEIRA, A. A. DE. **Família e Amigos: dois grupos decisivos na formação da identidade do adolescente**. 1997.

OLIVEIRA, C. S. DE. **Cultura, Individualismo e Sociabilidade contemporânea. Centro Edelstein de Pesquisas Sociais**, 2008.

PAPANEK, V. J. **Design for the real world**. 2. ed. New York: Van Nostrand Reinhold, 2000.

PEXEL. Disponível em: <<https://www.pexels.com/>>. Acesso em: 20 nov. 2015.

PIKETTY, T. **O capital no século XXI**. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

PREFEITURA DE PORTO ALEGRE. **Fundação de Assistência Social e Cidadania**. Disponível em:

<[http://lproweb.procempa.com.br/pmpa/prefpoa/fasc/default.php?p\\_secao=56](http://lproweb.procempa.com.br/pmpa/prefpoa/fasc/default.php?p_secao=56)>. Acesso em: 15 maio. 2015.

RIBEIRO, T. **Empreendedor social**. Disponível em: <Encontro Internacional de Design para Desenvolvimento Social>. Acesso em: 23 maio. 2015.

SANCHES, N. **O descaso com as comunidades pobres em Porto Alegretle**. Disponível em:

<<http://averdade.org.br/2014/10/o-descaso-com-comunidades-pobres-em-porto-alegre/>>. Acesso em: 11 maio. 2015.

SCISLESKI, A. C. C.; MARASCHIN, C.; TITTONI, J. A Psicologia Social e o Trabalho em

Comunidades: Limites e Possibilidades. **Revista Interamericana de Psicologia**, v. 40, p. 51–58, 2006.



SOARES, L. E. Psicologia e políticas públicas: a função social do estado. **Centro Edelstein de Pesquisas Sociais**, 2008.

THE WORLD BANK. **GINI index (World Bank estimate)**. Disponível em:  
<<http://data.worldbank.org/indicator/SI.POV.GINI>>. Acesso em: 30 abr. 2015.

**Vakinha**. Disponível em: <<https://www.vakinha.com.br/>>. Acesso em: 29 nov. 2015.

VIANNA, M. et al. **Design thinking : inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

## APÊNDICE A

Neste item estão presentes todas as entrevistas realizadas para o melhor entendimento da Vila Cruzeiro, da Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro e do assunto do projeto em geral. As perguntas das entrevistas foram elaboradas pela equipe de projeto, de acordo com a experiência adquirida ao longo dos primeiros meses de trabalho e com foco no resultado que se desejava encontrar.

Todas as entrevistas foram feitas individualmente, ou seja, no caso dos alunos, mesmo que tenham sido as mesmas perguntas, eles foram entrevistados separadamente (com exceção das irmãs Mariana e Giovana). Todos os alunos que compareceram durante um mês na ASSMUSOL foram entrevistados. Os demais entrevistados foram convidados pela equipe para participar do projeto. As entrevistas a seguir foram gravadas e, colocadas neste item, os aspectos mais importantes das mesmas.

### **ENTREVISTA SOBRE A ASSMUSOL:**

#### **Fundadora da ASSMUSOL: Beatris Souza**

- 1) Como é a ASSMUSOL, quando foi fundada e os objetivos da ASSMUSOL?

Nós fundamos a Associação das mulheres no dia 30 de março de 2000. O objetivo da ASSMUSOL era ser uma cooperativa, então nós tentamos fazer através de um grupo de costureiras fundar uma associação de jovens costureiras. Então até chegamos a trabalhar com esse nome, participar de alguns encontros de cooperativismo, eu acho que levamos um ano e meio discutindo cooperativismo. Mas aí chegamos a um entendimento de que a gente não estava pronta pra ter uma cooperativa e as exigências que a cooperativa tinha, nós não tínhamos prática. E aí a gente tinha experiência com associação e foi quando a gente decidiu montar a Associação de Mulheres. Ao fundar a Associação de Mulheres, a gente era um projeto da Associação Mauricio Sirotsky Sobrinho (MSS) que tinha quatro projetos preliminares em Porto Alegre, dos quais só dois foram escolhidos e um dos dois era o nosso.

Um dia veio uma moça conversar com a gente e disse que queria me conhecer e conhecer meu sonho para aquele projeto. Ela me perguntou porque eu não comprava uma casa na vila e desvincula da associação de moradores? E aí eu disse, mas eu não posso comprar uma casa na vila porque o dinheiro não dava pra comprar uma casa fora, um terreno, e a gente tinha discutido o projeto com máquina e tudo. E ela disse, sabe o que tu faz, dá uma re-discutida no projeto, a Fundação MSS autoriza, tu vê uma casa de área verde que tenha mais de 20 anos. Naquele momento isso podia e a gente comprou essa casa.

Eu fui presidente da ASSMUSOL nos dois primeiros mandatos, nos primeiros 4 anos foram. Depois a gente organizou que os presidentes da ASSMUSOL fosse sempre alguém que viesse participando da diretoria, e nós botamos isso, então são poucas pessoas que podem ser presidente da ASSMUSOL, mas são pessoas que precisam passar pelo conselho fiscal dela ser tesoureiro, para poder ser presidente.

Então a ASSMUSOL é mesmo uma organização de mulheres que hoje tem no seu quadro um homem como profissional, que atende meninos, não só mais mulheres e entendeu nisso a partir do seu entendimento das mulheres. Porque tu tava trabalhando mulheres vitimais de violência, mas tu não tava trabalhando com quem fazia a violência. Nós não temos estrutura para trabalhar com os maridos, então nós nunca pensamos nisso, mas nós trabalhamos muito forte com as mulheres para elas trocarem de trabalho e elas mudarem as suas casas elas irem trabalhar fora e de como elas interagirem com seus filhos, essa foi sempre a nossa função.

## 2) Quais são os principais projetos da ASSMUSOL?

O principal projeto da ASSMUSOL nos últimos 8 anos é o trabalho educativo. É o trabalho com adolescentes a partir de 12 anos. Nós começamos a aliciar, a ASSMUSOL realmente alicia, passou na rua e viu a gente traz pra cá.

## 3) Como vocês trazem os adolescentes aqui pra dentro?

Abordagem. Convido pra vir pra cá, vem fazer parte do projeto, vocês vão ver que o projeto não é um projeto que nem o Pão dos Pobres, porque a nossa intenção é que hoje a pessoa esteja aqui, e que amanhã ela esteja no SENAC, que amanhã ela esteja no projeto PESCAR, que amanhã ela esteja no Calabria que é profissionalizante. O nosso projeto aqui tem como objetivo de evitar que ela engravide, use drogas e se envolva com o tráfico.

4) Então não é tanto um caminho, vocês tentam apenas apontar ele(a)s pra um caminho?

Nós temos os nossos objetivos, pra alguns a gente até escancara, eu quero pra ti uma vida diferente, porque as vezes tu precisa ser muito firme pra dizer.

5) E essas meninas que estão aqui, elas tem que estar freqüentando a escola?

Sim , elas estão estudando.

6) Tem algum requisito, algum critério pra elas ficarem aqui, ou vocês tentam...

Não, o critério é porta de entrada. Ultimamente a gente costuma dizer que, ela tão matriculadas, mas ela abandonam a escola no meio. Então quer dizer, eu tenho uma matricula no colégio, eu abandonei, o nosso problema é resgatar que tu retorne pra escola.

7) Hoje vocês tem a Daniela e o Leandro que dão a aula?

Que dão o módulo específico, a Daniela ensina a costurar, elas costuram as suas próprias roupas, uma peça fica no mural e a outra elas levam pra casa e tudo de acordo com as estações. A Daniela foi aluna do primeiro módulo da ASSMUSOL, e depois a gente colocou a Daniela pra fazer o curso de profissionalização do SENAC, daí ela voltou e foi ser professora. O Leandro é um rapaz que mora na comunidade e a gente tava precisando de um referencial masculino, e o Leandro é muito tranquilo, pai de meninas. A esposa do Leandro é a nossa auxiliar de cozinha, é a nossa merendeira, é a nossa auxiliar, ela que trabalha os 3 dias, é a tia Nenê. Que cuida do lanche.

8) E é só a Daniela e o Leandro que dão aulas aqui?

A Daniela o Leandro e hoje a Tatiana, que faz o módulo específico básico que era o meu módulo, que na verdade ela tem acompanhado eles para ir nos oficineiros, porque este ano a gente optou por isso. Eles precisam de alguém que direcione. Adolescente precisa de alguém que direcione.

#### **ENTREVISTA COM OS ALUNOS DA ASSMUSOL:**

1) Como/Porquê começou a vir na ASSMUSOL?

2) Gosta de vir ou é obrigado a vir?

- 3) O que motiva a vir/ Porque continua vindo?
- 4) Fala da ASSMUSOL para os amigos?
- 5) Mostra o que faz na ASSMUSOL para os amigos?
- 6) Amigos sabem/conhecem a ASSMUSOL?
- 7) O que ficam fazendo ao invés de vir para a ASSMUSOL?
- 8) Que tipo de atividade na ASSMUSOL chamaria a atenção deles?
- 9) Já tentou trazer algum amigo para a ASSMUSOL?
- 10) Que tipo de coisa gostaria de fazer na ASSMUSOL Mostraria isso para os amigos depois? Por quê?
- 11) O que gostaria que as pessoas soubessem sobre a ASSMUSOL?

**Aluno 1: Kerollay – 13 anos**

- 1) Comecei a vir porque minha mãe viu um cartaz na parede da Vila. Eu e ela viemos visitar a ASSMUSOL e eu gostei bastante. Daí no ano passado eu entrei.
- 2) Eu gosto, se eu tivesse em casa não ia fazer nada.
- 3) Porque eu gosto de vir, gosto das aulas de artesanato. Tinha uma época que a Kelly levava para a pracinha e eu gostava bastante também. É bom também porque é perto da minha casa.
- 4) Não. Às vezes falo as coisas que eu fiz.
- 5) Não, eu não levo pra escola porque se não eu vou perder.
- 6) Alguns conhecem. Eles não viriam porque é muito longe da casa deles. Eu nunca convidei nenhuma amiga minha pra vir porque eu sei que a casa delas é longe.
- 7) Alguns fazem esporte no colégio, tem uma van que leva e busca até o ginásio. Outros fazem SASE. A Duda que fazia ASSMUSOL agora faz isso, porque a irmã dela tá fazendo também.
- 8) Não sei. Eu gosto de fazer as toalhas.
- 9) Não. Tem amigos meus que viriam, mas não podem porque não tem ninguém pra levar e buscar.

- 10) Não sei.
- 11) Que a ASSMUSOL é bem legal. Da pra fazer as tuas coisas e levar pra casa depois.

**Aluno 2: Igor – 13 anos**

- 1) Porque a mãe da Kerollay falou para a minha mãe, elas são irmãs. Daí eu comecei a vir e gostei. Vi as coisas que eles faziam e fiquei interessado de saber como era e de como faziam as coisas.
- 2) Eu gosto bastante.
- 3) Porque eu gosto de fazer as coisas de artesanato, gosto de brincar e conversar.
- 4) Não, nunca falo. Nunca convidei nenhum amigo pra vir, eles moram muito longe.
- 5) Não, eu não mostro nada pra eles. Só falei que eu fazia curso de artesanato.
- 6) Eles não sabem como é, nunca ouviram falar. Eles moram longe.
- 7) Eles ficam na rua, na praça, usando WhatsApp e Facebook.
- 8) Se fosse esportes ou algo que ficasse na rua.
- 9) Não. Meus amigos só ficariam me atrapalhando e os colegas também. Eu não quero que eles entrem na ASSMUSOL. Eles não gostam das coisas que a gente faz nas aulas de artesanato.
- 10) Quero fazer uma caixinha que vamos aprender agora, o professor Leandro já nos mostrou ela. Não sei de outra coisa.
- 11) A ASSMUSOL é bem legal.

**Aluno 3 e 4: Giovanna – 17 anos e Mariana – 15 anos (irmãs)**

- 1) Eu, Giovanna, vim em 2012 fazer curso de corte e costura. Eu soube porque vi um papel falando sobre o curso e me interessei. Daí agora eu e minha família vamos morar em Minas Gerais porque meu pai tem família lá e meu pai vai abrir uma loja lá e quer que eu e minha irmã costure as roupas. Daí a Kelly é nossa vizinha e falou para a gente começar a vir. Começamos agora em Maio daí.

- 2) Nós gostamos bastante de vir, é bem legal.
- 3) corte e costura, porque temos que cuidar da loja do meu pai depois. Vamos no meio do ano para Minas Gerais.
- 4) Nós estudamos em um colégio da Zona Norte. A gente falou pra eles, mas é longe, eles tem uma associação lá perto também. Mas eles falam que não viriam porque ele tem preconceito com a Vila Cruzeiro.
- 5) Ainda não fizemos nada, mas nós contamos o que fizemos.
- 6) Sabem alguns porque a gente contou.
- 7) Eles ficam lá na Zona Norte.
- 8) Sempre que tem passeio vem todo mundo, é só dizer que vamos dar uma volta que ninguém falta.
- 9) Eles moram lá na Zona Norte e não gostariam de vir porque é na Vila Cruzeiro.
- 10) Gostaríamos de aprender mais roupas. Mostraríamos pra eles, já iríamos usar no corpo.
- 11) Nós sempre falamos para os nossos amigos que a ASSMUSOL é bem legal.

**Aluno 5: Larissa – 15 anos**

- 1) Comecei a vir porque o Leandro (professor das aulas de artesanato) é amigo da minha vó e ele falou pra ela para eu e a minha prima começar a vir. Viemos no início do ano.
- 2) Eu gosto de vir, em casa não tem nada para fazer.
- 3) Porque é legal.
- 4) Sei lá... já falei para uma colega que eu fazia o curso. Eu tenho uma amiga no colégio, é pra ela que eu falo as coisas.
- 5) Eu mostrei a toalha para essa minha amiga.
- 6) Essa amiga que eu falo sabe, porque eu já contei. E tem outras duas meninas que sabem também porque elas são nossas vizinhas e elas conhecem o Leandro. Mas elas não vem porque não tem interesse.

- 7) Elas não sentem vontade de vir. Uma trabalha de tarde e a outra dorme a tarde toda.
- 8) Essas gurias querem um curso que pague. Querem ganhar dinheiro. Eu talvez comece a trabalhar no supermercado e daí não vou mais vir, mas eu gosto de vir mesmo sem ganhar dinheiro.
- 9) Já tentei a minha amiga do colégio, mas ela não vem porque não anda sozinha, porque a mãe dela não deixa. Eu falei com essas meninas que conhecem o Leandro, mas elas não querem porque querem um curso que pague.
- 10) Não sei, eu gosto de bordar.
- 11) Que é muito bom, que eu gosto e aprendo bastante aqui.

**Aluno 6: Richaely – 12 anos**

- 1) Comecei a vir no início do ano porque o Leandro é amigo da minha vó (é prima da Larissa).
- 2) Eu gosto porque em casa não tem nada pra fazer.
- 3) Porque eu gosto.
- 4) Não muito. No colégio não falo muito, eu me esqueço!
- 5) Eu não mostro, porque não, sei lá...
- 6) Uns sabem, uns não sabem.
- 7) Eu não sei porque eles não vem, eles gostam de ficar na rua, fumando.. não vem por causa de preguiça.
- 8) Eu gosto de fazer as coisas que eu posso levar pra casa e que não preciso deixar no mural da ASSMUSOL.
- 9) Eu nunca tentei, mas não sei se não vão querer ficar na rua.
- 10) Eu gostava de passear quando a Kelly nos levava lá pra cima pra jogar bola. Se eu fizesse uma roupa eu mostraria para os meus amigos.
- 11) Que é bem legal, que tem o que fazer, aprender as coisas legais. Na rua não se aprende nada. Eu queria que fosse todo dia de tarde (não só de terça a quinta).



**Aluno 7: Emily – 15 anos**

- 1) Porque a Duda e o Geciel (ex-alunos da ASSMUSOL) falaram pra mim no colégio. Daí eu vim porque queria fazer a aula de costura, mas não tinha vaga. Daí fiquei na aula de artesanato e esse ano subi pra aula de costura.
- 2) Eu gosto, porque é bem legal, eu faço as minhas roupas.
- 3) Porque eu gosto de costurar.
- 4) Sim, eu falo que faço o curso e que sei fazer as minhas roupas.
- 5) Mostro. Eles falam que é legal.
- 6) Sim, todo mundo conhece.
- 7) Eles preferem fazer outras coisas do que vir, alguns tem que cuidar do irmão, ficam em casa ou ficam na rua. Tem uns que fazem outro curso.
- 8) Não sei que outra atividade, meus amigos não gostam de fazer nada.
- 9) Não... tem duas gurias que falaram que iam vir, mas ainda não vieram.. elas são lá da escola.
- 10) Eu gosto de costurar.
- 11) Que é legal, dá pra fazer as suas próprias roupas. Dá pra dar opinião do que quer fazer.

**ENTREVISTA COM ESPECIALISTAS:****Assistente social: Ana Menezes**

- 1) Qual a sua formação?

Sou formada em serviço social.

- 2) Porque escolheu assistência social?

As pessoas ajudam que serviço social é para ajudar as pessoas e não é bem assim. De qualquer maneira tu tem um viés disso também. Acho que foi por esse lado de acessar o direito das pessoas, ajudar com políticas publicas que façam valer os direitos humanos. Não

foi apenas pelo assistencialismo, é pra fazer as pessoas se sentirem capazes e com autonomia.

3) Como é o seu trabalho atual?

Trabalho hoje em dia em creche comunitária. Falo com as mães e pais e familiares em geral. Faço projetos sociais pra ganhar fundos, dinheiro, para a creche. Trabalho na Vila do Pinheiro com crianças e no Campo da Tuca com adolescentes.

4) Qual a principal dificuldade do trabalho?

Bastante. A maioria das famílias não se importa de verdade com os filhos ou trabalha e fala que não tem tempo de ir na instituição conversar. É pior quando é adolescente. Na creche ainda tem mais mães que vão nas reuniões. Tem várias mães, de adolescente, que preferem que eles fiquem em casa cuidando do irmão menor.

5) Como engajar as pessoas no processo da assistência social? E as famílias?

São visitas domiciliares, onde tu chama a pessoa. Tem uma estratégia, assim, para mostrar a importância. A gente chama os pais para ir na instituição ver o que os filhos fazem. Mas é bem difícil. O ideal é sempre ter diálogo com os adolescentes, até pra saber onde os filhos estão. Mas é tudo na base da conversa né, assim como é nas nossas famílias mesmo de classe média/alta. É muito importante mostrar pro filho que ele é amado. Mas não existe muita regra, muito é pelo bom senso.

6) O trabalho te dá satisfação?

Me dá bastante satisfação pessoal.

7) Conhece as ASSMUSOL na Vila Cruzeiro?

Nunca ouvi falar, vou procurar.

#### **Moradora da região da Grande Cruzeiro: Sandra Mara Teixeira Paim**

1) Quanto tempo mora/morou na Vila Cruzeiro?

Eu não moro na Vila Cruzeiro né... aqui a gente chama de Medianeira, na rua Cruzeiro do Sul. Eu vim pra cá com oito anos, daí eu saí e fiquei sete anos morando em Canoas e retornei. Agora estou aqui desde 2009.

2) O que vem à mente ao pensar na Vila? O que mais gosta da Vila?

Como eu vim pra cá com oito anos, eu tenho muito contato com os vizinhos antigos aqui. São as pessoas da Cruzeiro, pessoas trabalhadoras, tenho muito contato com eles da comunidade. Hoje em dia existe menos por causa da violência. Tirando a violência é um ótimo lugar!

3) O que gostaria que existisse na Vila?

Eu acho que deveria existir mais tipo de trabalho social aqui. Até tem a associação aqui da Vila Tronco (MAVITRON), a Viva Mulher, que tinha curso de cabeleireiro. Eu iniciei ali fazendo o curso e hoje é uma das minhas profissões. Eu tenho o meu próprio cabeleireiro aqui, onde trabalho com a minha irmã. Esse curso de cabeleireira, manicure, é uma das áreas que “bomba” muito, eu fiz meu primeiro curso ali, o governo pagava, depois fui me especializar. É um começo e hoje consigo trabalhar com isso. Deve existir essa política para incentivar eles, dar os primeiros passos.

4) O que menos gosta/gostaria de retirar da Vila?

A violência e a função do tráfico. Mas assim, 40% das pessoas aqui estão ligadas ao tráfico, 60% são trabalhadoras. A mídia coloca toda essa função do tráfico em alta, mas eu posso descer e mostrar toda a vila e tu vai ser muito bem recebida. Nos outros bairros não existe tanto tráfico como existe aqui na vila, mas eu acredito que em todo canto tem um pouco de tráfico.

5) Tem filhos que moram na Vila? Quantos? Idade? Estudam? Trabalham?

Tenho dois filhos. A minha filha mora aqui na vila com o marido. Eles tão pra comprar um apartamento agora, porque ela quer morar onde tem segurança, ela tem várias gravações que dá para escutar o tiroteio. Ela trabalha numa estética, faz massagem, depilação. Ali do lado do shopping João Pessoa. Ela tem 26 pra 27 anos.

6) Conhece a ASSMUSOL?

Não conheço. *(Explicação sobre o que é)*

7) O que sabe sobre?

Ah, agora depois que tu comentaste eu me lembrei. Eu conheço a Bia, mas não sei muito bem desse projeto.

8) Como conheceu?

A Bia trabalhava com a minha irmã no Maria Mulher, daí eu conheci ela. A gente era um grupo de mulheres que se reunia. Hoje em dia não tenho mais muito contato.

9) O que acha dos projetos desenvolvidos? Que tipo de projeto/atividade acha que a ASSMUSOL poderia oferecer aos jovens?

Eu sou evangélica e faço um trabalho social com crianças carentes, de creche. Trabalho com eles faz dois anos. A gente evangeliza as crianças, passa a palavra pra eles. Eu vejo que a gente tem que falar a mesma linguagem deles, a necessidade deles. Não vou te dizer que um curso de costura não vai valer a pena, eu acredito que sim, mas não vale dar um curso que vai ter dez pessoas. Acho que tem que dar ferramentas de trabalho, ensinar aquela criança e tirar ela da zona de perigo, mas com uma atividade que seja a cara deles, no mundo deles. Como informática, um curso de língua, algo básico... Uma ferramenta que ele vai usar mais.

Eu acho que poderia ser algo para encaminhar já para o mercado de trabalho, não que a costura não vá. Aqui na região tem várias facções. Tem uma aqui perto e outra mais adiante... o pessoal vai utilizar mas eu acho que deveria fazer um tipo de uma pesquisa de uma área que vai utilizar mais eles, aproveitar mais o trabalho deles pra largar eles direto no mercado.

10) Tem/Se tivesse filhos, estimularia que eles participassem? Por quê?

Com certeza iria gostar. Eu fiz isso com meus filhos, mas na realidade como minha área era beleza, todos os cursos que dei pra minha filha essa nessa área pra ela trabalhar comigo. Meu filho eu paguei curso pra entrar na Marinha. Acho que pai e mãe querem ver o filho bem, tudo que pode fazer por um filho de pagar curso, se tem condições tu faz. Ou, melhor ainda, se conseguir gratuito.

Eu vejo que todo o problema da sociedade está dentro da família. Se teus pais não se interessam pelo teu futuro, daí acontece muito essa situação do tráfico. O tráfico pega o adolescente. Posso te dizer que a base do tráfico é a família. Mesmo se os pais tiverem sempre trabalhando, eles devem saber onde os filhos estão.

Quando eu trabalhei na ACM a gente conversava com os alunos, olhava o que tinham aprendido na aula e fazíamos trabalho de recreação. Nós ocupávamos as crianças que iam ficar sozinhas em casa.

**Ex-professora do Martim Aranha (colégio da região): Tania Moura**

1) Onde trabalha/trabalhou?

Trabalhei no Martim Aranha, colégio na região da Grande Cruzeiro.

2) Há/Por quanto tempo?

Por vinte e cinco anos, fui uma das fundadoras. Hoje já faz mais de ano que estou aposentada.

3) Qual o perfil dos alunos (série, idade, classe social, onde moravam...)?

Eu dava aula para todas as idades. Lá não é por série, é por nível. É só ensino fundamental. A organização da escola não é por série, é por níveis, é diferente. Tinham vários níveis que iam até a oitava. Pegava as crianças que estavam entrando, que estavam no meio. Dava aula pra crianças de cinco anos até dezesseis.

As escolas municipais em geral recebem os alunos que moram na região, elas existem em função de satisfazer aquela região, por isso a maioria dos alunos era da região mesmo.

4) Como era a experiência geral de dar aula para estes alunos?

Existe uma grande distância entre a realidade da classe popular e o tipo de formação que a gente tem na universidade. A gente vai preparada pra trabalhar com crianças que tem uma série de questões já resolvidas. Agora, depois de 15 anos já tinham várias coisas modificadas na região. No início eles eram bem pobres, tinham que aprender a comer com garfo, porque lá tínhamos refeições. Tinham crianças que vinham sem sapato, não tinha cinto para as calças caindo... Aquela região antes era muito pobre, não tinha saneamento básico, chão de terra batido. Hoje em dia já está muito melhor.

5) Quais as principais dificuldades?

Essa questão da comida é complicada. Eu tinha um projeto lá que eu discutia se a criança ia para lá para comer ou para aprender. O projeto consistia em trazer para o refeitório onde eles se alimentavam de cultura. Acho que essa pergunta está presente na educação das classes populares. Os pais dessas crianças normalmente acham que a escola tem que dar tudo, vão lá e deixam as crianças... Não é isso, a educação não se faz só na escola. Precisa da família. Claro que uma criança que não está bem alimentada o aprendizado dela vai ser deficitário.

Outra variante é as diferenças culturais, o professor tem uma expectativa que não corresponde àquela realidade. A prefeitura na gestão do PT foi muito feliz, porque ela promoveu muitas ações para nós para que a gente pudesse ter uma ação que tivesse mais a ver com essa realidade. Como eu disse, a distância entre a minha formação e a realidade era uma coisa muito grande. Tinha pressupostos que tu já esperavas como a criança saber comer com talheres, a criança saber se portar. Só que essas crianças eram normalmente de pais muitos jovens com uma série de dificuldades.

6) Como conseguia motivá-los/engajá-los?

100% acho que não. A gente mesmo sendo uma atividade artística era complicado, porque tem todas essas deficiências. A questão lúdica é muito importante. Hoje em dia a criança não vai na escola e senta e copia do quadro. Trabalhar com a criatividade e a questão do conhecimento é difícil, porque tu tem que jogar com a tua cultura e a cultura do aluno. Estabelecer uma comunicação pra que isso aconteça. Por isso a questão do lúdico é muito importante, pra tu provocares isso. Hoje em dia tem outra variante, que são os meios de comunicação (computadores e celulares), assim como outras linguagens, que os professores também não tem conhecimento suficiente. Claro que hoje em dia os professores mais jovens tem.

7) Por qual tipo de assunto geralmente se interessam?

Eu acho que independente do jovem, qualquer educação acontece no momento em que tu consegues estabelecer uma comunicação em que esse aluno vai falar de si. Falar do seu mundo.

8) Conhece a ASSMUSOL?

Não. (*Explicação sobre o que é*) Eu acho que já ouvi falar.

9) O que pensa sobre?

Lá na escola o consulado Japonês deu uma grana para a escola e um dos objetivos, quando se construiu mais salas, era fazer essas aulas de costura.

10) Como acha que poderíamos atrair mais jovens para a ASSMUSOL?

Será que não é um problema de divulgação, ou de falta de interesse? Lá no bairro, na minha época, tinham umas reuniões à noite que tu fica sabendo o que eles tão precisando. Era lá no barracão. Lá é um dos canais que isso poderia ser divulgado.

**Aluna do Design da UFRGS com uma adolescência em um ambiente semelhante a Vila Cruzeiro: Jéssica Pureza**

- 1) Pra começar, poderia nos contar um pouco sobre o local onde tu morou durante a adolescência?

Eu moro em Gravataí desde o dia em que eu nasci e desde os três ano de idade eu vivo em um local conhecido como “Beco do Mijo” (o real nome do lugar não é esse, mas é assim que todo mundo chama a rua). É um lugar até que tranquilo, todos os vizinhos se conhecem, mas é um pouquinho barra pesada e bem bagunçado. O que tem de bom lá: árvores. O que tem de ruim lá: é estranho dizer isso, mas as piores coisas do lugar onde eu moro são a escola e a praça do bairro.

Eu tive que frequentar a creche até os 11 anos de idade porque a minha mãe, que trabalha o dia inteiro, tinha medo de me deixar sozinha em casa. O local onde eu cresci era tão agressivo que a minha mãe não deixava eu ficar sozinha em casa. Apesar de grande parte dos moradores serem pessoas bem legais é a parte ruim do local que se sobressai.

- 2) E, como adolescentes, vocês tinham essa percepção dos problemas que aconteciam em comparação com outros contextos? Por exemplo, sabiam que em determinados colégios X ou Y isso não acontecia, ou que esses problemas tipo traficantes vendendo droga na rua não eram situações normais de outros lugares da cidade?

Durante a minha época de escola eu e os meus colegas tínhamos total consciências de que certas situações definitivamente não eram normais para o ambiente escolar, mas nós só tentávamos ignorar as coisas (sem sucesso), e eu também sabia que as coisas que aconteciam na minha rua não deveriam acontecer de jeito nenhum. A escola em que completei o primeiro grau só oferecia o ensino fundamental e na oitava série todos os alunos sempre recebem uma lista com o nome de todas as escolas em Gravataí que oferecem o ensino médio, onde os alunos têm que listar três escolas de preferência. Havia muita discussão entre os colegas e conversas do tipo “bah, eu não quero estudar em escola

tal porque o ensino é muito puxado” ou “eu não quero ir pra tal escola porque lá só tem bandido”. Durante a minha adolescência, eu e os outros adolescentes com que eu tinha contato, imaginávamos que os problemas presentes nas nossas vidas só eram comuns em classes mais baixas e em vilas. Nunca pensávamos que isso pudesse existir em classes mais altas.

3) E depois tu teve contato com outras realidades/contextos que mudaram essa percepção?

Sim. O contato com o pessoal do ensino particular foi uma das primeiras coisas que mudou a minha percepção. Muitos problemas das escolas públicas e das classes mais baixas também existem em escolas particulares e nas classes mais altas. Eu percebi que a falta de dinheiro não é uma desculpa pra marginalização. É bem bobo dizer isso, mas a televisão e o jornal também abriram a minha cabeça. Eu via muitos exemplos de pessoas que viveram mesmas situações que eu, ou piores, conseguirem uma vida bem legal depois de algum tempo, e exemplos de pessoas que sempre tiveram uma vida bem legal. Eu meio que queria imitar esses exemplos pra ter uma vida legal também.

Depois de ver história de tanta gente na televisão e nos jornais eu entendi que, ao contrário do que eu imaginava, se eu quiser (e com um pouco de sorte e ajuda) eu posso mudar totalmente a minha vida. Na real, foi um diferente *approach* (mais positivo) com classes mais baixas que fez a minha cabeça dar uma mudadinha. Ver pessoas saindo da mesma realidade que eu e fazendo coisas legais na vida me dão um puta de um ânimo!

4) Existiu alguma outra coisa que te motivava quando adolescente (atividades, projetos sociais e/ou culturais, algo na escola...)?

Sim, mas nada era na escola. Na época eu fazia aulas de artes marciais e os mestres sempre exigiam disciplina dos alunos, pediam o boletim e ficavam fazendo discursinhos pra sermos pessoas melhores, não brigarmos na rua, não andarmos com más companhias e etc. Eu também fazia aulas de música e exigiam muitíssimo dos alunos, não só em termos de música, mas de disciplina e comportamento. Como maioria dos alunos eram adolescentes, os coordenadores das aulas sempre faziam longos discursos no final de todas as aulas e também exigiam o boletim. Notas ruins impediam os alunos de terem aulas. Isso era tudo



gratuito, raramente eu tinha que pagar alguma coisa e no fim de todas as aulas eu sempre me sentia “uma pessoa importante”.

- 5) Nessa época, com quem tu morava? E qual era a reação deles quanto a essas atividades (o que falavam, o que comentavam etc.) ?

Eu morava com a minha mãe (ainda moro) e no início ela sempre achava que era tudo golpe porque era gratuito. Ela não gostava quando eu ia para as aulas de música porque ela achava muito estranho algo tão bom ser oferecido sem cobrar nada, até o dia em que ela foi em uma das minhas aulas, conheceu todo mundo e começou a achar a ideia legal.

- 6) E quanto a ti, o que te motivava a participar dessas outras atividades?

Eu tinha muito tédio de ficar em casa quando nos períodos em que não tinha aula e achei que iria ser legal fazer alguma coisa pra me ocupar. Depois que eu comecei a fazer atividades fora da escola eu passei a me sentir importante e parte de um grupo. Também era legal ver pessoas diferentes das que eu via no colégio

- 7) Tem alguma opinião/sugestão do que poderia ser feito para geração de um projeto com/para esses jovens atendidos pela ASSMUSOL? (que tipo de ferramentas usar, como abordar, o que precisaria ter de retorno pra eles.)

Não sei exatamente, mas a única coisa que eu posso dizer, porque eu tenho certeza absoluta que funciona, é mostrar os resultados do projeto aos jovens a serem recrutados. É meio estranho tu entrar em um projeto sem ter a mínima idéia do que tu pode alcançar, mesmo sabendo do que o projeto se trata, e quando tu mostra participantes as consequências do projeto é mais fácil fazer os jovens compreenderem os objetivos a serem alcançados e o que eles podem se tornar através desse projeto.

**APÊNDICE B**

Este item contém todo o manual de instruções do jogo “Simples Ação”, seguindo a ordem das páginas.



# SIMPLES AÇÃO

## ANTES DE COMEÇAR

### **NÚMERO DE PARTICIPANTES:**

De 3 a 6 jogadores

### **ELEMENTOS:**

01 tabuleiro

06 peões

02 dados

30 cartas do Colégio

30 cartas do Associação

30 cartas do Parque

30 cartas do Mercado

30 cartas do Baile

30 cartas do Praça

30 cartas do Casa

30 cartas da Área livre

20 cartões – personagem

## OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é completar todos os 20 pontos de necessidade do cartão personagem que cada participante recebe no início do jogo. Ganha o jogo quem completar primeiro.



## COMO ATINGIR O OBJETIVO?

Para atingir o objetivo o jogador deve se movimentar pelo tabuleiro, através dos dados, entrando em diferentes locais. Cada vez que entrar em um lugar ele deve pegar uma carta. Esta carta pode fornecer pontos, retirar pontos ou pedir para realizar uma tarefa.

## PREPARANDO O JOGO

Monte o tabuleiro ligando os lugares. A Casa é o centro.

Distribua as cartas nos lugares marcados no tabuleiro de acordo com a estampa correspondente do lugar.

Exemplo: As cartas com a estampa de grama devem ser colocadas na Praça.



Um jogador embaralha os cartões personagem e distribui um para cada participante.

Cada jogador escolhe um peão e coloca no ponto de encontro.

## HORA DE JOGAR!

### COMEÇO DO JOGO

Todos os jogadores jogam o dado e quem tirar o menor número começa. A roda continua a partir do jogador à direita.

### ANDANDO PELO TABULEIRO E VISITANDO LUGARES

O jogador joga os dois dados e anda o número de casas igual à soma dos dois dados. Não é permitido andar na diagonal. Se entrar em um lugar ele pega a primeira carta do monte. As cartas podem ser de:

**SORTE:** o jogador ganha pontos.



Você dançou de manhã cedo.

Ganha 2 pontos de Felicidade.

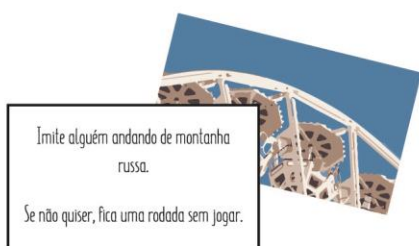


Você jogou papel nos colegas do colégio.

Perde 2 pontos de Educação.

**AZAR:** o jogador perde pontos (se ele não tiver nenhum ponto, nada acontece).

**MISSÃO:** o jogador deve segurar a carta e executar a missão proposta para ganhar os pontos.



**TAREFA:** o jogador deve realizar a tarefa. Se não quiser, fica uma rodada sem jogar.

O jogador deve marcar no cartão-personagem os pontos que ganhou ou perdeu. Se o jogador não possuir nenhum ponto, não perde nada. Após, passa a vez para o jogador à direita.

## ATALHO PELOS BECOS

Os dois becos existentes no tabuleiro podem ser utilizados como atalho. Exemplo: o jogador pode entrar no Beco B dentro da Praça e sair no Beco B dentro do Baile. Este atalho conta como uma casa do tabuleiro andada.



O jogador não pode entrar e sair do mesmo lugar numa rodada seguida da outra.

## FIM DE JOGO

O primeiro jogador que completar todos os pontos do seu cartão personagem ganha o jogo.



## PERSONALIZANDO O JOGO

É possível escrever no tabuleiro para personalizar cada lugar. Exemplo: escrever “Tupã” embaixo do Parque.

O jogo também contém cartas e cartões personagens em branco para que os participantes possam criar novas possibilidades para o jogo.





# SIMPLES AÇÃO

Elaborado por Quitéria Oliveira junto com os alunos da ASSMUSOL



Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Faculdade de Arquitetura

Curso de Design de Produto

Quitéria De Conto Oliveira

**DESIGN COMO CATALISADOR DA MUDANÇA SOCIAL: UMA EXPERIÊNCIA NA  
VILA CRUZEIRO**

Porto Alegre

2015

Quitéria De Conto Oliveira

**DESIGN COMO CATALISADOR DA MUDANÇA SOCIAL: UMA EXPERIÊNCIA NA  
VILA CRUZEIRO**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design de Produto, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Cíntia Cristiane Petry Mazzaferro

Porto Alegre

2015

Quitéria De Conto Oliveira

**DESIGN COMO CATALISADOR DA MUDANÇA SOCIAL: UMA EXPERIÊNCIA NA  
VILA CRUZEIRO**

Este Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design de Produto, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Cíntia Cristiane Petry Mazzaferro

---

Prof. Daniele Caron

---

Prof. Júlio van der Linden

---

Prof. Viviane Peçaibes

Porto Alegre

2015

## AGRADECIMENTOS

Uma longa trajetória acadêmica e um ano inteiro envolvido em um Trabalho de Conclusão de Curso chega ao fim, por isso, não posso deixar de agradecer àqueles que sempre estiveram presentes.

Primeiramente, gostaria de agradecer a todas as pessoas envolvidas com a ASSMUSOL que tornaram este projeto possível. Meu muito obrigada a Bia, Kelly, Dani, Leandro e tia Nenê, funcionários da associação, por me receberem de braços abertos e acreditarem no meu trabalho. Obrigada às crianças Kerollay, Igor, Duda, Giovana, Mariana, Emilly, Mana, Larissa e Eshiley, por sempre estarem com um sorriso no rosto quando eu entro na casa da ASSMUSOL. Um especial obrigada para o Marcos, o Paulista, por ter entrado comigo no projeto, me incentivado e sempre buscar um mundo melhor.

Agradeço a todos meus amigos e amigas que ajudaram no projeto de todas as formas possíveis. Em especial, obrigada Duda, por ter ido incansáveis vezes comigo até a Vila Cruzeiro, ajudando e arrancando sorrisos das crianças. E obrigada Paulo, por ter me apoiado e ajudado em todas as etapas do projeto, além de ser o Rômulo Neto da Vila Cruzeiro. O mundo precisa de mais pessoas como vocês.

Agradeço à minha família, pai Otávio, mãe Elisa, irmão Jerônimo e cunhada Andréia, por sempre estarem presentes. Vocês são a minha inspiração diária. Agradeço ao meu vô Nestor por ter deixado a inspiração de um coração tão puro e do bem.

Agradeço à minha orientadora Cíntia por acreditar no meu trabalho e nunca ter se privado de elogiar e incentivar minhas ações.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que buscam um mundo mais igualitário e livre de preconceitos.

## RESUMO

A desigualdade social é um problema de escala mundial que afeta diversas cidades brasileiras. A comparação de distintas regiões de Porto Alegre, através de índices de desenvolvimento, comprova essa desigualdade. Entretanto, algumas profissões possuem um caráter social e, portanto, usam ferramentas através das quais visam à melhoria de vida de pessoas mais vulneráveis. O design, através dos conceitos de design social, é uma destas profissões. Para tanto, metodologias como o Design *Thinking* e o Design Centrado no Ser Humano, uma extensão da primeira, serão utilizadas. O presente trabalho tem como objetivo desenvolver, junto com os alunos da Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro (ASSMUSOL), uma comunidade vulnerável de Porto Alegre, um projeto de design social que beneficie a vida dos participantes da associação. Este benefício ocorrerá em forma de um jogo que incentive os alunos a valorizarem pequenos momentos do cotidiano, assim como o permanecimento dos mesmos na ASSMUSOL e o ingresso de novos.

Palavras-chave: Design social. Design centrado no ser humano. Design Thinking.

## ABSTRACT

Social inequality is a worldwide problem that affects many Brazilian cities. The comparison of different regions of Porto Alegre, through development indexes, proves this inequality. However, some professions have social character and therefore use tools through which aim to improve the life of vulnerable people. The design, through the concepts of social design, is one of these professions. Therefore, methodologies such as Design Thinking and Human Centered Design, an extension of the first, will be used. This study aims to develop, with the students of an association called ASSMUSOL in Vila Cruzeiro which is a vulnerable community of Porto Alegre, a social design project that benefits the life of that population. This benefit will be achieved through a boardgame that encourages students to value small moments of everyday life. With that, the project intends to retain the current students on the association, and also engage more students in the future.

**Keywords:** Social Design. Human Centered Design. Design Thinking.









## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Cronograma de desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso. ....	27
Tabela 2 – Palavras escritas pelos participantes .....	44
Tabela 3– Projetos para trazer para a vila .....	45
Tabela 4 – Palavras para futuros desafios estratégicos .....	46
Tabela 5– Desafios em todas as ordens .....	51
Tabela 6 – Separação dos desafios estratégicos em dois grupos. ....	54
Tabela 7 - Avaliação feita pelos participantes da ASSMUSOL.....	83
Tabela 8 - Análise das duas alternativas finais .....	86
Tabela 9 - Cartas do jogo .....	91
Tabela 10 - Diretrizes de projeto e a solução final .....	110

## **LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS**

HCD – Human Centered Design (Design Centrado no Ser Humano)

ASSMUSOL – Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro

IDDS - International Development Design Summit (Encontro Internacional de Design para Desenvolvimento Social)

FASC – Fundação de Assistência Social e Cidadania

ICI – Instituto do Câncer Infantil

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>15</b>
1.1	CONTEXTUALIZAÇÃO.....	15
1.2	JUSTIFICATIVA .....	18
1.3	OBJETIVOS .....	19
1.4	METODOLOGIA.....	20
1.4.1	HCD 20	
1.4.1.1	H – Hear (Ouvir):	22
1.4.1.2	C – Create (Criar)	22
1.4.1.3	D – Deliver (Implementar)	23
1.4.2	DESIGN THINKING.....	23
1.4.3	PROJETO DE PRODUTO.....	25
1.5	CRONOGRAMA.....	26
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>28</b>
2.1	DESIGN SOCIAL .....	28
2.1.1	Cases de Design Social.....	30
2.1.1.1	Design for Change	30
2.1.1.2	Design to improve life	32
2.1.1.3	International Development Design Summit - IDDS	33
2.2	PSICOLOGIA SOCIAL COMUNITÁRIA.....	34
2.3	CONSIDERAÇÕES GERAIS.....	37
<b>3</b>	<b>A REGIÃO DA GRANDE CRUZEIRO .....</b>	<b>38</b>
3.1	UMA COMUNIDADE VULNERÁVEL: A VILA CRUZEIRO .....	39
<b>4</b>	<b>PROJETO – ETAPA “OUVIR” .....</b>	<b>41</b>
4.1	VISITA GUIADA .....	41
4.2	DESAFIO ESTRATÉGICO.....	43
4.2.1	Atividade 1: <i>Brainstorming</i> com alunos e professores na ASSMUSOL.....	43
4.2.2	Atividade 2: Ganhar empatia.....	47
4.2.3	Atividade 4: Escolha e validação do desafio estratégico.....	48
4.3	A RELAÇÃO DA FAMÍLIA DOS ALUNOS COM A ASSMUSOL.....	52
4.4	REENQUADRAMENTO DO DESAFIO ESTRATÉGICO .....	53
4.5	A ASSMUSOL E O AUMENTO DO NÚMERO DE ALUNOS .....	55
4.5.1	Entrevista com os alunos da ASSMUSOL.....	56

4.5.2	Entrevistas com especialistas .....	57
<b>5</b>	<b>PROJETO – ETAPA “CRIAR” .....</b>	<b>60</b>
5.1	DIRETRIZES DE PROJETO.....	60
5.2	ATIVIDADES DE CO-CRIAÇÃO .....	62
5.2.1	Stencil (Estêncil) .....	62
5.2.2	Panfleto da ASSMUSOL .....	63
5.3	TEMAS DO PROJETO.....	65
5.4	BRAINSTORMING.....	66
5.4.1	Observações e dicas a partir do <i>Brainstorming</i> .....	71
5.5	OFICINAS E PROTÓTIPOS.....	72
5.5.1	Oficina 1: Aulas de Culinária.....	73
5.5.2	Oficina 2: Horta Comunitária - Plantar.....	74
5.5.3	Oficina 3: Sorrisos e Caixa de Ideias .....	75
5.5.4	Oficina 4: Passeios em Porto Alegre.....	77
5.5.5	Oficina 5: Aula de Artes.....	78
5.5.6	Oficina 6: Criação para outras comunidades.....	79
5.6	PRIMEIRA SELEÇÃO DAS ALTERNATIVAS.....	79
5.7	DESENVOLVIMENTO DAS ALTERNATIVAS FINAIS.....	84
5.7.1	Livro de Receitas e Horta Vertical .....	84
5.7.2	Jogo de Bons Exemplos .....	85
5.8	DESENVOLVIMENTO DO JOGO.....	87
5.8.1	Painéis de Imagens Visuais.....	87
5.8.2	Funcionamento do Jogo .....	89
5.8.3	Estratégia e Sorte .....	91
5.8.4	Testando o jogo e Recebendo <i>feedbacks</i> : Primeira etapa.....	92
5.8.5	Testando o jogo e Recebendo <i>feedbacks</i> : Segunda etapa.....	94
5.8.6	O Resultado Final.....	95
5.8.7	Nome: Simples Ação.....	97
<b>6</b>	<b>PROJETO – ETAPA “IMPLEMENTAR” .....</b>	<b>99</b>
6.1	PROTÓTIPO FINAL E DETALHAMENTO DA SOLUÇÃO.....	99
6.1.1	Nome e Logotipo do jogo .....	99
6.1.2	Tabuleiro.....	100
6.1.3	Cartas.....	101
6.1.4	Cartão Personagem .....	102

6.1.5	Peões e Dados .....	103
6.1.6	Manual do Jogo .....	103
6.1.7	Testando o Protótipo Final .....	104
6.2	FINANCIAMENTO COLETIVO .....	106
6.3	PLANO DE APRENDIZADO.....	108
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS E CONCLUSÃO .....</b>	<b>109</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>112</b>
	<b>APÊNDICE A.....</b>	<b>117</b>
	<b>APÊNDICE B.....</b>	<b>133</b>

## 1 INTRODUÇÃO

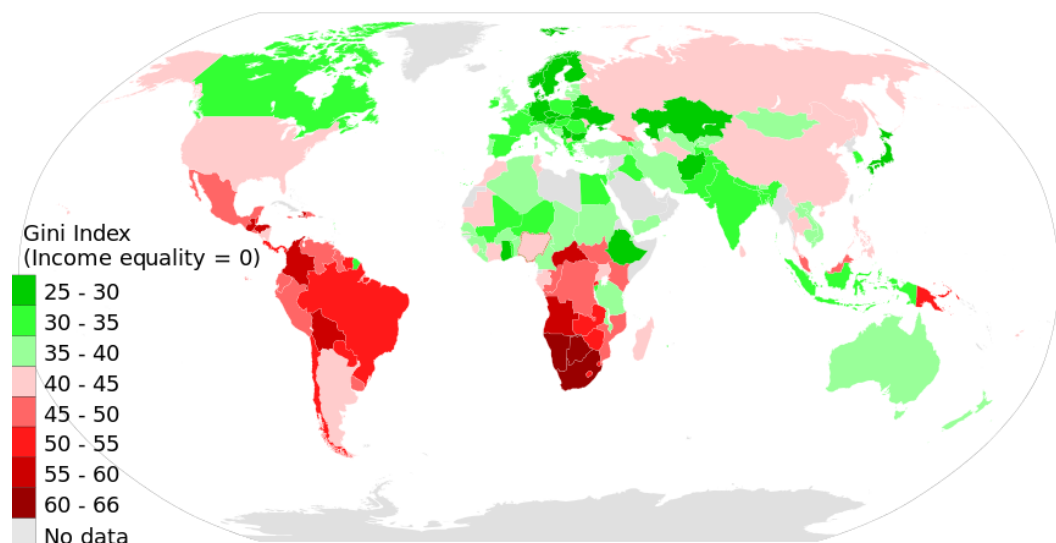
“A única coisa importante sobre o design é como ele se relaciona com as pessoas”. Victor Papanek (1972)

### 1.1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

A desigualdade social é um fenômeno encontrado em grande parte dos países do globo. O Brasil, apesar de ter melhorado sua posição nos rankings internacionais para verificar aspectos do desenvolvimento ao longo dos seus últimos anos, ainda está longe de ser um país desprovido de desigualdades. Comparado a nações do chamado mundo desenvolvido, o Brasil possui desempenhos fracos. (CAMARGO, [s.d.]; JUSTO, 2014; LÚCIO, [s.d.])

O estatístico italiano Conrado Gini desenvolveu um cálculo em 1912 para medir a desigualdade social. O coeficiente de Gini apresenta dados entre o número 0 e o número 1, onde o número 0 apresenta total igualdade na renda do país e o número 1 demonstra completa desigualdade. (LÚCIO, [s.d.]) A Figura 1, abaixo, mostra os valores em alguns países do mundo, podendo observar os locais onde o coeficiente é maior ou menor, comparativamente. (THE WORLD BANK, 2015)

Figura 1 - Valor do coeficiente de Gini em alguns países do mundo (índices multiplicados por 100).



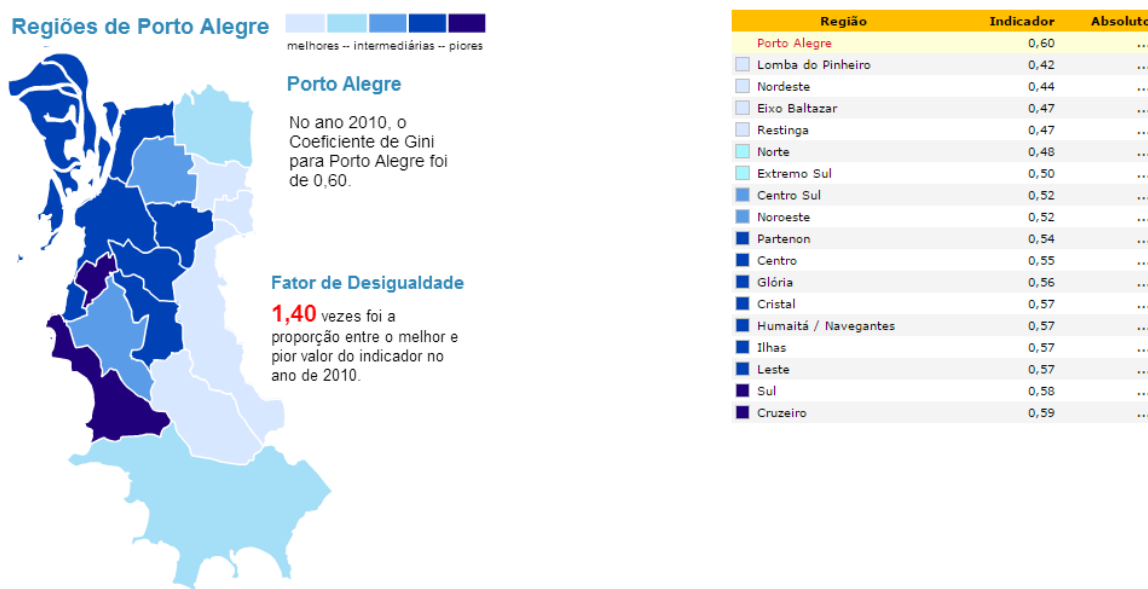
Fonte: The World Bank



Nota-se, observando a Figura 1, que os países em desenvolvimento, como por exemplo o Brasil, são os lugares onde encontram-se os índices mais altos. Pode-se identificá-los, portanto, como países com maior desigualdade social. Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), o coeficiente no Brasil foi calculado em 0,495 em 2013. Nesta mesma pesquisa, a PNAD apresenta a desigualdade social, através do índice de Gini, nas diferentes regiões do Brasil. A região Sul apresenta o menor índice, calculado em 0,453, enquanto a região Nordeste possui a maior desigualdade social com o índice de Gini em 0,524. (IBGE, 2014)

As diferenças numéricas podem ser encontradas tanto nas diferentes regiões do Brasil como dentro do próprio estado ou cidade. Em 2010 o índice de Gini em Porto Alegre foi 0,60. Uma pesquisa divulgada pela Prefeitura de Porto Alegre, tendo como fonte o Atlas de Desenvolvimento Humano no Brasil, em 2010, mostra as diferenças entre as regiões da própria cidade, as quais podem ser observadas na Figura 2. (OBSERVAPOA, 2015)

Figura 2 - Índice de Gini nas regiões de Porto Alegre.



Fonte: Observa POA

A desigualdade social existe, entre outros motivos, pela má distribuição de renda dentro da população. Segundo a ONG britânica Oxfam, através de um relatório divulgado no início do ano de 2014, as 85 pessoas mais ricas do mundo tem um patrimônio que equivale a

3,5 bilhões de pessoas, as pobres do mundo. Ou seja, o patrimônio destas mais ricas é equivalente ao da metade da população do mundo. (JUSTO, 2014)

Comprovando estes dados através de pesquisas, o economista francês Thomas Piketty (2014) destaca, em seu livro “O Capital do Século XXI”, que a concentração de renda gera uma cada vez maior desigualdade social. Contribuindo para a sua diminuição, ele argumenta sobre a necessidade de uma economia mais inclusiva, diminuindo a margem da pobreza. Além da pobreza, outros fatores também contribuem para a desigualdade social, como a falta de acesso a moradia, educação de má qualidade e desemprego. (PIKETTY, 2014)

Esta economia mais inclusiva pode ser complementada pela atuação de alguns designers, os quais tenham interesse na gestão de projetos deste segmento e procurem atuar na esfera social. O designer pode, através de suas habilidades como profissional, expandir a forma de pensar para outras pessoas, e criar junto com elas produtos que satisfaçam as necessidades humanas e sejam viáveis economicamente e tecnologicamente, encontrando uma variedade de problemas e soluções muito mais ampla. (BROWN, 2010)

Desde a revolução industrial, o paradigma do design tem sido o de desenhar para o mercado; são produtos produzidos pelos fabricantes e dirigidos ao consumidor. (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004) Victor Papanek faz uma chamada para um cunho mais social ao design, em seu livro “*Design for the real world*” (Design para um mundo real, em português) onde os designers deveriam projetar visando às necessidades sociais das pessoas, desde idosos, pobres e portadores de deficiência até para países subdesenvolvidos. (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004; PAPANEK, 2000)

Andando ao lado do design social, encontra-se a inovação social. Para Manzini (2008), inovação social significa a maneira como comunidades e indivíduos atuam para criar novas oportunidades e resolver seus problemas. São mudanças comportamentais que se tornam mais importantes do que as mudanças mercadológicas e tecnológicas, através de processos “de baixo para cima”. Quando uma nova tecnologia chega à sociedade ou quando problemas considerados urgentes são identificados, a inovação social tende a ocorrer. O design pode ser expressado através dessa “criatividade socialmente difusa”, o qual gera atividades colaborativas. (MANZINI, 2008)

A prática de design e inovação social pode ser vista atualmente em grandes empresas mundiais. A IDEO, um escritório de design e inovação reconhecido mundialmente, lançou em 2009, junto com a Bill & Melinda Gates Foundation, o kit “*Human Centered Design*”, (Design Centrado no Ser Humano), o qual foi desenvolvido para projetos que inovem na base da pirâmide social. O kit visa melhorar a vida da população que está em foco no projeto, criando soluções viáveis e desejáveis junto com as pessoas, as quais participam das etapas de criação. (IDEO.ORG, [s.d.]; MARTINS, 2010) “O design se tornou importante demais para ser deixado apenas para os designers.” (BROWN, 2010)

Em 2011 a IDEO fundou sua divisão de desenvolvimento sem fins lucrativos, a IDEO.org. Eles projetam soluções com impacto social ao redor de todo o mundo, em lugares onde a mudança precisa acontecer. Designers preocupados com um mundo melhor para todos são extremamente interessados na metodologia apresentada pela IDEO e cada vez mais projetos com cunho social são desenvolvidos. (IDEO.ORG, [s.d.])

## 1.2 JUSTIFICATIVA

O design, apesar de muitas vezes ser pensado só como a criação de novos produtos para um mercado que deseja consumir, pode ser entendido e percebido como um catalisador da mudança social. O conjunto de informações contendo os problemas e os objetivos dos projetos que é recebido pronto dos fornecedores e clientes, denominado em inglês de *briefing*, nem sempre remetem a reais necessidades de um público, se tornando necessário descobrir o que ele realmente precisa.

De acordo com Margolin e Margolin (2004) o design pode ser dividido em dois objetivos primários: o design de mercado, o qual visa criar produtos para venda, e o design social, o qual pretende satisfazer as necessidades humanas. Este segundo, atende principalmente pessoas portadoras de necessidades especiais ou pessoas de baixa renda.

Os projetos de design social onde o foco está em de alguma forma melhorar a vida de pessoas pode ser explicado pelo sentimento de compaixão presente no ser humano. Segundo o dicionário da língua portuguesa Aurélio, a palavra compaixão é definida como: “pesar que em nós desperta a infelicidade, a dor, o mal de outrem: piedade, pena, dó, condolência.” (HOLANDA FERREIRA, 1980) Já o dicionário online de português, Dicio, acrescenta que

além de um sentimento de simpatia ou piedade para com o sofrimento alheio, é uma vontade de ajudar o próximo. (“Compaixão”, [s.d.]

O sentimento de compaixão se difere do sentimento de piedade. A pena é um sentimento que aumenta a infelicidade, sentir-se triste com a tristeza dos outros. (GOLDIM, 2006) Segundo André Lima (2013), um praticante do “*EFT - Emotional Freedom Techniques*”, técnica que combina os conhecimentos da acupuntura com os conhecimentos modernos da psicologia energética, quando a ajuda é baseada pela compaixão ela trata o real crescimento do outro, será verdadeira e não gerará a dependência. A desigualdade social, a qual pode ser facilmente observada no Brasil, é um ativador deste sentimento.

O presente projeto busca criar, junto com uma comunidade vulnerável, um projeto socialmente benéfico e economicamente viável, priorizando requisitos sociais considerados em todos os níveis de desenvolvimento e produção. No atual mundo complexo e desigual, ele se justifica na medida em que busca desenvolver um projeto de produto/serviço social ao contemplar as necessidades humanas.

Sendo justificado como um projeto de co-criação, o trabalho é realizado através de uma equipe de designers e pessoas que visam um mundo melhor para todos. Desta forma, o Trabalho de Conclusão de Curso do aluno de Design Visual da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Marcos Oliveira, chamado “Mini Chef ASSMUSOL - o designer como facilitador na co-criação de um serviço de impacto social”, apresenta aspectos iguais e complementares a este trabalho. Esta equipe também é complementada pelos funcionários e alunos da Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro, que tornam o projeto possível e acompanham as etapas percorridas pelos designers.

### 1.3 OBJETIVOS

Este trabalho tem, como objetivo principal, desenvolver junto com alguns moradores da Vila Cruzeiro, um produto que traga benefícios para a vida diária dos mesmos e da comunidade.

#### 1.3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Pesquisar e conhecer a comunidade vulnerável;

- b) Conhecer as pessoas que vivem na comunidade;
- c) Identificar os principais problemas e aspectos em que a comunidade possui maiores dificuldades;
- d) Identificar um problema e desafio de projeto;
- e) Propor e desenvolver junto com os moradores uma solução para os requisitos identificados;
- f) Aplicar o produto/serviço na comunidade, avaliando seus resultados.

#### 1.4 METODOLOGIA

A metodologia possui um papel essencial para o desenvolvimento de um projeto, como define Munari (2008), é “uma série de operações necessárias”. O autor explica que a “criatividade não significa improvisação sem método”, pois a metodologia contempla ferramentas objetivas que se tornam instrumentos para um projetista. O objetivo da metodologia é chegar a melhores resultados. (MUNARI, 2008)

A metodologia usada como principal referência para este projeto é o “Kit HCD”. Alguns conceitos apresentados em “*Design Thinking, uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*”, de Tim Brown e “*Design Thinking, inovação em negócios*”, de Vianna, são complementares. O livro “*Projeto de Produto, guia prático para o design de novos produtos*”, de Mike Baxter, apresenta uma metodologia complementar à etapa de criação deste projeto. A metodologia, entretanto, não se limita a estes autores, e é expandida ao longo do desenvolvimento do projeto.

##### 1.4.1 HCD

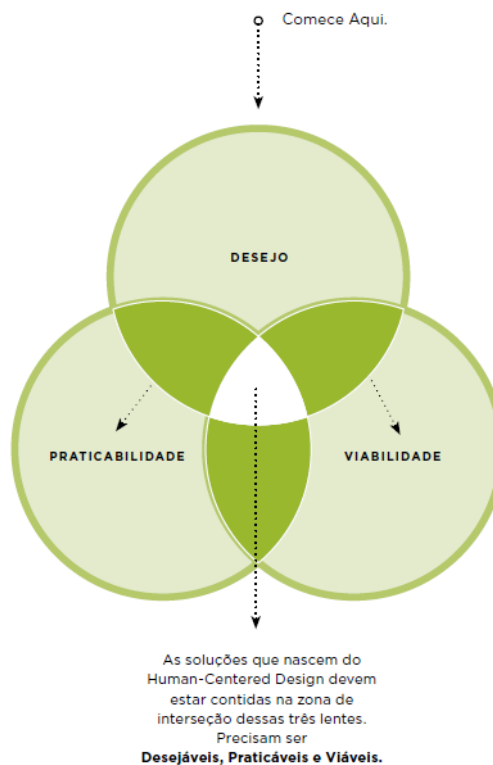
O Kit *Human Centered Design* (Design Centrado no Ser Humano) é um projeto financiado pela Fundação Bill & Melinda Gates, a qual convocou quatro organizações, IDEO, IDE, *Heifer International* e ICRW, com o objetivo de desenvolver um método que servisse de guia de design e inovação para pessoas que vivem com menos de dois dólares por dia. A IDEO foi extremamente importante no desenvolvimento do processo HCD e liderou a criação

do kit de ferramentas HCD. (IDEO, 2013) É importante compreender a diferença entre o design centrado no ser humano e o *design thinking*, pois o primeiro é um conjunto ferramental e o segundo é uma forma de pensar para executar projetos. (BROWN; WYATT, 2010)

O HCD baseia-se na ideia de que as pessoas comuns são os indivíduos que mais sabem sobre os seus problemas e necessidades. Desta maneira, todos são especialistas das suas vidas e possíveis projetistas. O kit de ferramentas do HCD oferece dicas, métodos e técnicas para dar voz a estas pessoas comuns e usuários, a fim de conseguir criar com elas novas soluções para as necessidades identificadas. (IDEO, 2013)

A metodologia HCD é vista através de três lentes: a do desejo, a da praticabilidade e a da viabilidade, as quais podem ser observadas na Figura 3. As soluções são encontradas na inserção destas lentes, que devem estar presentes no desenvolvimento de todo o projeto. (IDEO, 2013)

Figura 3 – Lentes das soluções, de acordo com a metodologia HCD.



A fim de estimular a inovação, o kit sugere equipes multidisciplinares, espaço dedicado para a criação e um intervalo de tempo finito. O processo começa com o enquadramento do problema de projeto (desafio estratégico), o qual guiará todo o andamento do trabalho. Ao longo do projeto, pensamentos concretos e abstratos são alternados, identificando temas e oportunidades e depois criando e prototipando. (IDEO, 2013)

Com o objetivo de complementar com mais exemplos e métodos o processo HCD, a IDEO.org apresenta todas as ferramentas dos processos de inspiração, ideação e implementação em um site chamado “Design Kit”. Desta maneira, o do Kit de Ferramentas HCD é complementado, comprovando que o objetivo da IDEO.org é espalhar a metodologia do design centrado no ser humano para todos os interessados no processo. (IDEO.ORG, [s.d.]) O processo HCD é dividido em três etapas, derivadas do próprio nome, são elas:

#### 1.4.1.1 H – Hear (Ouvir):

Nesta etapa, o objetivo é coletar histórias das pessoas as quais estamos pesquisando e projetando, através de pesquisas de campo. Deve-se entender profundamente as necessidades, barreiras e restrições do lugar do projeto, identificando pessoas de diferentes estilos de vida para conversar. O kit apresenta diferentes métodos de pesquisa que podem ser aplicados, como entrevistas individuais e em grupo. (IDEO, 2013)

Nesta etapa é necessário também identificar o conhecimento pré-existente sobre o assunto. Portanto, pesquisas secundárias são extremamente significativas. É importante que existam descobertas orientadas pela comunidade, com o ponto de vista das pessoas que estão em foco no projeto. (IDEO, 2013)

#### 1.4.1.2 C – Create (Criar)

“Transformar pesquisas em solução para o mundo real” (PINHEIRO; COLLUCI JR.; MELO, 2013, p.52) após entender os dados e oportunidades da etapa anterior. Deve-se escolher a abordagem a ser aplicada e sempre se basear na voz do usuário. A parte de criação consiste em trabalhos em formato de seminário, ou *workshop*, a fim de traduzir, de maneira estruturada e em equipe, as oportunidades encontradas. (IDEO, 2013)

Nesta fase é importante a transição do pensamento concreto para o abstrato, a fim de identificar novas soluções. Desta maneira, ferramentas importantes como *brainstorming* e protótipos de fácil criação são importantes. Ao longo do processo deve-se encontrar padrões e conexões entre os dados. Através de representações gráficas, pode-se explorar semelhanças e diferenças e encontrar relações. (IDEO, 2013)

#### 1.4.1.3 D – Deliver (Implementar)

Nesta etapa, deve-se tornar viável a solução encontrada, identificando a capacidade necessária. Para isto, deve-se criar um modelo sustentável, desenvolver o protótipo final e medir os impactos. Esta etapa ajudará no lançamento de novas soluções, criando, portanto, um novo plano de aprendizagem do processo. É necessário, sempre, obter o retorno dos participantes do processo. (IDEO, 2013)

### 1.4.2 DESIGN THINKING

Segundo Brown (2010), o design *thinking* abrange os principais conceitos associados ao design na identificação das necessidades humanas com a solução de problemas mais um passo à frente. Ele se difere do design à medida que coloca as ferramentas usadas pelos designers na mão de pessoas que nunca haviam pensado em projetar. Desta maneira, cria-se uma variedade muito mais ampla de problemas. (BROWN, 2010)

Apesar de o nome “design” ser freqüentemente associado a questões de estética e qualidade, o design como disciplina tem como objetivo promover o bem-estar na vida das pessoas. O design *thinker* aborda os problemas sob diversas perspectivas e ângulos, a fim de solucioná-los da maneira mais efetiva. (VIANNA et al., 2012)

Como apresentado no “kit HCD”, o design *thinking* é uma abordagem experimental. As necessidades humanas devem ser observadas e analisadas, de maneira que as soluções encontradas devem ser a junção de três aspectos: praticabilidade, viabilidade e desejabilidade. (BROWN, 2010; IDEO, 2013) Existem três “espaços de inovação”, os quais se sobrepõem uns aos outros, não seguindo uma ordem necessariamente linear. Em qualquer



momento do projeto é possível retomar etapas anteriores, de forma circular, sempre buscando por melhores ideias e soluções. (BROWN, 2010)

Os “espaços de inovação” segundo Brown (2010) são a etapa de “inspiração”, onde deve-se pesquisar e identificar problemas e/ou oportunidades; a “idealização”, onde as ideias são geradas, desenvolvidas e testadas; e a “implementação”, onde a solução realmente vai para o mercado. De acordo com Vianna (2012) estes três espaços do desenvolvimento do projeto são chamados de “imersão, ideação e prototipação”, como pode ser observado na Figura 4.

Figura 4 - Os três espaços de inovação



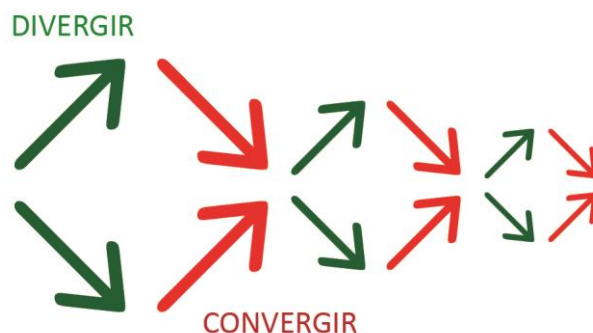
Fonte: Autora

Outros três elementos são extremamente importantes para o processo e são aplicados em todas as etapas: a observação, a empatia e *insight*. No *design thinking*, o cliente participa do processo, desta maneira deve observar (ver e ouvir) as situações em que ele passa, suas falas e atitudes, ganhar empatia com os futuros consumidores e projetistas, vendo o mundo através dos olhos deles. *Insights*, os quais podem ser traduzidos como uma compreensão rápida do momento e muitas vezes seguida de uma ideia para solução, acontecem ao longo de todo o processo quando se está convivendo com as verdadeiras experiências das pessoas que estão em foco. (BROWN, 2010; VIANNA et al., 2012)

O *design thinking* prega por pensamentos divergentes, onde deve-se criar opções, para depois convergir, fazer escolhas. Entretanto, isso não significa que são necessariamente duas fases, mas que esse processo pode e deve ocorrer inúmeras vezes, transitando entre as

etapas com a “iteração subsequente menos ampla e mais detalhadas que as anteriores”, como pode ser observado na Figura 5. (BROWN, 2010)

Figura 5 – Processo de divergir e convergir



Fonte: Autora (adaptado de BROWN, 2010)

Contribuindo para a ideia de divergir, Brown (2010) aponta vários meios para lançar ideias. Como uma abordagem de experimentação, todos os design *thinkers* devem ter espaços para gerar ideias, e para isto ele propõe o uso de ferramentas como o *brainstorming*, pensamento visual (desenhar ideias e situações) e “*Post-its*”. Tais ferramentas auxiliam a capacidade do pensamento integrativo. Os pensadores integradores “resistem à lógica do ‘isso ou aquilo’ a favor de ‘isso e aquilo’ e veem relações não lineares e multidirecionais como uma fonte de inspiração, não de contradição”. (BROWN, 2010, p. 80)

Considerada uma parte extremamente importante em todos os espaços de inovação, a prototipagem está presente ao longo de todo o processo. Além de servir para enxergar melhor o projeto, ela auxilia para o grupo em geral visualizar a ideia e contribuir, principalmente, identificando problemas e melhorias. No início do projeto, os protótipos devem ser mais simples para não atrasar o andamento do projeto. Ao final do processo os protótipos devem ser mais elaborados a fim de passar as informações de forma mais detalhada. (BROWN, 2010)

#### 1.4.3 PROJETO DE PRODUTO

O livro de Mike Baxter apresenta uma metodologia de design desenvolvida por pesquisadores da Universidade de Brunel, Inglaterra, de acordo com produtos desenvolvidos para empresas no Reino Unido. A abordagem cobre todos os aspectos do processo de

desenvolvimento de produto, desde a pesquisa de mercado até o desenvolvimento e especificação para produção. Neste trabalho serão apenas usadas as ferramentas para a etapa de criação. (BAXTER, 2011)

Baxter (2011) propõem algumas ferramentas-chaves para as diversas fases do processo criativo, desde a preparação, com a definição clara do problema, até a seleção da ideia. Na fase de geração de ideias são apresentadas ferramentas como *brainstorming* e anotações coletivas. Segundo o autor, “os produtos devem ser projetados para transmitir certos sentimentos e emoções” e para isso propõem três tipos de painéis de imagens visuais: painel do estilo de vida, painel da expressão do produto e painel do tema visual. (BAXTER, 2011)

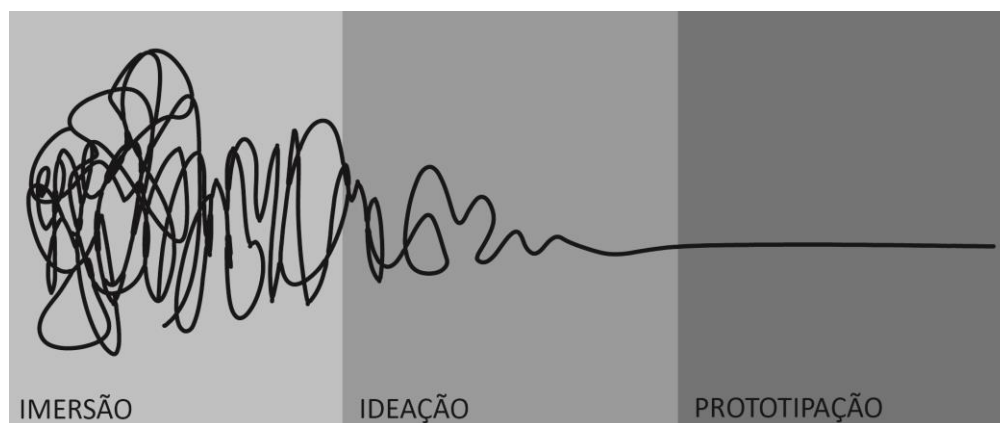
A metodologia apresentada por Baxter (2011) possui um fator mais ligado a ciências exatas do que humanas, se diferenciando das metodologias anteriormente apresentadas. Desta maneira, a utilização destas ferramentas como complementares ao trabalho, busca colocar em prática fatores que não são totalmente abrangidos para tornar o projeto o mais completo possível, mesclando diferentes tipos de metodologia visando o melhor resultado possível. (BAXTER, 2011)

### 1.5 CRONOGRAMA

O Design *Thinking* possui um pensamento multifásico e não linear, o qual permite interações constantes e aprendizados e pesquisas ao longo de todo o processo. (VIANNA et al., 2012) As ferramentas apresentadas pelo *Human Centered Design* devem ser usadas na ordem que a equipe de projeto as identifica como necessárias, não devendo, também, serem usadas em uma ordem linear. (IDEO, 2013)

A Figura 6 mostra a curva “*fuzzy-front-end*”, usada pelos design *thinkers* para tentar explicar o processo de desenvolvimento do projeto. A curva demonstra que o projetista está sempre experimentando novos caminhos e alternativas. Os erros são considerados aprendizados e ajudam a enxergar direções alternativas e identificar novas oportunidades para a resolução do problema. (VIANNA et al., 2012) A curva ilustra o processo não linear usado neste projeto.

Figura 6 - Curva “fuzzy-front-end”



Fonte: Autora (adaptado de VIANNA et al., 2012)

A Tabela 1 mostra o cronograma das fases e etapas propostas no presente trabalho, contemplando o TCC I e o TCC II. O cronograma é baseado na metodologia do *Human Centered Design* e contemplado por metodologias auxiliares. As fases apresentadas podem, entretanto, sempre ser novamente executadas, de acordo com a curva “fuzzy-front-end” apresentada e a metodologia usada.

Tabela 1 – Cronograma de desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso.

		TCC I				
		Março	Abril	Maió	Junho	Julho
<b>Planejamento</b>	Identificação de uma comunidade vulnerável	[Barra cinza]				
	Fundamentação teórica: pesquisa inicial	[Barra cinza]				
<b>Hear</b>	Imersão no local	[Barra laranja]				
	Desafio estratégico	[Barra laranja]				
	Seleção do desafio estratégico	[Barra laranja]				
	Entrevistas	[Barra laranja]				
	Avaliação dos resultados	[Barra laranja]				
<b>Create</b>	Identificação de padrões/temas	[Barra vermelha]				
	<i>Brainstorming</i> de novas soluções	[Barra vermelha]				

		TCC II				
		Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro
<b>Create</b>	<i>Brainstorming</i> de novas soluções (co-criação)	[Barra vermelha]				
	Oficinas e protótipos	[Barra vermelha]				
	Definição do tema/ Seleção da alternativa	[Barra vermelha]				
	Desenvolvimento de projeto	[Barra vermelha]				
<b>Deliver</b>	Prototipagem final	[Barra roxa]				
	Plano de aprendizagem	[Barra roxa]				

Fonte: Autora

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo contém o referencial teórico necessário para a melhor compreensão do problema e embasamento do trabalho. Desta maneira, contempla alguns tópicos de design social e psicologia social comunitária, assim como exemplos de aplicações dos mesmos.

### 2.1 DESIGN SOCIAL

De acordo com Bürdek (2006), a ideia fundamental de Walter Gropius para a Bauhaus, escola considerada o ponto central de partida para a evolução e desenvolvimento do design, era juntar a arte e a técnica, pois, unidas, existiria uma noção de princípio social. Desta maneira, uma das metas da escola criada em Weimar, na Alemanha do século XX, era “atingir, pela execução e produção estética, as necessidades das camadas mais amplas da população, obtendo uma síntese social”. (BÜRDEK, 2010, p. 33) Na Escola de Ulm, localizada no mesmo país logo após a Segunda Guerra Mundial, pregava-se a formação de um aluno de design pensante, aprofundando-se em estudos de ciências sociais, política e cultura. (CARDOSO, 2012)

Contudo, somente nos anos seguintes que o design com cunho social ganhava mais forças. Na década de 60 e 70, o professor e designer Victor Papanek chamava a atenção para o design que percebe e soluciona problemas reais da sociedade. Em seu polêmico livro “*Design for the real World*” (“Design para um mundo real”), Papanek (2000) mostrou um caminho diferente para o design, desenvolvendo produtos para comunidades e não para o mercado. Ele criticava o papel do design no mundo consumista, acusando a ausência de valores humanos no dogma modernista, e acreditava que ele deveria ser mais criativo, multidisciplinar e inovativo. (PAPANEK, 2000)

Segundo Margolin e Margolin (2004), a proposta que Papanek propõe em seu livro coloca os designers em conflito com um mercado comercial que cresce com produtos inúteis, porém, acaba limitando as opções para um designer social, o qual deve criar fora das tendências de mercado. Propondo um novo modelo de design social, eles acreditam que os designers devem se juntar com outros profissionais, os quais dividem os mesmos objetivos de um trabalho socialmente responsável, como profissionais da saúde, educação e assistên-

cia social. “O objetivo primário do design para o mercado é criar produtos para venda. De modo contrário, o objetivo primordial do design social é a satisfação das necessidades humanas”. (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004, p. 44)

A diferença é definida pelas prioridades da encomenda ao invés de um método de produção ou distribuição. Muitos produtos desenhados para o mercado também atendem às necessidades sociais, mas nós argumentamos que o mercado não consegue, e provavelmente não pode, cuidar de todas as necessidades sociais, uma vez que algumas delas são relacionadas a populações que não constituem uma classe de consumidores no sentido de mercado. Nós nos referimos aqui a pessoas com baixa renda ou portadoras de necessidades especiais devido à idade, saúde ou incapacidade. (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004, p. 44)

Tim Brown (2012), Victor Margolin e Sylvia Margolin (2004) concordam ao propor que a observação e a pesquisa “*in locus*” dos designers são importantes ferramentas para identificar as reais necessidades de uma população. Entretanto, este tipo de pesquisa nem sempre é simples, pois o designer precisa saber a melhor maneira de se comportar e observar a fim de que a pesquisa obtenha sucesso. Se tornam necessárias “habilidades relacionadas a populações marginalizadas ou vulneráveis ao invés de apenas um *briefing* de necessidade de um fabricante” (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004, p. 47) O trabalho de designers junto com profissionais já aptos a este meio de trabalho torna a tarefa mais organizada e o caminho para atingir o objetivo final mais fácil, reforçando o conceito de um grupo multidisciplinar de trabalho. (BROWN, 2010; MARGOLIN; MARGOLIN, 2004)

Um dos profissionais que Margolin e Margolin (2004) apontam como possíveis conexões entre designers e a aplicação do design social é o assistente social. A assistência social tem como objetivo suprir as necessidades de populações injustiçadas, avaliando o que ocorre com uma pessoa e a relação com o ambiente em que vive. Os diferentes ambientes são chamados de “domínios”. Um destes domínios é o físico/espacial, que é constituído pelas coisas criadas pelo homem, como objetos, ruas e sistemas de transporte. Neste processo é onde o designer social se encaixa, intervindo num serviço social e criando produtos que atendam às necessidades das populações mais vulneráveis. (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004)

De acordo com Fernanda Martins (2009), uma designer que possui projetos com comunidades no Brasil, o designer ao entrar em contato com cenários sociais diferenciados começa a refletir sobre assuntos relacionados a desigualdade e empoderamento da comunidade. Um desenvolvimento sustentável ocorre ao estimular a economia local, na qual o design é uma ferramenta de intervenção, a partir do momento em que os profissionais saem

das suas zonas de conforto e deixam-se “contaminar pela realidade onde pretende se inserir e melhorar. (MARTINS; SILVA, 2009)

Em 2011, Rafael Cardoso publica o livro “Design para um mundo complexo”, homenageando o best-seller de Papanek, mas mostrando que o “mundo real” ao que ele se referia se tornou “complexo” principalmente com a explosão do meio digital dos últimos 25 anos. O mundo mudou muito desde que os primeiros conceitos sobre forma, função e design foram expostos, e o cenário do mundo atual e globalizado fica cada vez mais complexo. Dessa maneira, deve-se repensar os antigos conceitos, reformular as perguntas e estar sempre em busca de conhecimento. O design é uma atividade projetual que chega a soluções criativas e sistêmicas para os problemas do atual mundo complexo. (CARDOSO, 2012)

Uma das virtudes do design é a capacidade de construir pontes e relações com quase todos os outros campos de conhecimento. Com um pensamento sistêmico, ele pode contribuir equacionando os desafios do mundo, solucionando problemas de modo integrado e comunicativo. (CARDOSO, 2012) Ao longo dos últimos dez anos, dois termos estão em voga no discurso político, “responsabilidade ambiental e inclusão social”, considerados como ideais a serem seguidos. “O risco maior é permanecerem apenas no âmbito do discurso, como belas palavras de ordem apensadas à prática projetual de modo mais decorativo do que efetivo” (CARDOSO, 2012, p. 250)

### 2.1.1 Cases de Design Social

Alguns exemplos de projetos de design social são ferramentas importantes para uma melhor resolução dos desafios futuros, baseando-se em erros e acertos de projetos que já aconteceram ou estão em andamento.

#### 2.1.1.1 *Design for Change*

O *Design for Change* é um movimento global cujo objetivo é oferecer às crianças a oportunidade de ser protagonista da sua história, atuando para transformar a realidade ao seu redor. O projeto que atua em diferentes lugares do mundo trabalha com o entendimen-

to de quatro verbos: sentir, imaginar, fazer e compartilhar. O programa é direcionado a crianças de 7 a 14 anos. Elas são convidadas a expressar suas inquietações, a imaginar como resolvê-las e a colocar isso em prática, ou seja: sentir o que incomoda na sua vida, imaginar uma solução, colocar esta solução em prática e compartilhar com o resto do mundo como foi esse processo. (“Design for change Brasil”, [s.d.]

O projeto trabalha conceitos-chave para a formação de cidadãos preparados para lidar com os problemas e desafios atuais e futuros. Ao passar pelos 4 verbos do *Design for Change*, as crianças vivem os significados de empatia, colaboração, inovação, pensamento crítico e empoderamento. Elas entendem que são parte de uma comunidade e que todos possuem responsabilidades como cidadãos da mesma e que elas podem ser a mudança que desejam ver no futuro de suas vidas. (“Design for change Brasil”, [s.d.]

No Brasil, o projeto já aconteceu em algumas comunidades. Em Santana do Parnaíba, na ONG Girassol, o projeto foi nominado de “O rio dos meus sonhos”, pois tratava de conscientizar as pessoas para não poluir o rio Tietê. O sonho das crianças era ver o rio com águas cristalinas. O resultado do projeto foi um vídeo de conscientização para os moradores da região, o qual elas criaram os fantoches, cenário e a história, como pode ser visto na Figura 7. (“Design for change Brasil”, [s.d.]

Figura 7 - Imagem do vídeo “O rio dos meus sonhos”



Fonte: *Design for change Brasil*

Na mesma ONG Girassol, um dos sentimentos presente nos alunos era de que existiam muitas brigas, xingamentos e brincadeiras de mal gosto entre as crianças. A solução foi uma música com estilo funk, muito conhecido para os jovens, composto e gravado por eles e



depois compartilhado pelos diversos meios virtuais. A música visa conscientizar os jovens a mudarem o mal comportamento. (“Design for change Brasil”, [s.d.]

#### 2.1.1.2 *Design to improve life*

A *INDEX: Design to ImproveLife*<sup>®</sup> é uma ONG Dinamarquesa fundada em 2005 com a criação de um concurso que visava atrair jovens talentos do design, turistas e investimentos para a Dinamarca. O concurso iniciou com uma abordagem de design tradicional, porém, pouco tempo depois, a equipe não estava convencida de que aquela abordagem teria o alcance e o impacto desejados. (“INDEX: Design to Improve Life<sup>®</sup>”, [s.d.]

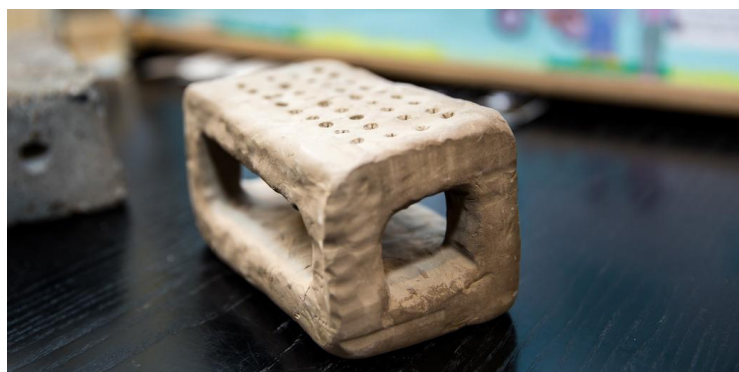
Após um longo diálogo com empreendedores, designers e jornalistas ao redor do mundo para descobrir qual era o cerne que deveria guiar o concurso *INDEX: Design to Improve Life*<sup>®</sup>, a fim de gerar o impacto necessário e ser relevante mundialmente, eles conseguiram achar o seu foco, que foi apontado como sendo o potencial humano e o potencial do design para mudar a vida das pessoas. Não somente com o design tradicional de produtos, mas abrangendo para o design de serviços, sistemas e processos. (“INDEX: Design to Improve Life<sup>®</sup>”, [s.d.]

A *INDEX: Design to Improve Life*<sup>®</sup> inspira, educa e engaja, para projetar soluções sustentáveis para desafios globais. Ela inspira, mostrando as pessoas como a vida deles próprios e a vida das pessoas a sua volta podem melhorar com os projetos desenvolvidos pela ONG. Ela educa usando desafios da vida real como um recurso de aprendizagem para as escolas e os talentos das escolas como um recurso para a sociedade. Ela engaja governos, organizações, empresas e pessoas em colaborações de valor de longo prazo. (“INDEX: Design to Improve Life<sup>®</sup>”, [s.d.]

A *INDEX: Design to Improve Life*<sup>®</sup> acredita em um mundo melhor com soluções bem projetadas para melhorar a vida das pessoas. Eles veem uma mudança no foco do mundo, basicamente, acreditando que estamos em um momento onde temos o capital, os recursos, a tecnologia e o conhecimento para projetar as melhores soluções para as pessoas, então ela deve ser feita. A ONG acredita que se temos a habilidade para responder a estes desafios, temos também o dever.

Um exemplo de projeto desenvolvido pela ONG é o “*Drainage Tile*”, que se trata de um tijolo furado, como pode ser visto na Figura 8, projetado para escoar o excesso de água em áreas sujeitas a enchentes. Os tijolos são assentados no calçamento e ligados a um sistema de drenagem que conduz a água para um reservatório ou outro local de armazenagem para um uso futuro. O projeto está em fase de teste, mas promete grande melhoria para a vida de milhares de pessoas.

Figura 8 - *Drainage Tile*



Fonte: *INDEX: Design to Improve Life*®

#### 2.1.1.3 *International Development Design Summit - IDDS*

O Encontro Internacional de Design para Desenvolvimento Social, ou em inglês nas siglas IDDS, tem como objetivo melhorar a vida das pessoas em situação de pobreza. Através da participação de pessoas de diversos países e áreas de atuação, eles buscam soluções ao criar tecnologias ou empreendimento para a população em foco. Diferentemente da maior parte das conferências acadêmicas, o IDDS enfatiza o desenvolvimento de protótipos, não artigos científicos ou projetos teóricos. Ele deseja criar iniciativas reais e não apenas planos de negócios. (“Encontro Internacional de Design para o Desenvolvimento Social”, 2012)

O IDDS é inspirado em diversos modelos atuais de inovação, design e participação comunitária: co-criação, colaboração interdisciplinar e *crowd sourcing*, que é a contribuição de outras pessoas para o projeto conseguir acontecer. O principal objetivo do IDDS, portanto, é demonstrar um modelo em que uma comunidade de designers ativos e criativos possa inventar, inovar e inspirar uns aos outros na criação de novas tecnologias focadas nas

necessidades dos usuários. (“Encontro Internacional de Design para o Desenvolvimento Social”, 2012)

O evento aconteceu no Brasil, em São Paulo, em julho de 2012. Foram quatro semanas em que os participantes aprenderam ferramentas de design e criaram na prática soluções e novas tecnologias, através de serviços e produtos, para comunidades de baixa renda. Amy Smith, uma das idealizadoras do projeto, afirmou para a Folha de São Paulo, na época, que a importância não é tanto pelos projetos, mas pelas pessoas envolvidas. (RIBEIRO, 2012)

Um dos projetos desenvolvidos tinha como problema uma comunidade que não possuía alternativas de lazer e entretenimento educativos e de união para a família, bem como não havia articulação entre as diferentes instituições na comunidade, dificultando que os espaços disponíveis fossem aproveitados. Através de conversas com crianças da comunidade, o grupo decidiu criar um brinquedo/brincadeira para as crianças de 7 a 15 anos. A solução que chegaram foi a criação de um espaço usando a estrutura já existente do muro da linha de trem. Criaram, portanto, uma roleta de brincadeiras que ao girar, seleciona uma brincadeira para as crianças. Cada brincadeira tem sua própria intervenção no muro e é possível que cada criança acrescente à roleta com novas brincadeiras. (“Encontro Internacional de Design para o Desenvolvimento Social”, 2012)

## *2.2 PSICOLOGIA SOCIAL COMUNITÁRIA*

Psicologia social comunitária mescla duas vertentes da psicologia: a psicologia social, a qual analisa o processo de comunicação entre os indivíduos e suas relações, e a psicologia comunitária, a qual enfatiza o estudo dos grupos nas comunidades e instituições sociais. Com o objetivo de aumentar o enfoque social e promover mudanças através do comprometimento ético e político, iniciou-se a construção do estudo de psicologia social comunitária. (AZEVEDO, 2009)

Adriano Azevêdo (2009) explica, segundo os autores Lane, Myers e Rodrigues, que a psicologia social estuda a maneira pela qual as pessoas se relacionam e produzem formas de pensamentos e comportamentos em um determinado ambiente. Sendo assim, o ambiente é um item significativo para determinar o comportamento dos indivíduos. A partir dele

diversas formas de temáticas podem ser investigadas pela psicologia, tais como preconceito e violência. (AZEVEDO, 2009)

De acordo com Oliveira (2008) outra temática predominante na sociedade contemporânea e investigada pela psicologia é o individualismo. Pode-se ver os investimentos massivos na autoimagem, no retraimento do social e na distância da criação de vínculos fortes. Para Lipovetsky (s.d. apud OLIVEIRA, 2004) o que acontece é uma socialização mais flexível, na medida que o indivíduo existiria para si próprio, isolado da sociedade. Ele acredita que no capitalismo moderno isso tampouco seria disfuncional, pois esta indiferença ao mundo seriam boas condições para o funcionamento dele. (OLIVEIRA, 2008)

O ambiente e o individualismo estão ligados à organização do espaço da cidade, moldada por uma configuração natural e cultural. Este módulo de ocupação modula fronteiras físicas e subjetivas, configurando modos de viver dos habitantes. Sendo assim, o ambiente de uma comunidade é sempre complexo, ainda mais quando nele são inseridos outros fatores externos. (SCISLESKI; MARASCHIN; TITTONI, 2006)

Outros fatores influenciam o modo de viver e a formação de identidade de um adolescente: a família e os amigos. Em um estudo feito com adolescentes de dois colégios de diferentes classes sociais em Cuiabá, Mato Grosso, notou-se que o contato afetivo entre os membros da família é vivenciado apenas por poucos jovens. Quando mais a criança cresce, mais esse distanciamento ocorre, e, através das entrevistas com os adolescentes, os pesquisadores notaram um grande desejo dos mesmos de serem acarinhados pelos pais na adolescência também. (OLIVEIRA, 1997)

Através do programa de extensão universitária Convivência, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, três psicólogas realizaram um trabalho sobre as práticas do psicólogo social no espaço de uma comunidade. A escolhida foi a Ilha Grande dos Marinheiros, na periferia de Porto Alegre. Notou-se a falta de espaço de convivência para jovens entre 12 e 17 anos. Através de dinâmicas com o grupo, foi observado que os habitantes da ilha se sentiam isolados, como se não fizessem parte da cidade. A UFRGS, por exemplo, um espaço público relativamente longe da zona em que moram, mostrou-se completamente distante do cotidiano da comunidade. (SCISLESKI; MARASCHIN; TITTONI, 2006)

Esta exclusão do universo da cidade, restrita apenas ao território da Ilha Grande dos Marinheiros, torna aqueles jovens invisíveis ao resto da cidade. Ao longo de meses, as psicólogas construíram, junto com o grupo, um espaço de convivência para eles onde esta temática era debatida, junto com o reconhecimento de sujeitos, de suas maneiras de viver e de sua capacidade de escolher. O trabalho foi reconhecido pelos jovens e, os que já passaram pelo grupo, enxergam nas psicólogas pessoas para conversar e não apenas pedir ajuda. (SCISLESKI; MARASCHIN; TITTONI, 2006)

Seguindo nesta mesma temática, Luiz Eduardo Soares (2008) escreveu um artigo para o XII Encontro Nacional da ABRAPSO (Associação Brasileira de Psicologia Social) onde conta o drama da invisibilidade. Através da história de um menino pobre que sofre violências domésticas, não possui vínculos afetivos com familiares, é ignorado pela comunidade e esquecido pelo poder público, ele explica que a invisibilidade pode ser produzida pela indiferença pública à presença de algum indivíduo. Este menino, que possui dificuldades comuns de adolescente, acaba sendo capturado pelo tráfico, pois, ao estar com uma arma, ele ganha visibilidade, acesso a dinheiro e consumo. (SOARES, 2008)

Recorrendo a uma arma, portanto, o menino alcança as condições mínimas para uma melhor autoestima, reconhecimento e construção de identidade. Agora ele pode ser protagonista de uma história, mesmo que ela seja causando medo em outros indivíduos. Soares prova que a história que ele conta está presente em diversas comunidades no país. Desta maneira, ele sugeriu fontes alternativas de atração ou recrutamento dos jovens, capazes de competir com o tráfico, oferecendo, pelo menos, as mesmas vantagens que o tráfico. As alternativas devem ser criativas e eficientes em curto prazo, sem esquecer-se das opções de longo prazo como educação e geração de emprego. (SOARES, 2008)

A questão da invisibilidade apresentada por Soares (2008) pode ser explicada, também, pela falta de “poder” que o adolescente possui na sua própria vida. O portal online sobre direitos humano, DHnet, define empoderamento como o processo onde as pessoas, organizações e comunidades obtêm controle da sua própria vida, percebem suas habilidades e competências para criar e gerir seus próprios destinos.

Um dos objetivos do processo de empoderamento de pessoas e comunidades é mostrar para elas a capacidade de decidir sobre a própria vida e, também, sobre a vida da comunidade. Desta maneira, um processo de empoderamento eficiente deve abranger não só os

indivíduos como componentes coletivos. Este processo deve contemplar, pelo menos, quatro níveis: O cognitivo, que é a conscientização sobre a realidade e os processos; o psicológico, que está ligado ao desenvolvimento de sentimentos de auto-estima e autoconfiança; o econômico, que relaciona a importância de atividades de geração de renda e a independência econômica; e o político, que diz respeito a habilidade de analisar e mobilizar o meio social a fim de produzir mudanças. (DHNET, [s.d.]

### 2.3 CONSIDERAÇÕES GERAIS

O conteúdo estudado nos dois itens da fundamentação teórica, Design Social e Psicologia Social Comunitária, são importantes para o andamento do trabalho, tanto na fase de pesquisa do projeto como na fase de criação. Segundo Margolin e Margolin (2004), uma possível dificuldade de designers que desejam trabalhar com a vertente social, é a falta de conhecimento em assuntos que as faculdades não atendem. É importante, portanto, a busca por este conhecimento.

Desta maneira, a psicologia social comunitária, ligada aos conceitos de empoderamento, se torna extremamente necessária ao se trabalhar com pessoas dentro de uma comunidade vulnerável. É preciso entender o ambiente em que aquelas pessoas vivem, entender os desafios e medos que os moradores enfrentam. Este ambiente é, na maioria dos casos, diferente do ambiente em que o projetista vive. Existem barreiras e fronteiras entre estes dois modos de viver e, para um melhor projeto, estas fronteiras devem ser bem entendidas, como explica a psicologia social comunitária.

O mundo complexo, como Rafael Cardoso (2012) diz, é melhor compreendido quando o designer busca conhecimento através de outras profissões. Desta maneira, este trabalho vai ser auxiliado por outros profissionais, através de entrevistas e diálogos, visando uma multidisciplinariedade de saberes. Assim, será possível construir pontes para minimizar as fronteiras e ganhar maior empatia e envolvimento com a comunidade em que se deseja trabalhar.

### 3 A REGIÃO DA GRANDE CRUZEIRO

Porto Alegre, assim como outras cidades brasileiras, apresenta-se como um cenário de forte segregação social, marcada pela desigualdade econômica. Pode-se identificar este panorama nos centros urbanos e nas periferias da cidade, onde diversas comunidades estão em condições precárias. (SANCHES, 2014)

Os índices de Gini em diferentes regiões de Porto Alegre comprovam a desigualdade, como já pode ser observado na Figura 2. Segundo o IBGE (2010), a região de maior índice é a Cruzeiro, calculado em 0,59, se caracterizando como a região com maior desigualdade social. A Cruzeiro é uma região localizada na zona sul de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, a qual é composta pelos bairros Medianeira e Santa Teresa. Segundo o Censo Demográfico de 2010, a região tem 65.408 habitantes vivendo em um área de 6,82 km<sup>2</sup>, o que representa 1,43% da área de Porto Alegre. (OBSERVAPOA, 2015)

Situada em uma região montanhosa, como mostrado na Figura 9, a região começou a receber empresas de comunicação depois da década de 1950, quando elas começaram a se instalar no bairro Santa Teresa em função do relevo que facilitava as transmissões. (CENTRO DE PESQUISA HISTÓRICA DE PORTO ALEGRE, 2015) A desigualdade social pode ser vista ao passar pela região, com casas e prédios de luxo dividindo o mesmo bairro com vilas populares.

Figura 9 - Vista da região da Cruzeiro



Fonte: Autora

Para fins de comparação e melhor entendimento, pode-se comparar a região Cruzeiro com a região do Centro de Porto Alegre, a qual engloba 18 bairros, entre eles Centro, Cidade Baixa, Moinhos de Vento, Praia de Belas e Petrópolis. A taxa de analfabetismo da Cruzeiro é de 4,13%, já na região do Centro a taxa diminui para 0,51%. Na Cruzeiro, o rendimento médio dos responsáveis por domicílio é de 3,83 salários mínimos, enquanto no Centro o rendimento médio é de 8,81. (OBSERVAPOA, 2015)

A Grande Cruzeiro, situada na região Cruzeiro, é um conglomerado de 59 vilas populares, as quais vem sofrendo, ao longo dos últimos anos, pelo comando dos traficantes de drogas, com constantes tiroteios. Uma das vilas possui o mesmo nome da região, Vila Cruzeiro. (ELY, 2014)

### *3.1 UMA COMUNIDADE VULNERÁVEL: A VILA CRUZEIRO*

A Vila Cruzeiro, conhecida pelas páginas policiais dos jornais de Porto Alegre, não é vista por quem transita pelas grandes avenidas como Carlos Barbosa, Teresópolis e Nonoai, vias que são acesso à zona sul. (OBSERVAPOA, 2015) Entretanto, ao entrar na região, é possível visualizar uma comunidade bastante vulnerável.

Destaca-se que, dentro desta região, com o objetivo de ajudar e auxiliar os moradores, existem duas associações importantes, a ASSMUSOL - Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro e a AMOVICS – Associação dos Moradores da Vila Cruzeiro. Com a facilidade de projetos anteriores já desenvolvidos entre a ASSMUSOL e o Departamento de Design e Expressão Gráfica da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, a Vila Cruzeiro, por intermédio da ASSMUSOL, é a comunidade vulnerável escolhida para a realização deste projeto.

Uma moradora da Vila Cruzeiro, Beatris Souza (ver entrevista do Apêndice A), participou ativamente das duas associações e é uma das fundadoras da ASSMUSOL. Segundo ela, a ideia inicial da ASSMUSOL era de ser uma cooperativa de jovens costureiras, um projeto ligado a AMOVICS. Entretanto, um ano e meio depois, com pouco conhecimento para uma cooperativa, decidiram fundar uma oficina de costura para capacitar mulheres através da mesma, gerando renda. A ideia foi desassociada da AMOVICS, se tornando independente, e a ASSMUSOL foi fundada em 30 de março de 2000.



A Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro, situada na Rua Dona Otília, é uma casa de dois andares, como pode ser visto na Figura 10, que fica no centro da Vila Cruzeiro. A associação é uma rede conveniada da Fundação de Assistência Social e Cidadania (FASC), órgão gestor da Política de Assistência Social no Município de Porto Alegre. A FASC é responsável pela oferta de serviços, programas e benefícios que promovam a inclusão de cidadãos, famílias e grupos que se encontram em situação de vulnerabilidade e risco social. (PREFEITURA DE PORTO ALEGRE, [s.d.]

Figura 10 - Sede da ASSMUOL



Fonte: Autora

De acordo com Beatris, o principal objetivo das ASSMUSOL é retirar as crianças e adolescentes das ruas e encaminhá-los para uma vida melhor, gerenciando aulas de atividades manuais e cidadania. O recrutamento de novos alunos ocorre por indicações dos alunos atuais e através de contato dos funcionários com os moradores da região. Inicialmente, apenas meninas eram chamadas, mas atualmente o estabelecimento conta com alunos homens também. Os atuais participantes da associação são jovens de 10 a 20 anos imersos em uma região por muitas vezes perigosa. Em contra partida, a associação tem o objetivo de deixar a vida deles mais segura.

## 4 PROJETO – ETAPA “OUVIR”

O projeto segue como base a metodologia do *Human-Centered-Design* e, muitas vezes, expande seu caminho por outros meios, devido ao fato de ter como seu principal fator a relação com pessoas. De acordo com Brown (2010), um grupo multidisciplinar traz diferentes visões para o projeto e importantes benefícios. Desta maneira, o presente projeto será desenvolvido por uma chamada “equipe”, que consiste em todas as pessoas ao longo do andamento deste projeto que contribuem significativamente para a realização dele.

### 4.1 VISITA GUIADA

Segundo Brown (2010) um dos elementos essenciais para um design de sucesso é a observação. Conseguir ver o novo espaço em que se deseja trabalhar e ouvir as pessoas dentro dele. Deve-se conseguir, também, observar por outros olhos, e tentar enxergar sem toda a experiência que cada pessoa carrega. Desta maneira, consegue-se abrir horizontes para novos olhares. (BROWN, 2010)

A equipe visitou a ASSMUSOL guiada por funcionários locais. O objetivo da visita era conhecer os professores, os alunos e as aulas que lhes são licenciadas, além de observar o ambiente até então desconhecido. A casa da associação se encontra no centro da Vila Cruzeiro. Era uma antiga residência de dois andares que foi adquirida pela associação. No andar de cima possuem três salas: duas para costura com máquinas e uma com computadores – onde a maioria está estragada. No primeiro andar existe a sala administrativa, a cozinha, o banheiro, o espaço para o lanche e a sala onde ocorrem as aulas de artesanato. Alguns espaços da casa podem ser vistos na Figura 11.

Figura 11 - Fotos do interior da sede da ASSMUSOL



Fonte: Autora

A ASSMUSOL funciona de terças-feiras a quintas-feiras todas as semanas, sem ter férias inclusive no período de férias escolares. Nas terças e quintas, as crianças e adolescentes se dividem em dois módulos: para alunos mais novos (até 15 anos) e iniciantes são gerenciadas aulas de artesanato, incluindo costura a mão; para alunos mais avançados, os quais já passaram pelo primeiro módulo, são dadas aulas de costura a máquina. Nas quartas-feiras, o grande grupo se junta e são gerenciadas aulas do módulo básico. Neste módulo, a ideia é passar documentários sobre o uso de drogas, aulas expositivas sobre cidadania e também contemplar projetos novos. Uma pessoa trabalha na área administrativa e gestão da associação. Todos os funcionários são remunerados, ao passo que a direção é voluntária.

Em uma primeira visita em Março de 2015 à ASSMUSOL, notou-se os alunos bastante compenetrados em acabar o trabalho de costura ou artesanato que haviam iniciado. Um dos motivos, expostos pelos professores, é que a produção de cada peça de roupa da aula de costura a máquina ou cada bordado da aula de artesanato são pertences dos alunos e eles podem levar para a casa. Os alunos contaram que eles gostam de usar as próprias peças ou presentear algum familiar. Segundo a funcionária da associação, os alunos possuem grande interesse em fazer trabalhos que eles gostem e sintam vontade de usar. Desta maneira, o andamento das aulas é mais veloz e eficiente.

Outro ponto apresentado pelos professores é que, além das aulas específicas, eles procuram se inteirar da vida dos alunos. Eles contam que é muito importante saber dos gostos, medos e novidades da vida dos alunos, pois as aulas se tornam melhores e eles são ca-

pazes de ajudar cada participante também na vida pessoal. Quando ocorrem faltas (ausências) por parte dos alunos, a família dos mesmos é avisada.

## 4.2 DESAFIO ESTRATÉGICO

O desafio estratégico é um dos principais aspectos da metodologia centrada no ser humano; ele orienta o projeto ao longo das próximas etapas de pesquisa e desenvolvimento das soluções. Ele deve ser moldado em termos humanos, abrangente o suficiente para identificar áreas de valores inesperados e específico o suficiente para ser gerenciável. A frase que molda o desafio estratégico deve iniciar com “criar, adaptar ou definir” ou em forma de questionamento com “como poderíamos”. (IDEO, 2013)

O desenvolvimento do desafio estratégico deve ser guiado através da “lente” do desejo. Deve-se entender o público que se deseja atingir através do conhecimento de suas necessidades, desejos e comportamentos. Nesta fase, assim como ao longo de todo o projeto, deve-se ouvir e entender as pessoas envolvidas, coletando histórias e realizando pesquisas de campo. (IDEO, 2013) Desta maneira, o desafio estratégico é realizado com atividades onde o objetivo principal é identificar o desejo.

### 4.2.1 Atividade 1: *Brainstorming* com alunos e professores na ASSMUSOL

**Objetivo da atividade:** Conhecer o dia-a-dia da vida dos moradores e suas preferências.

**Explicação da atividade:** A atividade foi gerenciada em duas etapas diferentes, primeiro com os alunos e depois com os professores e funcionários. Desta maneira foi possível verificar as semelhanças e diferenças entre os dois grupos. O processo consistia em três painéis: dois genéricos com o sentido de bom e ruim e o outro com aspectos que poderiam mudar e/ou acrescentar na Vila Cruzeiro. Foram feitas perguntas pela equipe e os participantes escreviam as respostas nos adesivos e colavam no respectivo painel. Ao final das duas atividades (com os alunos e com os professores e funcionários) e da análise de cada uma separadamente, os painéis dos dois grupos foram agrupados de acordo com fatores em comum. O processo pode ser observado na Figura 12.

Figura 12 - Atividade de *brainstorm* na ASSMUSOL.



Fonte: Autora

A fim de interpretar melhor os resultados, as palavras/respostas foram separadas em quatro grupos diferentes: lazer, relações, problemas dentro do alcance e problemas de difícil alcance. As palavras foram reescritas exatamente da forma que os adolescentes e os professores colocaram na atividade, e podem ser observadas na Tabela 2.

Tabela 2 – Palavras escritas pelos participantes

LAZER	RELAÇÕES
comer	família e amigos
dormir	cachorro e gato
internet	conversar
televisão	namorar
sair - passear	esquina - beco = amigos
música - funk	trabalhar com adolescente
dinheiro - fazer compras	"família" ASSMUSOL
costurar	autoestima do aluno
	reconhecimento do trabalho

PROBLEMAS DENTRO DO ALCANCE	PROBLEMAS DE DIFÍCIL ALCANCE
lixo na rua	violência
grafite na rua	drogas
falta do envolvimento familiar	traficantes
falta de comprometimento	viciados
mídia marginaliza a vila	morte
discriminação	doença
	esquina - beco = tiroteio
	ficar preso

Fonte: Autora

Algumas atividades que seriam de interesse para os moradores foram citadas ao longo do processo e foram agrupadas como projetos para trazer para a vila e possíveis soluções de interesse para os moradores. Elas estão listadas na Tabela 3.

Tabela 3– Projetos para trazer para a vila

PROJETOS PARA TRAZER PARA A VILA
Escola de culinária
Escola de música
Escola de arte
Centro de reabilitação
Pista de skate
Praça de ginástica
Campo de futebol
Pracinha
Baile de funk do Campo da Tuca
Projeto para abordar a família
<i>Food-Truck</i>
Divulgação do que tem que bom na vila
Projetos sociais e voluntários

Fonte: Autora

**Interpretações e resultados:** A fim de construir um desafio estratégico com o objetivo de auxiliar a vida dos moradores, trazendo-lhes melhorias, as palavras anteriores foram interpretadas pela equipe de projeto e apenas alguns itens foram considerados. As interpretações ocorreram através das “lentes” de praticabilidade e viabilidade. As palavras que possuíam relações com assuntos que poderiam ser praticados/melhorados dentro da vila, foram mantidas. Os assuntos que seriam dificilmente viáveis, principalmente por se tratarem de problemas de difícil alcance para designers, foram retirados da Tabela 2, obtendo-se assim a Tabela 4.

Tabela 4 – Palavras para futuros desafios estratégicos

LAZER	RELAÇÕES
comer	Família e amigos
internet	Conversar
música - funk	Namorar
dinheiro - fazer compras	Autoestima do aluno
costurar	Reconhecimento do trabalho
PROBLEMAS DENTRO DO ALCANCE	PROBLEMAS DE DIFÍCIL ALCANCE
lixo na rua	drogas
falta do envolvimento familiar	
falta de comprometimento	
mídia marginaliza a vila	

Fonte: Autora

Desta maneira, obteve-se um bom entendimento da realidade dos moradores da região. Entendeu-se melhor as necessidades, barreiras e restrições, assim como as preferências e estilo de vida de cada um. Caminhos para onde o projeto poderia seguir foram identificados e desenvolveu-se possibilidades de desafios estratégico, observado na Figura 13.

Figura 13 - Desafio estratégicos

# COMO PODERÍAMOS?

atingir um maior envolvimento das famílias da comunidade com a ASSMUSOL?  
 melhorar a imagem dos habitantes da vila cruzeiro perante a sociedade?  
 aumentar a renda dos adolescentes atendidos pela ASSMUSOL?  
 aumentar o nível de comprometimento dos adolescentes?  
 criar outra atividade para os adolescente da Vila Cruzeiro?  
 atrair mais jovens do sexo masculino para a ASSMUSOL?  
 garantir/estimular uma maior liberdade de expressão dos adolescentes?  
 oferecer/garantir acesso à prática de atividades físicas para os adolescentes?  
 oferecer contato dos adolescentes que com a área das artes?  
 promover a alimentação saudável e econômica dos adolescentes?  
 melhorar o dia-a-dia dos moradores da Vila Cruzeiro através da internet?  
 promover o contato dos adolescentes da ASSMUSOL com a música?  
 incentivar os alunos a dar continuidade nas atividades aprendidas mesmo após sair da ASSMUSOL?  
 tornar o relacionamento dos adolescentes com as família, amigos e namorados o mais feliz e seguro possível?  
 promover uma melhora na autoestima dos alunos e o reconhecimento do trabalho dos professores?  
 minimizar o impacto dos problemas do lixo na comunidade?  
 evitar/prevenir/diminuir o envolvimento dos adolescentes com as drogas e o tráfico?

Fonte: Autora

## 4.2.2 Atividade 2: Ganhar empatia

**Objetivo da atividade:** Tornar os alunos da ASSMUSOL mais próximos da equipe, podendo possuir relações de confiança para o desenvolvido do projeto futuro.

**Explicação da atividade:** Duas atividades foram projetadas pela equipe para ganhar maior empatia dos alunos. O primeiro foi um jogo chamado “stop” e já conhecido pelos alunos. O jogo consiste apenas em escrever uma palavra para cada coluna, iniciando com a letra que cada aluno fala por vez. Cada coluna possui um significado diferente, como nomes, lugares, objetos e adjetivos.

A segunda atividade foi elaborada pela equipe, inspirada em um jogo já existente, o “Imagem & Ação”. O jogo consiste em várias cartas, cada uma com cinco palavras diferentes. Os participantes são divididos em dois grupos e cada pessoa deve pegar uma carta e repre-



sentar alguma das palavras para o seu próprio grupo, através de desenho ou mimica. Se o grupo acertar ele ganha um ponto. Ao fechar vinte pontos se tem o grupo vencedor.

As cartas elaboradas pela equipe foram, em grande parte, inspiradas nas palavras da atividade anterior, como pode ser observado na Figura 14. Desta maneira, se tinha certeza que os alunos saberiam o significado de cada palavra e se sentiriam confortáveis de interpretá-las. O objetivo era tornar o jogo parte do mundo em que eles vivem e conhecem.

Figura 14 – Cartas do jogo “Imagem & Ação”, elaboradas pela equipe.

IMAGEM & AÇÃO		IMAGEM & AÇÃO		IMAGEM & AÇÃO		IMAGEM & AÇÃO	
A	Andar	A	Correr	A	Pular	A	Coçar
P/A	Cachorro	P/A	Gato	P/A	Coelho	P/A	Passarinho
O	Armário	O	Mesa	O	Cadeira	O	Sofá
CEP	Porto Alegre	CEP	Vila Cruzeiro	CEP	Rio de Janeiro	CEP	São Paulo
L	Namorar	L	Jogar	L	Sair pra festa	L	Dançar
IMAGEM & AÇÃO		IMAGEM & AÇÃO		IMAGEM & AÇÃO		IMAGEM & AÇÃO	
A	Latir	A	Sorrir	A	Chorar	A	Mandar
P/A	Leandro	P/A	Dani	P/A	Mc Gui	P/A	Rato
O	Televisão	O	Forno	O	Luz	O	Telefone
CEP	Tuca	CEP	ASSMUSOL	CEP	AMOVICS	CEP	Beira-Rio
L	Celular	L	Facebook	L	Beijar	L	Shopping

Fonte: Autora

**Interpretações e resultados:** Ao final da atividade os alunos já estavam muito bem inteirados com a equipe, e vice-versa. O momento de diversão dos jogos foi completamente satisfatório para conhecer melhor os alunos e para eles confiarem na equipe. Os alunos expuseram, de diversas maneiras, o quanto gostaram de o jogo das cartas possuir aspectos da vida deles.

#### 4.2.3 Atividade 4: Escolha e validação do desafio estratégico

**Objetivo da atividade:** Validar os desafios estratégicos e reduzir as possibilidades.

**Explicação da atividade:** Os desafios elaborados na atividade 1 foram repensados em imagens, as quais foram impressas em formato de cartas. Os significados das mesmas foram



Figura 16 – Ordem dos desafios gerados pela equipe

- COMO PODERÍAMOS?**
1. atingir um maior envolvimento das famílias da comunidade com a ASSMUSOL?
  2. incentivar os alunos a dar continuidade nas atividades aprendidas mesmo após sair da ASSMUSOL?
  3. aumentar a renda dos adolescentes atendidos pela ASSMUSOL?
  4. evitar/prevenir/diminuir o envolvimento dos adolescentes com as drogas e o tráfico?
  5. melhorar a imagem dos habitantes da vila cruzeiro perante a sociedade?
  6. promover uma melhora na autoestima dos alunos e o reconhecimento do trabalho dos professores?
  7. garantir/estimular uma maior liberdade de expressão dos adolescentes?
  8. aumentar o nível de comprometimento dos adolescentes?
  9. oferecer contato dos adolescentes que com a área das artes?
  10. atrair mais jovens do sexo masculino para a ASSMUSOL?
  11. oferecer/garantir acesso à prática de atividades físicas para os adolescentes?
  12. promover o contato dos adolescentes da ASSMUSOL com a música?
  13. promover a alimentação saudável e econômica dos adolescentes?
  14. minimizar o impacto dos problemas do lixo na comunidade?
  15. melhorar o dia-a-dia dos moradores da Vila Cruzeiro através da internet?
  16. tornar o relacionamento dos adolescentes com as família, amigos e namorados o mais feliz e seguro possível?

Fonte: Autora

Desta maneira, existiam quatro ordens de importância dos desafios estratégicos. Essas ordens foram tabeladas para melhor visualização. Cada desafio foi resumido em poucas palavras para a equipe poder visualizar todos juntos, como mostra a Tabela 5.

Tabela 5– Desafios em todas as ordens

Prioridades	Funcionária	Média individual	Grupo	Equipe Projeto
1	Família e ASSMUSOL	Incentivar continuidade com conhecimento adquirido	Família e ASSMUSOL	Família e ASSMUSOL
2	Atrair jovens do sexo masculino	Promover contato com música	Atrair jovens do sexo masculino	Incentivar continuidade com conhecimento adquirido
3	Aumentar nível de comprometimento	Aumentar nível de comprometimento	Promover contato com música	Promover aumento na renda
4	Incentivar continuidade com conhecimento adquirido	Melhorar a rotina através da internet	Oferecer atividade culinária	Diminuir envolvimento com tráfico
5	Promover aumento na renda	Oferecer atividade física	Promover convivência mais segura	Melhorar imagem da vila na mídia
6	Aumentar a autoestima	Família e ASSMUSOL	Estimular liberdade de expressão	Aumentar a autoestima
7	Estimular liberdade de expressão	Melhorar imagem da vila na mídia	Melhorar a rotina através da internet	Estimular liberdade de expressão
8	Promover contato com as artes	Atrair jovens do sexo masculino	Oferecer atividade física	Aumentar nível de comprometimento
9	Melhorar a rotina através da internet	Promover contato com as artes	Promover aumento na renda	Promover contato com as artes
10	Promover contato com música	Estimular liberdade de expressão	Incentivar continuidade com conhecimento adquirido	Atrair jovens do sexo masculino
11	Diminuir envolvimento com tráfico	Oferecer atividade culinária	Promover contato com as artes	Oferecer atividade física
12	Melhorar imagem da vila na mídia	Promover aumento na renda	Aumentar nível de comprometimento	Promover contato com música
13	Promover convivência mais segura	Promover convivência mais segura	Aumentar a autoestima	Oferecer atividade culinária
14	Oferecer atividade física	Minimizar impacto do lixo	Minimizar impacto do lixo	Minimizar impacto do lixo
15	Oferecer atividade culinária	Aumentar a autoestima	Diminuir envolvimento com tráfico	Melhorar a rotina através da internet
16	Minimizar impacto do lixo	Diminuir envolvimento com tráfico	Melhorar imagem da vila na mídia	Promover convivência mais segura

Fonte: Equipe

Como pode ser observado na Tabela 5, o desafio que tem como objetivo atingir um maior envolvimento das famílias da comunidade com a ASSMUSOL, a fim de melhorar os objetivos da associação e produtividade dos alunos, aparece em primeira colocação três ve-

zes. A equipe, portanto, decidiu levar este como o primeiro desafio estratégico a ser seguido e explorado.

#### 4.3 A RELAÇÃO DA FAMÍLIA DOS ALUNOS COM A ASSMUSOL

De acordo com a metodologia HCD, o desafio estratégico deve guiar as pesquisas seguintes, pois através dele, é possível descobrir outras fraquezas e poder abranger. (IDEO, 2013) Desta maneira, a equipe decidiu realizar uma atividade para investigar mais sobre a relação da família dos alunos da ASSMUSOL com a própria associação. Para tanto, duas atividades foram desenvolvidas.

**Objetivo das atividades:** Ganhar melhor conhecimento sobre a relação família-ASSMUSOL

**Explicação das atividades:** Como a equipe já sabia que o jogo “*stop*”, jogado para ganhar empatia com os adolescentes, era uma programação de interesse dos alunos, ela decidiu adaptar o jogo com novas palavras. Desta maneira, ao invés de palavras como “nome, lugar e objeto”, as colunas tinham palavras que possuíam relação com o objetivo da atividade.

A segunda atividade foi a criação de um painel no qual o aluno poderia contar mais sobre a sua família, sua vida e sobre a relação com a ASSMUSOL. Um painel foi desenvolvido pela equipe e, com canetas coloridas, os alunos preencheram. A ideia da equipe era não precisar fazer uma entrevista com cada aluno e deixar o clima da atividade mais descontraído. Pode-se observar as duas atividades na Figura 17.

Figura 17 – Atividades relacionadas com a família



Fonte: Autora

**Resultados e interpretações:** As duas atividades cumpriram seus objetivos, entretanto, o resultado não foi exatamente como o esperado. Os alunos escreveram no jogo e no painel, palavras normais em uma relação familiar, sem ter algo que chamasse muita atenção da equipe. Não foi identificado nada que comprovasse que o desafio estratégico relacionado à família dos alunos e a ASSMUSOL era, na verdade, um real ponto do projeto. Desta maneira, a equipe decidiu repensar o desafio estratégico, podendo modelá-lo de outra forma.

#### 4.4 REENQUADRAMENTO DO DESAFIO ESTRATÉGICO

Como visto na atividade anterior, o Desafio Estratégico que estava sendo guiado pela relação dos jovens com a família deveria ser reestruturado. Para tanto, a equipe decidiu conversar novamente com a funcionária coordenadora da ASSMUSOL, que possui total conhecimento sobre todos os alunos e suas respectivas famílias. Ela identificou que, na ocasião da atividade mostrada na Figura 17, os alunos participantes realmente não tinham maiores dificuldades na relação com a família. Este fato confirmou que a condução e interpretação da atividade tinham sido feitas corretamente, porém também confirmou que o desafio estratégico deveria ser repensado.

A funcionária comentou com a equipe que o programa da FASC em que a ASSMUSOL participa é destinado para no mínimo 24 alunos e no máximo 30. Atualmente, a instituição

tem 18 alunos. Entretanto, nas diversas idas que a equipe foi até a associação encontrou-se, normalmente, menos de 10 alunos. Pode-se concluir, portanto, que a associação está subutilizando o projeto. Com esta informação, os 17 desafios listados anteriormente foram observados novamente pela equipe. Junto com a funcionária da associação, a equipe conclui que, a maioria deles, tinha um significado escondido de trazer mais alunos para a ASSMUSOL.

Desta maneira, um novo desafio estratégico foi desvendado: *como poderíamos aumentar o número de educandos (alunos) para a ASSMUSOL?* Os antigos desafios, portanto, foram separados em dois grupos, como pode-se observar na Tabela 6.

Tabela 6 – Separação dos desafios estratégicos em dois grupos.

<b>Desafios que aumentariam o número de alunos da ASSMUSOL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como poderíamos atingir um maior envolvimento das famílias da comunidade com a ASSMUSOL?</li> <li>○ Como poderíamos aumentar a renda dos adolescentes atendidos pela ASSMUSOL?</li> <li>○ Como poderíamos aumentar o nível de comprometimento dos adolescentes?</li> <li>○ Criar outra atividade para os adolescentes da Vila Cruzeiro.</li> <li>○ Como poderíamos atrair mais jovens do sexo masculino para a ASSMUSOL?</li> <li>○ Como poderíamos garantir/estimular uma maior liberdade de expressão dos adolescentes?</li> <li>○ Como poderíamos oferecer/garantir acesso à prática de atividades físicas para os adolescentes?</li> <li>○ Como poderíamos oferecer contato dos adolescentes que com a área das artes?</li> <li>○ Como poderíamos promover a alimentação saudável e econômica dos adolescentes?</li> <li>○ Como poderíamos promover o contato dos adolescentes da ASSMUSOL com a música?</li> <li>○ Como poderíamos promover uma melhora na autoestima dos alunos e o reconhecimento do trabalho dos professores?</li> <li>○ Como poderíamos evitar/prevenir/diminuir o envolvimento dos adolescentes com as drogas e o tráfico?</li> </ul>
--	--

<b>Desafios que se relacionam com a Vila Cruzeiro e, não especificadamente, com a ASSMUSOL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Como poderíamos melhorar o dia-a-dia dos moradores da Vila Cruzeiro através da internet?</li> <li>○ Como poderíamos incentivar os alunos a dar continuidade nas atividades aprendidas mesmo após sair da ASSMUSOL?</li> <li>○ Como poderíamos tornar o relacionamento dos adolescentes com as família, amigos e namorados o mais feliz e seguro possível?</li> <li>○ Como poderíamos minimizar o impacto dos problemas do lixo na comunidade?</li> <li>○ Como poderíamos melhorar a imagem dos habitantes da vila cruzeiro perante a sociedade?</li> </ul>
--	---

Fonte: Autora

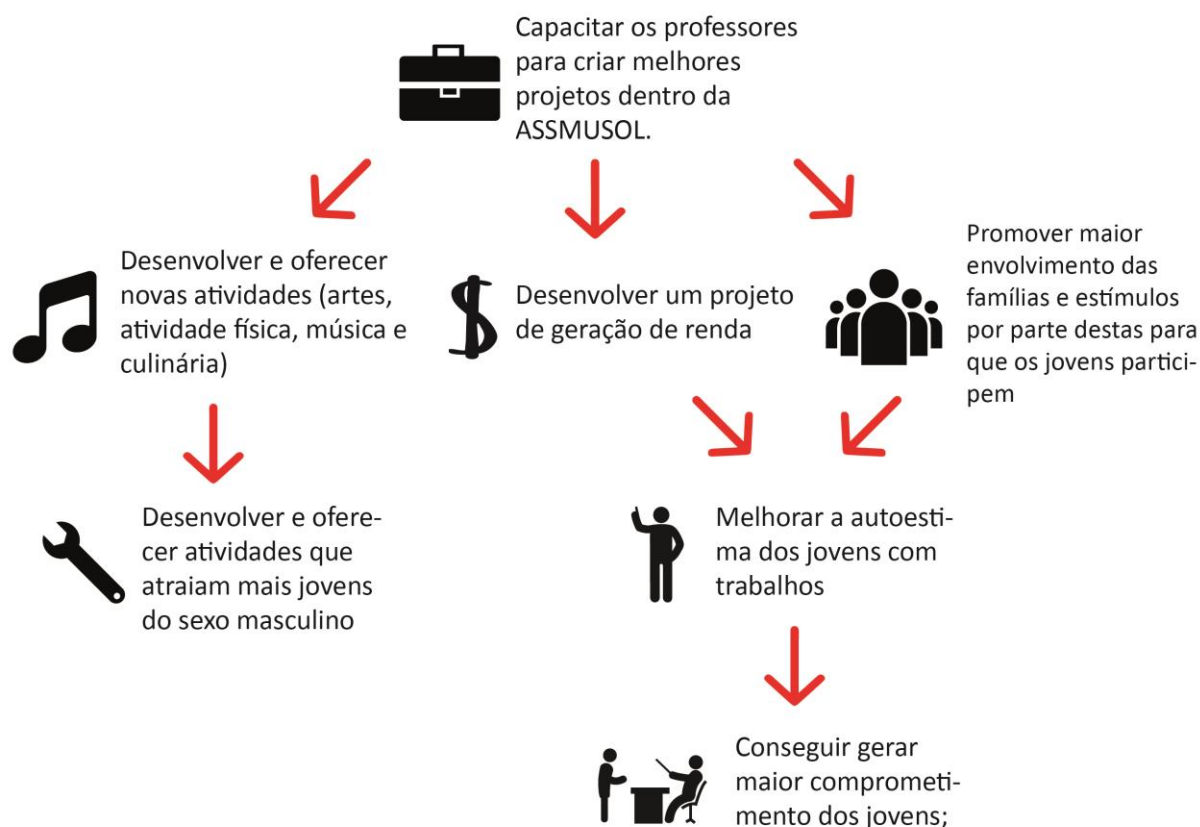
Após a separação dos desafios estratégicos em dois grupos, pode-se comprovar que o primeiro grupo de desafios listados caracteriza, na verdade, possíveis soluções para o novo desafio encontrado: manter os educandos atuais e atrair mais jovens para ocupar as vagas disponíveis na ASSMUSOL. Desta maneira, a equipe obtinha um novo desafio para trabalhar.

#### 4.5 A ASSMUSOL E O AUMENTO DO NÚMERO DE ALUNOS

De acordo com a metodologia utilizada neste trabalho, um bom desafio estratégico é aquele em que se consegue pensar em simples soluções de projeto, mesmo que não totalmente eficazes. O novo desafio estratégico desenvolvido pela equipe (*como poderíamos aumentar o número de educandos (alunos) da ASSMUSOL?*) já tinha os antigos desafios como possíveis soluções para o mesmo, como pode ser observado na Figura 18.



Figura 18 - Relações dos desafios estratégicos



Fonte: Autora

Ao definir um desafio estratégico, novas entrevistas, com especialistas e com os futuros usuários, podem ajudar o andamento do trabalho. (IDEO, 2013) Desta maneira, os alunos da ASSMUSOL foram entrevistados individualmente, com o objetivo de descobrir mais informações sobre a relação deles com a associação. O mesmo foi feito com especialistas com trabalhos em comunidades ou conhecedores da área.

#### 4.5.1 Entrevista com os alunos da ASSMUSOL

Ao entrevistar os alunos (ver Apêndice A), a equipe procurou saber mais informações sobre a relação deles com a ASSMUSOL, como vieram para o curso e porque continuam. A maioria dos alunos está na associação porque algum familiar conhece um funcionário. Este funcionário, portanto, foi quem divulgou o lugar. Uma aluna viu um panfleto da ASSMUSOL com a mãe, elas se interessaram pelo curso e esta mesma chamou o primo para entrar jun-

to. Notou-se, portanto, que através da conversa entre funcionário e familiares das crianças, os alunos acabam conhecendo e entrando para a ASSMUSOL.

Os sete alunos entrevistados demonstraram que gostam dos cursos e é este o motivo pelo qual continuam frequentando a associação. Eles alegam que se não estivessem no curso não teriam nada para fazer em casa. Ao perguntar o porquê de eles não convidarem amigos para vir ao curso, já que eles dizem ser divertido, eles contam que ou os amigos moram longe para vir até a ASSMUSOL, ou fazem outro curso, ou preferem ficar na rua. Muitos comentam que os que estão na rua ficam usando drogas e não se interessam por outras atividades.

De acordo com as falas dos alunos, observou-se que a maioria, entretanto, nunca foi incisiva ao convidar amigos para entrar na ASSMUSOL. Apesar de alguns comentarem que já tentaram, eles não falam muito sobre o curso para os colegas do colégio ou falam apenas para alguns. Uma das alunas mencionou que as amigas, já com 15 e 16 anos, não entram no curso porque estão procurando ganhar dinheiro e gostariam de um curso que pague. Entretanto, esta mesma comentou que as amigas ficam em casa ao invés de estar em um procurando um programa de geração de renda.

As meninas que fazem o curso de costura na máquina mostram grande prazer em conseguir fazer as suas próprias roupas, sendo esse o principal motivo para elas gostarem do curso. Ao serem questionados da possibilidade de uma outra atividade na associação para chamar mais alunos, eles não sabem responder. Alguns falam que quando tem passeio todos os adolescentes estão presentes, mas uma atividade nova ou uma maneira de cativar mais alunos para as atividades é uma pergunta difícil de ser respondida.

Em geral, os alunos gostam e se divertem na ASSMUSOL. Quando falam dela para os amigos, dizem que é um lugar legal onde aprendem a fazer novos produtos e roupas. Pode-se ter certeza que uma propaganda boa seria feita pelos alunos e funcionários, principalmente em relação às aulas de terça e quinta-feira.

#### 4.5.2 Entrevistas com especialistas

Especialistas podem ser chamados para proverem técnicas e informações em profundidade. (IDEO, 2013) Desta forma, especialistas na área, conhecedores da região da Cru-

zeiro ou de projetos sociais, foram entrevistados a fim de conseguir absolver conhecimentos de pessoas que trabalham com este assunto há mais tempo que a equipe (ver entrevistas no Apêndice A). Pode-se, também, confirmar aspectos que estavam sendo levados em consideração, verificando se os mesmos são relevantes.

A primeira entrevista foi realizada com a assistente social, Ana Menezes, a qual trabalha em uma creche na Vila Pinto e em uma associação no Campo da Tuca, ambas em Porto Alegre. A assistente social enfatizou que o seu trabalho é para fazer as crianças e adolescentes se sentirem capazes, não é apenas um assistencialismo. Ela enfatizou que a família é extremamente importante para o desenvolvimento dos jovens, tanto os de classe populares como de classes mais altas. O trabalho dela na comunidade é tentar fazer essa ligação com as famílias e os alunos, sempre na base da conversa. As dificuldades que ela encontra, como o desprezo da família pelos filhos, foi visto, também, em algumas famílias de alunos da ASSMUSOL.

Sandra Teixeira, moradora da Vila Medianeira, vizinha da Vila Cruzeiro, pode passar para a equipe a visão de quem mora na Grande Cruzeiro. Segundo ela, a melhor parte da vila é a amizade com os vizinhos, onde cria-se uma grande família. Este fator, que era mais frequente antigamente, hoje ocorre menos pela violência incentivada pelo tráfico. Sandra trabalhou durante anos em projetos sociais dentro da região e notou que a família dos jovens deve estar presente na vida deles para evitar que os mesmos acabem envolvidos com o tráfico.

Sandra enfatiza que associações como a ASSMUSOL são extremamente importantes para a vila e ainda acrescenta que a região precisa de mais atividades sociais. Ela diz que, para atividades de sucesso, os professores devem falar a mesma linguagem das crianças. Tânia Moura, professora do colégio Martim Aranha durante 25 anos, colégio onde a maioria dos alunos da ASSMUSOL frequenta, concorda com Sandra ao falar que é mais fácil estabelecer uma comunicação entre aluno e professor quando o aluno está falando de si, do seu mundo. Entretanto, a mesma enfatiza que existe uma distância entre a formação da universidade que os professores estudam e a população atendida. Essa provável diferença cultural é um fator que complicava muitos professores na época em que ela lecionava aula de Artes no colégio.

Notou-se importante fazer uma atividade que, além de incentivar os alunos da ASS-MUSOL ao futuro e ao mercado de trabalho, deve corresponder ao cotidiano dos alunos. Tânia ressalta que a questão do lúdico é muito importante, ou seja, ao se divertirem ou obterem um resultado final palpável, os adolescentes se empenham mais. Esta questão foi reafirmada pelo professor Mário Fontanive, que teve alguns projetos dentro da Vila Cruzeiro, e observou que os jovens moradores de lá “vivem no imediato”.

Jéssica Pureza é atualmente aluna do Design de Produto na UFRGS e mora em uma vila em Gravataí. Ela, apesar de ter nascido e estudado em um ambiente que não considera agradável, se envolveu com projetos sociais (aulas de arte marciais e música) que melhoraram muito a vida dela. Ela acredita que ver pessoas saindo da mesma realidade que ela e conseguindo viver uma vida com dignidade e feliz é um dos principais fatores que a motivou a buscar um crescimento pessoal e profissional. Jéssica indica que para recrutar alunos em projetos sociais, com os quais eles devem se doar, é muito importante mostrar para eles os resultados finais do projeto. Vendo as conseqüências positivas do projeto, os alunos se tornam mais interessados em participar.

## 5 PROJETO – ETAPA “CRIAR”

A segunda etapa do projeto consiste em, através das pesquisas realizadas, criar a solução de projeto. Para tanto, deve-se entender os dados identificados, definindo padrões e oportunidades. As possíveis soluções encontradas são sempre baseadas na voz do usuário. (IDEO, 2013) No presente projeto, as alternativas criadas são baseadas nas observações dos moradores da Vila Cruzeiro e no desafio escolhido.

O desafio estratégico identificado, ou seja, o problema a qual a etapa de criação se focará, é como aumentar o número de alunos da Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro. Após toda a pesquisa realizada, o desafio se justifica na medida em que aumentando o número de alunos da associação, aumentará a quantidade de alunos envolvidos em um projeto social e melhorará a vida dos mesmos e de outros habitantes da Vila. Outro fator é que existem vagas disponíveis para os alunos na ASSMUSOL.

### 5.1 DIRETRIZES DE PROJETO

Após entender o contexto em que se está projetando e compartilhar as histórias ouvidas ao longo do processo de inspiração, detalhes concretos irão ajudar a imaginar soluções para os problemas encontrados. (IDEO, 2013) Desta maneira, a equipe de projeto decidiu compartilhar mais uma vez as percepções e aspectos mais importantes que foram vistos na primeira fase de pesquisa. Para tanto, as ferramentas “compartilhando histórias” e “identificando padrões” apresentadas pela metodologia HCD foram utilizadas.

As informações que estão na cabeça de um membro da equipe, após serem compartilhadas, se tornam um conhecimento que pode ser traduzido em oportunidades e soluções. (IDEO, 2013) Para tanto, identificou-se necessário o compartilhamento, entre os membros da equipe, de anotações e observações feitas ao longo do projeto e colocá-las, através de *post-its*, em um mesmo local.

Desta maneira, a equipe lembrou cada visita a ASSMUSOL e entrevistas realizadas com os alunos e especialistas. Ao longo do processo, *insights* e ideias foram surgindo e a equipe decidiu colocá-las no mesmo papel. A Figura 19 demonstra este momento.

Figura 19 – Observações da pesquisa e ideias iniciais



Fonte: Autora

Após ler e discutir todas as anotações realizadas no processo, principalmente as ideias que surgiram ao longo do mesmo, a equipe observou padrões e conexões entre os dados. Esta dinâmica fez a equipe conseguir identificar diretrizes para o projeto, as quais devem guiar a geração e seleção de alternativas, a fim de identificar a melhor solução para o desafio estratégico. Estas diretrizes de projeto, que podem ser vistas também como objetivos para a solução do projeto, foram definidas da seguinte maneira:

- Produzir algo tangível para os participantes;
- Ser alinhado com os interesses dos adolescentes da comunidade;
- Tornar os participantes protagonistas do projeto;
- Melhorar a autoestima dos participantes, motivando-os e favorecendo o engajamento de mais jovens;
- Possuir discurso compatível com os moradores da Vila Cruzeiro;
- Causar impacto positivo, local e a curto prazo;
- Divulgar a ASSMUSOL;

- Utilizar material e tecnologia de fácil acesso por parte da comunidade e financeiramente viável;
- Possuir caráter prático e/ou lúdico;
- Envolver ferramentas de co-criação e equipe multidisciplinar;
- Ser uma solução autossustentável, no sentido de possuir diretrizes para a sua continuidade após a intervenção da equipe de projeto;
- Ter um alto potencial de atrair jovens.

## 5.2 ATIVIDADES DE CO-CRIAÇÃO

Um dos objetivos do design *thinking* é transmitir a capacidade de solucionar problemas para as pessoas envolvidas no projeto, sejam elas profissionais da área de design ou não. (BROWN, 2010) Uma das características do design *thinking* e do design centrado no ser humano é a co-criação, que pode ser definida como criar junto. (BROWN, 2010; IDEO, 2013)

Para Davis (2010, apud Mecheln, Netto, Fialho, 2012) a colaboração é muito importante para o design *thinking*. Equipes colaborativas são mais aptas a criar soluções inovadoras do que grupos focais. Desta maneira, criar junto possibilita o aumento do ganho de todos os envolvidos no projeto. (MECHELN; NETTO; FIALHO, 2012)

Como a co-criação é um dos objetivos do projeto, foi decidido testar atividades onde os alunos da ASSMUSOL devessem seguir etapas e criar junto com a própria equipe. A primeira atividade foi o ensino do processo de *stencil* (estêncil em português) para os alunos, onde, além de ensinar uma nova técnica que poderia ser usada posteriormente pelos mesmos, pode-se observar o quão envolvidos os alunos ficam em uma atividade.

### 5.2.1 Stencil (Estêncil)

*Stencil* (estêncil em português) é uma técnica usada para aplicar um desenho ou ilustração através da aplicação de tinta através de um corte em papel ou acetato. A técnica pode ser feita manualmente facilmente, os materiais utilizados são simples e a equipe possui

conhecimento sobre o assunto, portanto, a atividade foi escolhida para apresentar para os alunos da associação.

Cada aluno fez um desenho ou palavra, escolhidas por eles mesmos, e aplicaram em camisetas doadas pela equipe. A atividade foi de grande sucesso, os alunos entenderam a técnica e se divertiram realizando a atividade, como pode ser visto na Figura 20. A equipe esteve presente em toda a atividade e pode auxiliar em qualquer dúvida, conseguindo passar para os adolescentes o conhecimento necessário para utilizá-los em outra oportunidade, se eles quiserem.

Figura 20 – Alunos realizando atividade de *stencil*



Fonte: Autora

Um ponto importante observado pela equipe foi que os alunos gostaram de aplicar os desenhos nas camisetas para, depois, usarem as mesmas como um produto que eles criaram. Nota-se que os adolescentes se sentem satisfeitos ao usar ou mostrar algo que eles mesmos fizeram. Alunos que normalmente eram desatentos nas atividades anteriores, nesta atividade foram dedicados e realizaram o processo até o final.

### 5.2.2 Panfleto da ASSMUSOL

Outra atividade proposta foi a co-criação de um panfleto com as informações da ASSMUSOL. Esta atividade foi escolhida pela equipe, pois alguns alunos entraram na associação porque viram informações da mesma em algum local. A atividade consistiu em uma conversa entre a equipe e os alunos. Primeiramente a equipe explicou como são normalmente organizados os panfletos informativos e, depois, cada um pode dar sugestões, como frases, *layout*, e informações obrigatórias.



Nesta atividade, entretanto, não se notou, por parte da equipe, empolgação dos alunos como na atividade do *stencil*. Os alunos não participaram assiduamente, apesar de algumas sugestões terem sido dadas. Pode-se observar, mais uma vez, que atividades que eles não possuem algo “palpável” como resultado, não são tão empolgantes para eles. A co-criação, contudo, pode se ver presente. Quando alguns davam sugestão, outros complementavam. Muito acontecia, entretanto, por insistência da equipe no assunto.

O panfleto foi finalizado através de programas computacionais e foi mostrado para os alunos que haviam ajudado a co-criar o mesmo. As tipografias usadas foram semelhantes a escrita de *stencil* e à mão livre, com o objetivo de mostrar aos adolescentes que eles poderiam criar algo mesmo sem o auxílio de computadores. O processo de co-criação e o resultado final dos panfletos pode ser observado na Figura 21.

Figura 21 – Panfleto informativo sobre a ASSMUSOL



Fonte: Autora

Os alunos da ASSMUSOL ficaram satisfeitos com o resultado do panfleto e felizes ao identificar nele criações próprias. Foram conversadas opções de melhoria e como divulgar o mesmo. O panfleto foi um primeiro protótipo que a equipe criou para mostrar aos alunos a capacidade de co-criação da equipe, identificando um resultado final palpável.

### 5.3 TEMAS DO PROJETO

“Encontrar temas consiste em explorar as semelhanças, diferenças, e inter-relações entre informações.” (PINHEIRO; COLLUCI JR.; MELO, 2013, p. 67) Após a atividade para definir o conceito do projeto, a equipe resolveu definir temas abrangentes para as possíveis soluções. Os temas foram definidos pela análise dos *post-its*, mostrados na Figura 19, e pelas alternativas geradas.

O objetivo da geração dos temas é melhor analisar as alternativas já geradas, assim como abrir caminhos para novas gerações de alternativas. Os temas podem ser observados na Figura 22:

Figura 22 - Temas do projeto



Fonte: Autora

#### 5.4 BRAINSTORMING

De acordo com as três metodologias seguidas neste projeto, o *Brainstorming*, ou a “tempestade de ideias”, é um importante processo para a geração de alternativas. É uma técnica baseada no princípio de quanto mais ideias, melhor. Desta maneira, é possível conseguir um grande número de ideias em uma sessão de poucas horas. (BAXTER, 2011) Esta ferramenta permite pensar de forma abrangente e sem restrições organizacionais, operacionais e tecnológicas. (IDEO, 2013)

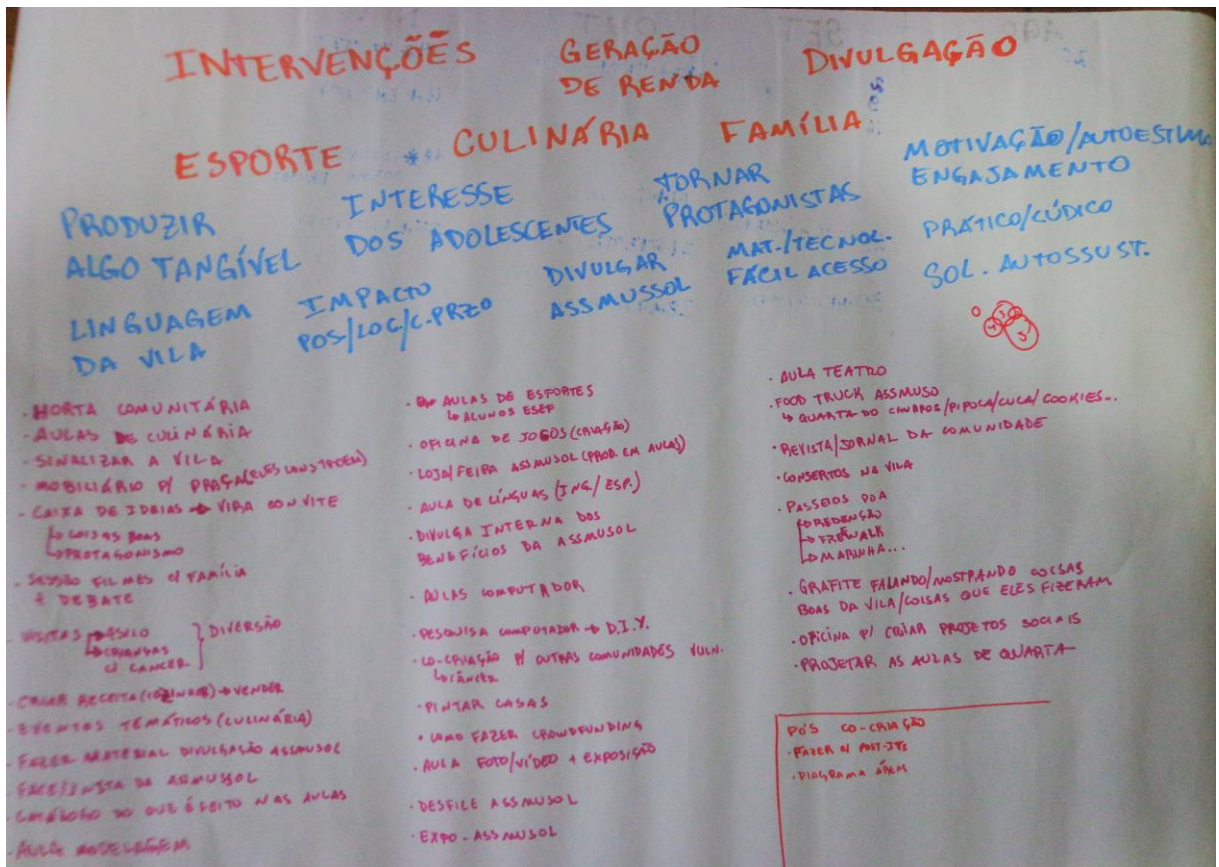
Para tanto, o *Brainstorming*, para ser produtivo, envolve disciplina e alguma preparação. A IDEO (2013) apresenta sete regras para a aplicação da ferramenta:

1. Adie o julgamento: Nenhuma ideia deve ser julgada, isso ocorre depois;
2. Estimule ideias radicais: Elas geram inovação;
3. Construa sobre as ideias dos outros: Acrescente, mude, transforme a ideia;
4. Mantenha o foco no tópico do *Brainstorming*: Tenha disciplina;
5. Seja visual: Use o lado lógico e criativo do cérebro;
6. Somente uma conversa por vez: É importante ouvir;
7. Almeje quantidade: Não é necessária explicar exaustivamente a ideia, elas devem fluir rapidamente.

“A prática de gerar soluções sem aplicação prática frequentemente fornece o impulso para ideias relevantes e razoáveis.” (IDEO, 2013, p. 73) O *Brainstorming* contribui para o processo divergente de criar opções, portanto, após o processo é necessário progredir para a fase convergente, escolhendo algumas ideias geradas. Esta etapa é fundamental para que o exercício passe de uma geração criativa de ideias a uma resolução. (BROWN, 2010)

A equipe de projeto, portanto, decidiu realizar dois *Brainstormings*, em diferentes dias, para a maior geração de ideias possível. O primeiro foi realizado apenas entre os membros da equipe. Primeiramente, foram lembrados os Temas do Projeto e as Diretrizes do Projeto. Após, cerca de 35 ideias surgiram em um período de 40 minutos. As ideias foram anotadas em uma folha, como pode ser visto na Figura 23.

Figura 23 - Brainstorming entre a equipe

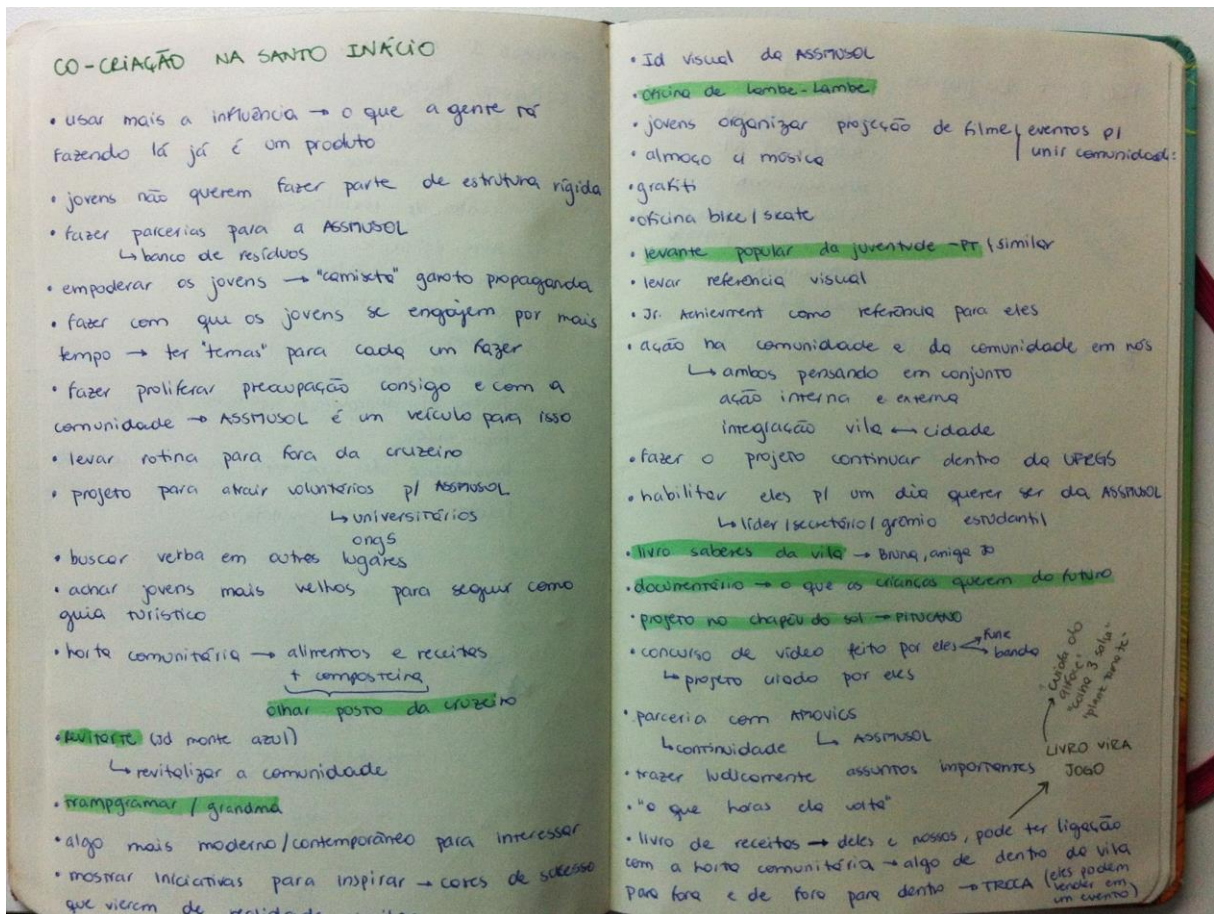


Fonte: Autora

Em outro momento, foi decidido que o um novo *Brainstorming*, com um maior número de pessoas poderia ser interessante para a geração de ideias do projeto. Esta decisão foi baseada nos conceitos de co-criação e equipe multidisciplinar que a metodologia do projeto apresenta. Para tanto, um grupo de cerca de vinte pessoas foi chamado para uma reunião. Entre eles, diversas profissões estavam envolvidas, como designers, psicólogos, médicos, publicitários, administradores, relações internacionais e jornalistas.

Primeiramente, a equipe apresentou a fundamentação teórica, os conceitos e diretrizes do projeto, em uma apresentação virtual, a fim de proporcionar a todos os participantes o conteúdo do projeto desenvolvido até então. Em um segundo momento, uma longa conversa seguiu entre todos os participantes, onde várias dicas de projeto, que podem ser vistas no próximo item, e referências de projetos já existentes surgiram. Em seguida, o grupo começou a gerar ideias e possíveis formas de como encaminhar o projeto. A Figura 24 mostra, de forma resumida, algumas anotações que foram feitas após o encontro.

Figura 24 - Brainstorming entre a equipe e convidados



Fonte: Autora

Após estas duas atividades de *Brainstorming*, cerca de 35 ideias foram geradas. A maioria das ideias eram apenas conceitos de projeto ou assuntos principais que poderiam ser abordados. A fim de melhor observar as soluções propostas, as principais ideias foram complementadas e um esquema foi criado, conectando as alternativas com os temas do projeto, como pode ser visto na Figura 25 e Figura 26.

Figura 25 – Alternativas – A

## ÁREAS TEMÁTICAS

## ALTERNATIVAS



### A. HORTA COMUNITÁRIA

- Alunos responsáveis por plantio e manejo
- Divisão da colheita
- Ensino sobre alimentação saudável
- Instrumentos para instruir o(a) professor(a)

### B. AULAS DE CULINÁRIA

- Alunos podem escolher cardápio
- Preparar o próprio lanche
- Cada aluno pode ensinar algo em uma aula
- Conscientização sobre alimentação
- Organização de eventos culinários para comunidade

### C. EXERCÍCIOS FÍSICOS

- Voluntários da ed. física
- Exercícios ao ar livre
- Utilização do espaço público da vila
- Trabalhar ensino de esportes aos jovens

### D. SINALIZAÇÃO E MOBILIÁRIO

- Criar sinalização e mobiliário da Vila Cruzeiro
- Jovens definem estética e forma
- Produção na Assmusol
- Incentivar os moradores a usar o espaço público

### E. CAIXA DE IDEIAS

- Alunos produzem uma caixa
- Cartas com ações para fazerem e espalharem coisas boas pela comunidade
- Possibilidade de criação de novas cartas
- Prêmio para aqueles que cumprirem com todas as tarefas
- Definir meio para reflexão após as execuções, como conversar sobre qual o impacto de cada ação na comunidade e nas pessoas
- Maior interação dos jovens com a comunidade
- Possibilidade de “espalhar o bem”

### F. ARTE ASSMUSOL

- Aulas de arte na ASSMUSOL
- Trabalhar diversas formas de expressão: pintura, foto, dança, escrita, escultura
- Parceria com voluntários UFRGS
- Visitas a museus e lugares em PoA

### G. CINE ASSMUSOL

- Projetar filmes para a comunidade
- Convite para toda a comunidade
- Jovens escolhem filme e podem produzir os alimentos, como pipoca e suco para vender

### H. CARRINHO DE COMIDA

- Venda periódica em eventos da comunidade
- Gestão pelos jovens da comunidade
- Eventos para famílias
- Comidas simples como hot-dog, pipoca, churrros

### I. AULA GAMIFICADA

- Jogo para os alunos ajudarem a programar o que será trabalhado nas aulas de quarta
- Envolver atividades criativas
- Trabalhar conceitos de cidadania
- Atividades mais lúdicas como prêmio

### J. CLUBE DE LEITURA

- Biblioteca na ASSMUSOL através de doações, campanha no catarse
- Alunos escolhem que livro lerão
- Leitura coletiva durante a tarde na Assmusol
- Compartilham sobre a história ao fim do dia
- Debate relacionando história e vida real
- Produzir peças baseadas nas histórias
- Incentivar a troca de histórias

Fonte: Autora

Figura 26 - Alternativas – B

# ALTERNATIVAS

## K. CRIAÇÃO PARA OUTRAS COMUNIDADES

- Jovens escolhem outra comunidade vulnerável para visitar (hospital do câncer infantil, por ex.)
- Produzem material para a visita de acordo com o local e pensam nas atividades
- Interação com outras comunidades da cidade
- Possibilidade de “espalhar o bem”

## L. CATÁLOGO ASSMUSOL

- Promover divulgação do que produzem em aula
- Utilização de redes sociais e livros
- Alunos podem trabalhar com “coleções”

## M. “ESCOLA” ASSMUSOL

- Jovens compartilham conhecimento entre eles
- Convidar pessoas da comunidade que possam compartilhar algo
- Cada jovem organiza uma atividade
- Possibilidade de “espalhar o bem”

## N. MATERIAL DIVULGAÇÃO

- Jovens definem conteúdo
- Trabalhar conceitos básicos de composição visual
- Jovens fazem o material de divulgação a cada semestre e se responsabilizam por divulgar a ASSMUSOL e atrair amigos

## O. PROJETO CULTURAL

- Jovens co-criam layout e composição do material
- Jovens coletam depoimentos
- Maior interação ASSMUSOL x Porto Alegre
- Aproximação dos jovens com a academia e universitários através da produção de cultura

## P. OFICINA DE JOGOS

- Ensinar conceitos de desenvolvimento de jogos
- Professor conduz atividades
- Alunos gerando os próprios jogos
- Produzem os jogos e podem organizar tardes de jogos na ASSMUSOL

## Q. AULA DE LÍNGUAS

- Voluntários da UFRGS
- Criação de grupo de professores
- Capacitação dos jovens
- Utilização de jogos, filmes e seriados para ensinar de maneira lúdica

## R. OFICINA DE PROJETOS

- Ensinar ferramentas do HCD
- Jovens debaterem e criarem projetos sociais
- Trabalhar conceitos de cidadania na prática
- Possibilidade de “espalhar o bem”

## S. INFORMÁTICA

- Utilização dos computadores da ASSMUSOL
- Capacitar jovens com conhecimento em informática
- Utilização da tecnologia como meio para atrair o interesse dos jovens

## T. AULAS DE FOTO/VÍDEO

- Usar celulares ou câmeras regulares
- Trabalhar conceitos básicos de foto
- Editar nos computadores da ASSMUSOL
- Estimular criatividade e veia artística dos jovens
- Possibilidade de organizar exposição de trabalhos

## U. PASSEIOS EM POA

- Jovens mais velhos como guia
- Levar rotina pra fora da Vila, conhecer a cidade e aumentar o senso de pertencimento
- Guia sobre história dos locais

## V. JORNAL DA ASSMUSOL

- Jovens como repórteres
- Podem produzir conteúdo para redes sociais e usar os computadores e internet da ASSMUSOL
- Estimular divulgação de coisas boas da comunidade

## W. OFICINA DE SKATE E BICICLETAS

- Ensinar sobre manutenção e conserto de bicicletas e skates
- Oficina coletiva para ajudarem outros jovens da comunidade
- Possibilidade de geração de renda

## X. EXPOSIÇÃO OU DESFILE

- Jovens montam coleção das aulas de costura e artesanato
- Jovens organizam evento para expor os produtos e desfilarem com as roupas produzidas
- Divulgação da ASSMUSOL através do evento

## Y. AULA COM BONS EXEMPLOS NA ASSMUSOL

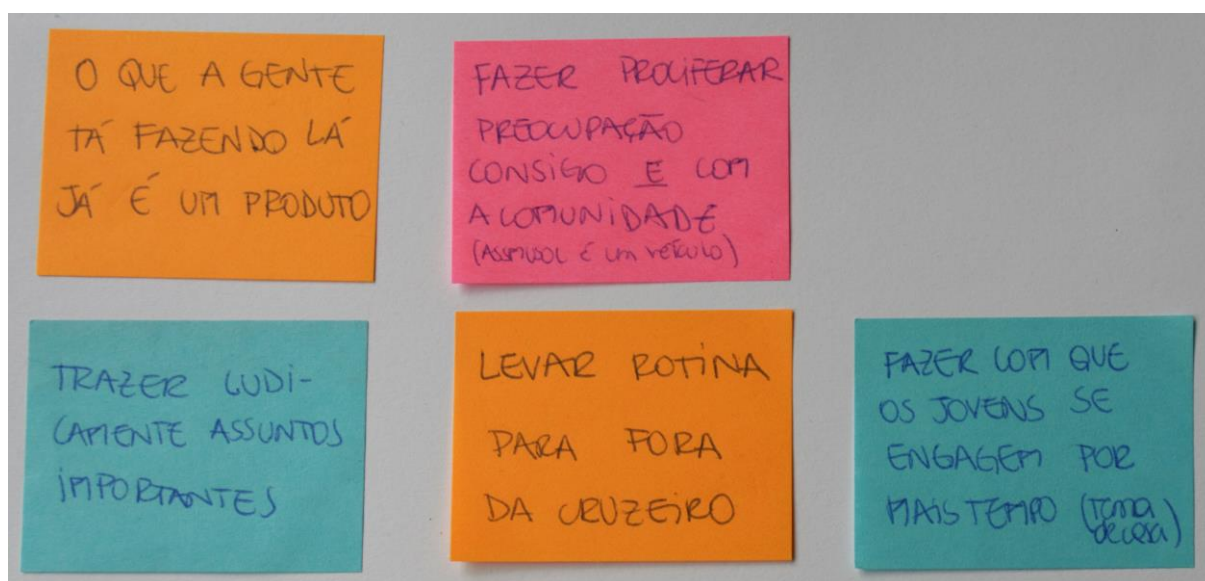
- Contatar pessoas bem sucedidas da vila
- Possibilidade de “espalhar o bem”
- Debater com os jovens sobre os caminhos a seguir para ter sucesso
- Inspirar através de pessoas que vieram de realidades similares

Fonte: Autora

#### 5.4.1 Observações e dicas a partir do *Brainstorming*

Algumas das observações comentadas ao longo do segundo encontro, pelos participantes da atividade, foram muito relevantes para o andamento do projeto e, principalmente, para repensar as inúmeras atividades que já foram realizadas até então com os alunos da ASSMUSOL. Para tanto, estas observações foram escritas com destaque e podem ser visualizadas na Figura 27.

Figura 27 - Observações dos participantes do *Brainstorming*



Fonte: Autora

Para uma melhor reflexão sobre as observações apresentadas, foi necessário aprofundar-se um pouco mais em cada frase. Para tanto, os itens abaixo detalham alguns dos pensamentos que surgiram ao longo da atividade:

- **O que a gente está fazendo lá já é um produto:** Desde Abril de 2015 a equipe realiza oficinas e atividades com os adolescentes da ASSMUSOL. Através de erros e acertos, todas as oficinas foram de grande aprendizado. Por exemplo, notou-se que os alunos se divertem principalmente jogando jogos de tabuleiro e cartas, cozinhando, plantando e conversando sobre assuntos que possuem bastante conhecimento, como os relacionados à comunidade onde moram. Cada atividade criada e realizada com os alunos já é um tipo de produto que foi criado com e para eles.



- **Trazer ludicamente assuntos importantes:** Este item já foi colocado como uma das diretrizes do projeto. Entretanto, é importante ressaltar que os alunos da ASSMUSOL prestam atenção em assuntos e atividades quando elas são passadas de uma forma lúdica, divertida e simples.
- **Fazer proliferar a preocupação consigo e com a comunidade:** Como os alunos da ASSMUSOL são crianças e adolescentes, é importante que eles se preocupem consigo, em relação a segurança e educação. Porém, ao incentivar os alunos a expandir esta preocupação com a comunidade em que vivem, incentivando os mesmos a cuidarem dela e das pessoas que moram nela, eles se tornam pessoas mais preocupadas com o futuro. Se tornam pessoas mais colaborativas e gentis.
- **Levar rotina para fora da Cruzeiro:** Foi observado, como um fator importante para o desenvolvimento pessoal e profissional dos alunos, a fim de criar um futuro melhor para os mesmos, que eles conheçam e desfrutem mais da cidade onde moram. Eles devem notar que a comunidade é uma região e que eles são cidadãos de Porto Alegre e do Brasil, possuem direitos como todos os outros habitantes.
- **Fazer com que os jovens se engajem por mais tempo:** Foi observado que se a equipe realizar atividades com os alunos que tenham temas, ou seja, algo que devem realizar durante a semana e mostrar para a equipe na oficina seguinte, faz com que eles se engajem nos projetos, tenham atividades para realizar e se tornem parte delas.

### 5.5 OFICINAS E PROTÓTIPOS

A intenção ao construir protótipos é “construir para pensar”, ou seja, testar ideias a fim de comunicá-las a outros para tornar ela melhor e/ou possível. Os protótipos permitem que as ideias se tornem tangíveis e sejam avaliadas por outras pessoas e pela equipe de projeto também. Desta maneira, é possível ter um “feedback”, ou retorno da proposta, de maneira rápida e barata. (IDEO, 2013)

Os protótipos também auxiliam a gerar mais ideias, pois eles permitem a visualização da proposta e a construção de novas soluções. Desta maneira, a criação de protótipos é usada na fase de desenvolvimento e criação do projeto. (IDEO, 2013) Os protótipos devem ser

construídos de uma maneira simples e rápida, com materiais de fácil acesso. (BROWN, 2010) Para obter um retorno real da qualidade da solução, ou seja, se ela é uma solução que atinge os objetivos do projeto, é essencial saber qual a pergunta que o protótipo deverá responder. Ou seja, se ele está ligado ao conceito do projeto, se é útil, se é viável, se é fácil de usar, se obtém resultados significativos, entre outros. (IDEO, 2013)

A partir dos interesses que os alunos mostraram, ao longo das atividades anteriores, algumas oficinas foram realizadas. Estas oficinas são protótipos de produtos e/ou serviços para o projeto. São testes para observar a reação dos alunos com os assuntos e, verificar se as alternativas já geradas possuem significado importante para o projeto.

Como a quantidade de alternativas geradas é maior que o tempo hábil que a equipe possui para visitar a ASSMUSOL, foi necessário definir quais as alternativas que deveriam ser testadas. Para tanto, foi usado um método apresentado pelo kit de ferramentas da IDEO, chamado “Explore Your Hunch” (explore a sua intuição). O método incentiva os projetistas a usarem a intuição em determinadas etapas do projeto, pois a partir do momento em que o designer está envolvido com o projeto, ele possui ideias e sentimentos que, as vezes, não surgem de métodos específicos, mas da vivência com o ambiente do trabalho. Deve-se, sempre, estar aberto aos erros que a intuição pode gerar, e utilizados para um melhor desenvolvimento do projeto. (IDEO.ORG, [s.d.])

Desta maneira, sete alternativas foram prototipadas e testadas com os alunos da ASSMUSOL. Deve-se lembrar, porém, que algumas alternativas já haviam sido testadas, no início do projeto, como as atividades da realização do panfleto de divulgação da ASSMUSOL, da atividade de *stencil* e dos jogos de Imagem&Ação.

#### 5.5.1 Oficina 1: Aulas de Culinária

A primeira alternativa testada foi a opção B mostrada na, a qual foi dividida em três dias, pois eram testes rápidos e faziam parte do lanche já pré-determinado pela ASSMUSOL. Nos dois primeiros dias, a equipe ensinou os alunos a fazer duas receitas: *cookie* e *brownie*, como pode ser visto na Figura 28. Primeiramente foram explicados o que significa o nome de cada um, que era desconhecido para alguns dos alunos, após mostrou-se os ingredientes necessários, o preparo e o cozimento. Os alunos anotaram a receita para poderem realizá-la

em uma outra oportunidade. Após, o grupo compartilhou os doces com os funcionários da ASSMUSOL e levou um pouco de presente para a família.

Figura 28 - Resultado da receita de *brownie*



Fonte: Autora

No terceiro dia da oficina, foi a vez de um dos alunos da associação explicar para o grupo como fazer uma receita, o que ocasionou um teste da alternativa M, a “Escola ASSMUSOL”, através do compartilhamento de conhecimento entre os alunos. A escolhida foi uma cuca de goiabada, receita da avó do cozinheiro da vez, o aluno Igor. Todos novamente ajudaram a fazer e dividiram o resultado final. Foi a primeira oficina em que os alunos da ASSMUSOL tiveram o papel de professores. Este fator foi bastante interessante para os alunos respeitarem uns aos outros e, ao mesmo tempo, para um dos alunos se tornar o “protagonista” na oficina. As três atividades de culinária tiveram sucesso e divertiram os alunos.

#### 5.5.2 Oficina 2: Horta Comunitária - Plantar

Com o sucesso das oficinas anteriores, relacionado ao interesse dos alunos de cozinhar, a equipe decidiu ensiná-los a plantar, ou, pelo menos, a como iniciar uma plantação. Desta maneira, foi testada a alternativa A da

Figura 25. Algumas sementes, potes, terra e ferramentas foram necessárias e a equipe ensinou os alunos a plantar algumas verduras.

De maneira bem simples, foi ensinado a quantidade de terra para colocar em cada pote, quantas sementes, como deveriam ser regadas as mesmas, como deveria ser o transporte para um pote maior e algumas outras dicas, como pode ser observado na Figura 29. Ao mesmo tempo, receitas do que fazer com os frutos foram compartilhadas entre os participantes.

Figura 29 - Ensinando os alunos a plantar



Fonte: Autora

Segundo os alunos participantes da atividade, ela foi muito legal pois eles gostam de mexer com terra e plantas. Alguns já possuíam uma pequena horta no fundo da casa que moram. Ao longo das semanas seguintes, alguns alunos trouxeram o pote com as sementes plantadas para a equipe ver o crescimento delas e observar como elas estavam sendo bem cuidadas.

### 5.5.3 Oficina 3: Sorrisos e Caixa de Ideias

Ao longo das visitas a ASSMUSOL, um importante aspecto foi observado. Os alunos, apesar de falarem de diversos assuntos sobre a vida deles, como as aulas na escola, a família e até as aulas da ASSMUSOL, sempre acabavam citando os aspectos da vila que mais os preocupavam: as drogas e o tráfico. Para tanto, foi decidido realizar duas atividades que tentariam tirar o foco destes últimos assuntos. Ou seja, realizar uma atividade onde o

principal foco são aspectos simples e bons do dia a dia. Complementando, esta oficina testou a alternativa E da

Figura 25, além de possuir o conceito de “espalhar o bem” que é citado em algumas alternativas já geradas.

A primeira atividade foi a construção de “placas da felicidade”. Este nome, dado pela equipe e alunos, significa a construção de algumas plaquinhas as quais quando alguém passar, obterá um momento de felicidade. Desta maneira, a partir de papel, tinta, caneta, tesoura e barbante, os alunos fizeram placas com o escrito “sorria”, como pode ser observado na Figura 30.

Figura 30 - Placas da felicidade



Fonte: Autora

Ao perguntar para os alunos se eles tivessem passando na rua e vissem uma placa dessas, eles iriam sorrir, todos confirmaram que sim. Os mesmos decidiram, portanto, levar as placas para colocar na escola, na frente de casa e na porta da ASSMUSOL. Esse momento seria um curto espaço de tempo que, ao andarem pela Vila Cruzeiro, o medo do tráfego e da

violência que ele produz, poderia ser substituído por um momento de felicidade, mesmo que momentâneo.

Com o mesmo objetivo de tirar o foco dos assuntos e do cotidiano dos alunos em relação ao tráfico de drogas, uma segunda atividade foi desenvolvida, chamada de “caixa das ações”. Primeiramente, os alunos foram ensinados a fazer uma caixa a partir de um papelão, utilizando cola, régua, lápis e tesoura. Esta caixa tinha uma abertura superior onde eles colocariam as ações.

As ações eram 11 pedaços de papel em que cada um tinha uma tarefa escrita. As primeiras 10 tarefas foram determinadas pela equipe e a décima primeira era livre, cada aluno deveria escolher o que fazer. As ações tinham o conceito de “espalhar o bem” pela comunidade, por exemplo: ajudar um vizinho, cumprimentar um desconhecido, dar um abraço em alguém, ajudar um colega de aula e etc. Após a realização da tarefa, os alunos deveriam escrever como se sentiram ao realizá-la e compartilhar com os outros alunos. Ao conversar sobre a atividade, notou-se que eles gostaram da realização das tarefas, entretanto mais com um sentido de “gincana” do que pelo intuito de estar fazendo algo para agradar outras pessoas. Este momento de troca e reflexão da atividade foi muito divertido e pode ser observado na Figura 31.

Figura 31 - Caixa de ideias



Fonte: Autora

#### 5.5.4 Oficina 4: Passeios em Porto Alegre

A alternativa U, mostrada na Figura 26, mostra a possibilidade de os alunos da ASSMUSOL saírem da Vila. Desta maneira, os adolescentes foram levado em dois lugares, para a equipe observar a reação deles fora do ambiente em que vivem. Os lugares escolhidos, para agradar aos alunos, foram um parque de diversões e um shopping, para assistir a um filme.

Os alunos se mostraram curiosos e interessados nas informações que os lugares e, principalmente, o caminho da Vila Cruzeiro até eles apresentam. Porém, os lugares escolhidos já eram conhecidos por eles, o que os deixou confortáveis. Foi interessante para a equipe observar a oportunidade de ver, através dos olhos dos alunos, a maneira como eles enxergam e observam as novidades, por serem adolescentes e por estarem acostumado com o mesmo cotidiano desde que eles nasceram.

#### 5.5.5 Oficina 5: Aula de Artes

A quinta oficina está, na verdade, inserida em muitas atividades já realizadas na ASSMUSOL, pois, na maioria delas, foi necessário usar ferramentas que podem ser consideradas artes, como pintar, recortar, colar e criar alguma expressão artística. Entretanto, para testar a alternativa F, mostrada na

Figura 25, foi decidido que um voluntário deveria ensinar algo novo para os alunos. Desta maneira, seria observada a reação deles em aprender algo com uma pessoa até então desconhecida e a vontade deles na atividade proposta. O voluntário, convidado pela equipe, é um aluno de Administração da UFRGS e possui interesse em, futuramente, realizar trabalhos de geração de renda com a ASSMUSOL.

O produto que eles aprenderam foi uma carteira de papel, realizada através de dobraduras, como pode ser visto na Figura 32, a qual poderia ser personalizada por cada um. Os alunos gostaram do produto final e respeitaram o voluntário, entretanto, ficaram impacientes com a realização da atividade. Para a construção da carteira era necessário atenção e um pouco de habilidade manual. Ao errarem alguma dobradura, os alunos já ficavam com vontade de desistir da realização da tarefa. No final da atividade, entretanto, eles ficaram felizes com o produto novo que tinham nas mãos.

Figura 32 - Carteira de dobraduras



Fonte: Autora

#### 5.5.6 Oficina 6: Criação para outras comunidades

A alternativa K, da Figura 26, foi uma alternativa que mesclou muitas outras na mesma atividade. Uma das alunas da ASSMUSOL, na reflexão da oficina 3, mostrou o interesse em visitar o Instituto de Câncer Infantil (ICI) e brincar com as crianças presentes lá. Os outros alunos gostaram da ideia e foram tomadas as medidas necessárias para este encontro acontecer.

O encontro ocorreu durante duas horas na Casa de Apoio do ICI, no Hospital de Clínicas em Porto Alegre. Foram cinco crianças da ASSMUSOL e haviam três crianças que estavam na casa. As crianças brincaram entre si de uma maneira espontânea e divertida, como pode ser visto na Figura 33. Para os alunos da ASSMUSOL, poder ajudar e entender a situação de outras crianças, que possuem uma juventude vulnerável, assim como eles, foi de extrema importância. Segundo os alunos, foi uma tarde de extremo aprendizado.



Figura 33 - Crianças da ASSMUSOL e do ICI



Fonte: Lauro Alves (agência RBS)

## 5.6 PRIMEIRA SELEÇÃO DAS ALTERNATIVAS

Segundo Baxter (2011), o *brainstorming* consiste desde a orientação para realizar a atividade, passando pela parte de geração de ideias até o momento final de avaliá-las. Desta maneira, para julgar as ideias, devem-se definir critérios de acordo com os objetivos e diretrizes do projeto. (BAXTER, 2011) No presente trabalho, três critérios diferentes foram usados, ao longo de três etapas, utilizando as diretrizes do projeto e a opinião dos alunos e funcionários da ASSMUSOL.

**Primeira etapa:** O primeiro critério definido foi que as alternativas geradas deveriam possuir os três pilares do “HCD”, ou seja, deveriam ser desejáveis, praticáveis e viáveis. Assim, deveriam estar na intersecção da Figura 3 apresentada no início do trabalho. As 25 alternativas, mostradas na

Figura 25 e Figura 26, foram escritas, de forma simplificada, em *post-its*, e, em cada uma delas, foi debatido se possuía os três pilares. Este critério era eliminatório e se alguma alternativa não possuía uma das três lentes, ela era descartada. Três alternativas foram eliminadas nesta etapa.

**Segunda etapa:** O critério utilizado foi destacar se as alternativas possuíam as diretrizes de projeto definidas anteriormente, no item 5.1. Este critério foi acrescentado por outras duas características que se tornaram importantes após a realização das oficinas. Os critérios podem ser vistos na Figura 34, em rosa as diretrizes já pré-definidas, e em azul as duas novas.

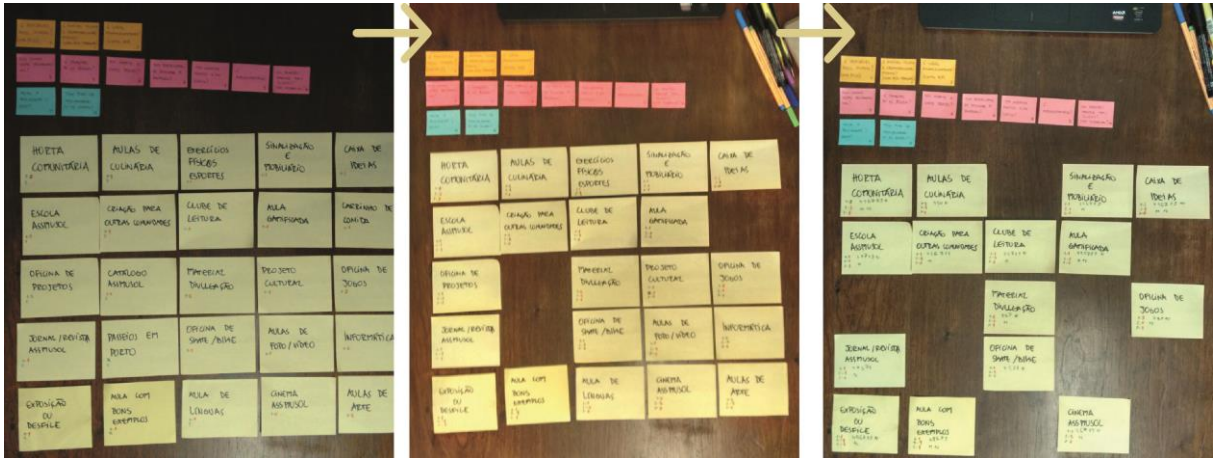
Figura 34 - Critérios da segunda etapa



Fonte: Autora

Todas as alternativas foram avaliadas pela equipe, com base, principalmente, nos resultados das oficinas realizadas. Após, todas as alternativas que possuíam menos do que cinco diretrizes foram descartadas. Este número foi definido pela equipe, a fim de progredir com as alternativas que possuíam mais características consideradas importantes para cumprir o objetivo do projeto. Desta maneira, outras sete alternativas foram retiradas. A Figura 35 mostra o processo das etapas 1 e 2, utilizando *post-its* para escrever as alternativas e para retirá-las.

Figura 35 - Fotos das etapas 1 e 2



Fonte: Autora

Ao fim do processo, 15 alternativas haviam sido selecionadas:

- A. Horta comunitária;
- B. Aulas de culinária;
- D. Sinalização e mobiliário;
- E. Caixa de ideias;
- G. Cine ASSMUSOL;
- I. Aula gamificada;
- J. Clube de leitura;
- K. Criação para outras comunidades;
- M. “Escola” ASSMUSOL;
- N. Material divulgação;
- P. Oficina de jogos;
- V. Jornal da ASSMUSOL;
- W. Oficina de skate e bicicletas;
- X. Exposição ou desfile;
- Y. Aula com bons exemplos na ASSMUSOL.

**Terceira etapa:** A terceira etapa foi a seleção das alternativas realizada pelos funcionários e alunos da ASSMUSOL. A equipe de projeto estabeleceu uma ficha de avaliação para

cada participante avaliar cada alternativa separadamente, levando em conta as três lentes do HCD. A ficha a ser preenchida pelos alunos possuía a primeira lente (desejabilidade) e a ser preenchida pelos funcionários possuía as outras duas (praticabilidade e viabilidade), como pode ser visto na Figura 36.

Figura 36 - Avaliação por alunos e funcionários

ALUNOS	FUNCIONÁRIOS
<p><b>J</b> GOSTARIA DE PARTICIPAR:</p> <p>0 1 2 3 4 5 6 7 <del>8</del> 9 10</p> <p>QUANTO MEUS AMIGOS E AMIGAS GOSTARIAM TAMBÉM:</p> <p>0 1 2 3 4 <del>5</del> 6 7 8 9 10</p> <p>O QUE ACHO DA IDEIA:</p> <p><i>gostei</i></p>	<p><b>B</b> É POSSÍVEL DE FAZER (PROFESSOR E ESPAÇO):</p> <p>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 <del>10</del></p> <p>É VIÁVEL DE FAZER (CUSTOS):</p> <p>0 1 2 3 4 5 <del>6</del> 7 8 9 10</p> <p>O QUE ACHO DA IDEIA:</p> <p><i>Boa</i></p>

Fonte: Autora

Cinco alunos e quatro funcionários responderam as fichas. A nota das quinze alternativas testadas foram tabeladas para melhor identificar os resultados. Os funcionários comentaram que foi difícil avaliar as alternativas, pois eles gostariam que a maioria delas pudesse acontecer dentro da Associação.

A Tabela 7 mostra a avaliação feita dentro da ASSMUSOL. Primeiramente, foi realizada uma média simples da nota de cada alternativa. O resultado é mostrado na segunda, terceira, quarta e quinta coluna da tabela. Após, foi realizada uma média só da lente de desejabilidade e, por fim, uma média total de todas as lentes.

Tabela 7 - Avaliação feita pelos participantes da ASSMUSOL

Alternativas	Ser desejável (avaliada pelos alunos)			Ser praticável (avaliada pelos funcionários)	Ser viável (avaliada pelos funcionários)	MÉDIA TOTAL
	Considerando desejo	Considerando possível desejo dos	Média da desejabilidade (valores dos			

	peçoal	colegas	alunos)			(das três lentes)
A	8	7,6	7,8	7,5	7,25	7,52
B	9,8	8,8	9,3	8,75	8	8,68
D	8	8	8	6,75	6	6,92
E	8	8	8	7,25	7,25	7,50
G	6,6	6,2	6,4	6,75	6	6,38
I	6,6	6,6	6,6	9,5	9,5	8,53
J	4,8	3,4	4,1	7,75	8,5	6,78
K	7,8	7,6	7,7	5,25	7,25	6,73
M	7	6	6,5	7,5	7,5	7,17
N	9,4	7,4	8,4	7,25	6,75	7,47
P	6,4	7,2	6,8	7	7	6,93
V	7,6	7,6	7,6	10	8,5	8,70
W	8,4	8,2	8,3	4,5	3,25	5,35
X	6,2	5,2	5,7	7,5	7,25	6,82
Y	8	7,8	7,9	7,25	7,5	7,55

Fonte: Autora

De acordo com a média total, seis alternativas tiveram um resultado maior do que 7,5, número considerado satisfatório para o sucesso do projeto. Estas alternativas são:

- A. Horta comunitária;
- B. Aulas de culinária;
- E. Caixa de ideias;
- I. Aula gamificada;
- V. Jornal da ASSMUSOL;
- Y. Aula com bons exemplos na ASSMUSOL.

Estas seis alternativas foram reavaliadas pela equipe de projeto a partir das oficinas já realizadas. As primeiras três (A, B e E) já haviam sido testadas, as quais geraram bastante interesse por parte dos alunos. Em relação às três últimas (I, V e Y) não poderia ter a mesma certeza. Com o objetivo de melhor desenvolver e selecionar as alternativas, foi decidido que estas seis opções finais deveriam ser mais exploradas, e até mescladas, para chegar a solução final.

## 5.7 DESENVOLVIMENTO DAS ALTERNATIVAS FINAIS

Segundo a ferramenta “*Bundle Ideas*” (agregar ideias) mostrada na metodologia HCD, uma das maneiras de chegar a soluções que contemplem os objetivos propostos, é mesclando as alternativas. Isto deve-se quando o projeto possui várias alternativas. Ou seja, é possível unir alternativas que se contemplem, a fim de melhor solucionar o desafio estratégico. (IDEO.ORG, [s.d.]) Para tanto, as seis alternativas finais foram repensadas, unindo uma com as outras e gerando novas soluções mais completas.

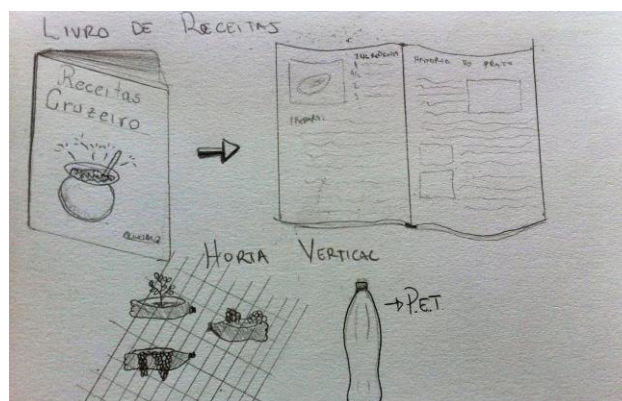
### 5.7.1 Livro de Receitas e Horta Vertical

Esta alternativa é a união da aula de culinária com a horta comunitária. Apesar da aula de culinária sempre aparecer, ao logo do projeto, como uma alternativa de bastante desajustabilidade para os alunos, a implementação dela pode implicar a necessidade de uma pessoa sempre disponível para lecionar as aulas. Este fato não está de acordo com as diretrizes do projeto que visa ser autossustentável.

Para tanto, foi pensado um livro de receitas de moradores da Vila Cruzeiro, com dicas simples e baratas. O livro poderia auxiliar aulas de culinária na ASSMUSOL, em que cada vez um aluno é o professor ou convidam amigos para ensinar. Desta maneira, aproximaria o público que não está dentro da Associação com os alunos e funcionários.

Em conjunto do livro, uma horta vertical feita de garrafas PET estaria na área externa da associação, incentivando outras pessoas a cuidá-la e utilizá-la. As receitas do livro poderiam possuir ingredientes que seriam produzidos na horta local. Incentivando, portanto, o cultivo da mesma. A Figura 37 representa um desenho simples da alternativa.

Figura 37 - Livro de receitas e horta vertical



Fonte: Autora

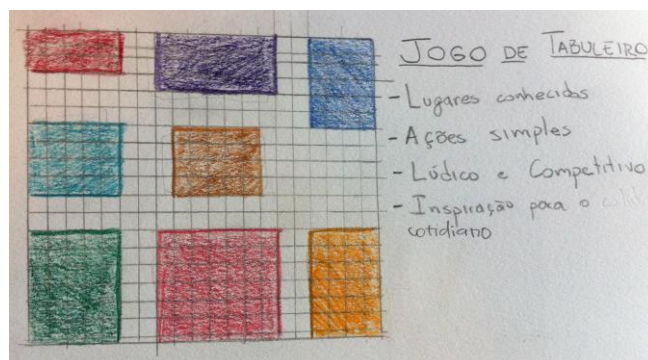
### 5.7.2 Jogo de Bons Exemplos

Esta opção mescla outras três alternativas: Caixa de ideias, Aula de bons exemplos e Aula “gamificada”. As duas primeiras alternativas se mesclam, já na ideia primária, de que pequenas ações do dia-a-dia são bons exemplos e devem ser compartilhadas. A aula “gamificada” é a maneira de tornar estas ações possíveis, através de um jogo.

Ao longo dos encontros na ASSMUSOL, notou-se que os alunos se divertiam muito ao jogar. Desde o primeiro jogo criado pela equipe, mostrado na atividade 4.3.2, foi observado que a mistura de jogos com assuntos do cotidiano da vida dos alunos, fazem com que os mesmos tenham um momento de alegria. Momentos como este fazem os alunos seguirem frequentando a ASSMUSOL e, possivelmente, convidem outros alunos para ingressarem na Associação.

Sendo assim, um jogo de tabuleiro foi inicialmente pensado. No tabuleiro estão lugares já conhecidos pelos alunos. Ao entrar nos lugares, os jogadores recebem cartas onde estão escritas ações do cotidiano. Através delas eles ganham ou perdem pontos ou devem fazer alguma ação na hora, por exemplo, convidar um colega para cantar uma música. Cada jogador possui um objetivo que deve ser completado com estas cartas e ações. O ganhador do jogo é quem completar o objetivo primeiro. Um esquema do tabuleiro pode ser visto na Figura 38.

Figura 38 - Jogo de bons exemplos



Fonte: Autora

Ao longo do desenvolvimento inicial das duas alternativas, notou-se que as duas opções eram desejáveis pelos alunos da ASSMUSOL. Elas misturam conceitos da rotina da vida deles de forma lúdica e divertida. Foi necessário, portanto, rever as diretrizes de projeto, a fim de definir qual alternativa deveria ser seguida, como mostra a Tabela 8.

Tabela 8 - Análise das duas alternativas finais

DIRETRIZES DE PROJETO	LIVRO + HORTA	JOGO
Produzir algo tangível para os participantes	sim	sim
Ser alinhado com os interesses dos adolescentes da comunidade	sim	sim
Tornar os participantes protagonistas do projeto	sim	sim
Melhorar a autoestima dos participantes, motivando-os e favorecendo o engajamento de mais jovens	sim	sim
Possuir discurso compatível com os moradores da Vila Cruzeiro	sim	sim
Causar impacto positivo, local e a curto prazo	sim	sim
Divulgar a ASSMUSOL	sim	sim
Utilizar material e tecnologia de fácil acesso por parte da comunidade e financeiramente viável		talvez
Possuir caráter prático e/ou lúdico	sim	sim
Envolver ferramentas de co-criação e equipe multidisciplinar	sim	sim
Ser uma solução autossustentável, no sentido de possuir diretrizes para a sua continuidade após a intervenção da equipe de projeto		sim
Ter um alto potencial de atrair jovens	sim	sim

Fonte: Autora



Ao final da análise das diretrizes de projeto e das duas opções de alternativas, notou-se que o jogo atinge um maior número. O fato deve-se à primeira opção sempre ser necessário a compra de ingredientes, o que causaria gastos para a Associação, sendo necessário existir um combinado com os funcionários da ASSMUSOL. Este fato pode tornar a alternativa não-autossustentável, pois, à medida que a equipe não frequentar mais a ASSMUSOL, este pode ser um empecilho para a continuidade da solução, ou seja, a troca de receitas, aulas de culinária e o cuidado com a horta. Desta maneira, foi decidido que o Jogo de Bons Exemplos deveria ser a opção a ser desenvolvida.

## 5.8 DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Para o desenvolvimento do jogo, foi necessário relembrar o objetivo do projeto. Ou seja, o objetivo principal do jogo é que ele seja a resposta para o desafio estratégico (*como poderíamos aumentar o número de educandos (alunos) da ASSMUSOL?*). Esta resposta é eficaz, com os alunos da ASSMUSOL, se isto representar um momento de lazer para os mesmos.

Como base para esta afirmação, estão a Oficina 3 (item 5.5.2) e a Oficina 6 (item 5.5.6), as quais são protótipos de atividades em que eles tiveram um momento de lazer e espalharam bons sentimentos que a ASSMUSOL os proporcionou. Acredita-se que, desta maneira, novos alunos podem ingressar na Associação e os adolescentes que hoje se encontram, permanecerão. Sendo assim, a criação do jogo seguiu a partir da definição de que ao tornar os alunos da ASSMUSOL protagonistas de suas próprias vidas, valorizando ludicamente os pequenos momentos, eles também são capazes de valorizar a permanência na ASSMUSOL.

### 5.8.1 Painéis de Imagens Visuais

Segundo Baxter (2011) os painéis de imagens são a representação visual dos significados a serem evocados no momento da experiência do produto. Ele propõe três tipos de painéis: o painel de estilo de vida, que reflete os valores pessoais e sociais dos futuros consumidores, além de representar o tipo de vida desses consumidores; o painel de ex-

pressão do produto, feito a partir do painel do estilo de vida, que representa a emoção que o produto transmite, ao primeiro olhar; e o painel do tema visual, que mostra características do produto quanto a sua imagem, ao seu visual estético. (BAXTER, 2011)

As principais referências visuais para este projeto são os moradores da Vila Cruzeiro e o seu estilo de vida. Dessa maneira, a maioria das fotos para a criação dos painéis foram escolhidas a partir de fotos dos alunos da ASSMUSOL ou tiradas por eles. As outras fotos presentes representam mais sensações e sentimentos que os moradores da comunidade representam. Os painéis podem ser vistos na Figura 29, Figura 40 e Figura 41.

Figura 39 - Painel do estilo de vida



Fonte: Autora

Figura 40 - Painel da expressão do produto



Fonte: Autora

Figura 41 - Painel do tema visual



Fonte: Autora

A criação dos painéis foi extremamente inspiracional para o desenvolvimento do jogo. A partir dela foi, mais uma vez, observado o estilo de vida das crianças, sempre querendo brincar, dançar e implicar uma com as outras. Porém, todas são extremamente carinhosas. Elas enxergam o mundo com a visão de quem quase nunca saiu da Vila Cruzeiro. Todas as referências visuais delas são coloridas e divertidas.

### 5.8.2 Funcionamento do Jogo

Para iniciar o jogo deve-se, primeiro, abrir o tabuleiro. Após, cada jogador escolhe um pino e coloca no ponto de “encontro” indicado no tabuleiro. É possível andar em qualquer direção, menos na diagonal, através do número que aparece jogando o dado. Cada participante recebe, antes do início do jogo, um cartão-personagem que contém um objetivo. Este objetivo é baseado em completar os pontos que estão definidos no cartão, como pode ser visto na Figura 42. Cada jogador recebe um objetivo diferente.

Figura 42 - Cartão Personagem inicial

Meu objetivo é...		4 pontos de SAÚDE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
5 pontos de FELICIDADE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5 pontos de EDUCAÇÃO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 pontos de AMOR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 ponto de ERRO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Fonte: Autora

Para atingir o objetivo, o jogador deve se movimentar pelo tabuleiro entrando em diferentes locais. Todos os locais do tabuleiro são conhecidos pelos alunos e remetem a atividades que também são realizadas pela ASSMUSOL. Um estudo inicial do tabuleiro pode ser visto na Figura 43. Cada vez que entrar em um lugar ele deve pegar uma carta. Esta carta pode fornecer pontos, retirar os pontos ou pedir para realizar uma tarefa.

Figura 43 - Tabuleiro: primeiro teste



Fonte: Autora

Todas as cartas possuem ações do cotidiano da vida das crianças. A ideia é que, ludicamente, as crianças valorizem os pequenos momentos do dia-a-dia, se tornando pessoas mais educadas e gentis, porém também entendam que erros acontecem. Muitas ações estão ligadas à ASSMUSOL e representam conceitos desenvolvidos nas aulas. As cartas de missões e de tarefas foram inspiradas no conceito do jogo “Imagem&Ação”, jogado muitas vezes em que a equipe visitou a ASSMUSOL. Elas foram criadas para deixar o jogo mais divertido e dinâmico. Para melhor entendimento, a Tabela 9 mostra uma lista de 20 cartas criadas para o jogo.

Tabela 9 - Cartas do jogo

<b>CARTAS DE SORTE</b>	1. Você se irritou e pediu desculpas. Ganha 2 pontos de Felicidade
	2. Você andou numa montanha russa. Ganha 2 pontos de Felicidade.
	3. Você deu um abraço numa pessoa desconhecida. Ganha 2 pontos de Felicidade.
	4. Você comeu frutas. Ganha 2 pontos de Saúde.
	5. Você cuidou da sua horta. Ganha 2 pontos de Saúde.
	6. Você compartilhou o lanche com seu colega. Ganha 2 pontos de Amor.
	7. Você sorriu ao olhar uma pessoa. Ganha 2 pontos de Amor.
	8. Você reclamou do amigo que jogou lixo no chão. Ganha 2 pontos de Educação.
	9. Você quebrou dois copos sem querer e pediu desculpas. Ganha 2 pontos de Educação.
	10. Você quebrou uma mesa da sala de aula. Ganha 1 ponto de Erro.
<b>CARTAS DE AZAR</b>	1. Você recebeu o troco errado do mercado e não devolveu. Perde 2 pontos de Felicidade.
	2. Você não deu seu lugar no ônibus para um idoso. Perde 2 pontos de Saúde.
	3. Você xingou seu pai quando ele lhe pediu para baixar o volume da TV. Perde 2 pontos de Amor.
	4. Você viu um amigo caindo e não ajudou ele a levantar. Perde 2 pontos de Educação.
<b>CARTAS MISSÃO</b>	1. Vá até o baile e cante uma música que você gosta para Ganhar 2 pontos de Felicidade.
	2. Abrace o amigo que está ao seu lado direito para Ganhar 2 pontos de Amor
	3. Vá até a Praça e imite um passarinho para ganhar 1 ponto de Amor
<b>CARTAS TAREFA</b>	1. Pule num pé só e coce a barriga ao mesmo tempo, contando alto até dez. Se você não fizer, fique uma rodada sem jogar.
	2. Cante algo para seus colegas dançarem. Se você não fizer, fique uma rodada sem jogar.
	3. Escolha alguém para rir com você. Se você não fizer, fique uma rodada sem jogar.

Fonte: Autora

Existem dois atalhos no jogo que são representados pelos Becos. Desta maneira, é possível atravessar o tabuleiro. É proibido, entretanto, entrar e sair do mesmo lugar em rodadas seguintes, sendo necessário entrar em diferentes lugares. O jogador que completar o objetivo primeiro é o vencedor. Os objetivos, mesmo sendo diferentes, sempre somam um total de 20 pontos.

### 5.8.3 Estratégia e Sorte

O jogo é baseado em duas vertentes: a sorte e a estratégia. Em relação ao número que será lançado nos dados e a carta que será recebida, a sorte é quem pode influenciar o

vencedor. Porém, ao receber o cartão-personagem, o jogador deve pensar quais são os lugares que ele encontrará o objetivo que procura. Ou seja, se procura “Educação”, é possível que ele a encontre no “Colégio” ou na “ASSMUSOL”.

Esta estratégia é um dos principais aspectos do jogo, onde o jogador deve se surpreender. As cartas já pré-definidas de cada lugar não são tão óbvias. Ou seja, certamente o “Colégio” é um lugar onde se encontra “Educação”, porém também será encontrado pontos de “Amor” e de “Erro”, através de ações que podem não ser pensadas como amorosas ou erradas.

Desta maneira, o principal objetivo do jogo é mostrar para os alunos que pequenas e simples ações são importantes e, muitas vezes, geram momentos de felicidade, amor, educação e saúde. Neste mesmo sentido, errar faz parte dos pequenos momentos e deve ser levado como aprendizado. Isto justifica todos os personagens possuírem um ponto de Erro.

#### 5.8.4 Testando o jogo e Recebendo *feedbacks*: Primeira etapa

Criar um protótipo simples da solução, que represente os principais aspectos do produto, habilita as pessoas a dar um *feedback* honesto além de evitar que a equipe se apegue prematuramente a alguns aspectos da solução. Sendo assim, após definir os principais aspectos da solução, deve-se apresentar aos participantes e anotar todas as opiniões a respeito, sejam elas positivas ou negativas. (IDEO, 2011)

A fim de coletar informações sobre a solução que estava sendo criada, um protótipo de papel foi elaborado e levado para a ASSMUSOL. Primeiramente, as principais regras foram apresentadas. Após, os alunos presentes começaram a jogar, como pode ser visto na Figura 44. Segundo Kit de Ferramentas “HCD” (2011), é interessante listar 3 a 4 questões para serem respondidas sobre a capacidade do conceito de inspirar desejo ou sobre sua utilidade.

Figura 44 – Primeiro teste do jogo



Fonte: Autora

Seguindo a metodologia, quatro questões foram listadas para serem respondidas através de observações ou interrogando os alunos. A primeira questão foi identificar se os alunos estavam se divertindo ao jogar. Ou seja, se aquele jogo representava um momento de lazer, o qual eles gostariam de repetir. O aspecto do jogo que foi mais apreciado, proporcionando diversão para os alunos, foi o fato de que os lugares, ações e personagens presentes no jogo pertenciam ao cotidiano da vida de cada um, permitindo assim uma maior identificação e atenção dos alunos com o jogo.

A segunda questão a ser respondida era se as cartas, sejam elas de sorte, azar ou de missão, causava o impacto desejado nos alunos. O aluno Igor, ao receber pontos de Felicidade em uma carta que dizia que ele havia ajudado uma vizinha a carregar as compras do Mercado, comentou o quanto havia achado estranho ser mais feliz por isto. Kerollay, uma das jogadoras, comentou, ao receber pontos de Amor por compartilhar o lanche com os colegas, que nunca tinha feito esta ação. Este impacto e possível desconforto que os alunos sentiram em relação às cartas foi exatamente o que o projeto pretendia causar.

A praticidade do jogo, ou seja, se as regras estavam simples, se o jogo não era demorado e se era possível atingir o objetivo em no máximo uma hora e meia foi a terceira questão a ser observada. Todos os alunos presentes entenderam claramente as regras do jogo, porém, por sugestão dos mesmos, foi decidido mudar o lugar do atalho no tabuleiro e jogar com dois dados, assim o andamento do jogo se tornava mais dinâmico.

O primeiro teste do jogo foi extremamente importante para verificar que o objetivo principal dele poderia ser atingido. Ao mesmo tempo, o teste foi necessário para mostrar que algumas alterações, tanto no tabuleiro como no número de cartas, eram necessários para o jogo se tornar mais dinâmico. Sendo assim, foram realizadas algumas alterações antes do segundo teste do jogo acontecer.

### 5.8.5 Testando o jogo e Recebendo *feedbacks*: Segunda etapa

O segundo teste do jogo, além de conter as modificações observadas na primeira etapa, foi importante para co-criar com os alunos a parte gráfica dos itens do jogo assim como rever o manual de instruções. Este último, apesar dos alunos já saberem as regras, era extremamente importante para o jogo poder ser jogado por alunos que até então as desconhecem. Desta maneira, era necessário estar escrito em uma linguagem familiar com todos os participantes da ASSMUSOL. Para isto, o manual foi lido por todos os alunos e anotado qualquer palavra ou frase que os mesmos não tinham conhecimento.

Em relação à parte gráfica do jogo, o primeiro tabuleiro levado para a primeira etapa do teste apresentava cada lugar com uma cor diferente. Os adolescentes, que adoram cores e colorir, acharam o tabuleiro muito bonito. Desta forma, para o segundo foram levadas duas alternativas de tabuleiros, como pode ser visto na Figura 45, e discutido com os alunos qual opção deveria ser seguida.

Figura 45 - Duas opções iniciais de tabuleiro



Fonte: Autora



A primeira opção mantinha as cores do primeiro tabuleiro apresentado aos alunos com uma foto da Vila Cruzeiro ao fundo. A segunda opção trocava as cores por fotos que representavam os lugares, porém mantendo o tabuleiro colorido. Esta opção foi a mais votada pelos alunos. Após os “*feedbacks*” em relação a parte gráfica, foi o momento do jogo ser jogado. Desta vez, as questões sobre utilidade e praticidade do jogo já estavam resolvidas e não houve anotações para modificar o jogo.

#### 5.8.6 O Resultado Final

Após os testes realizados com os alunos e os “*feedbacks*” coletados em relação a todas as etapas do jogo, incluindo a parte gráfica, o jogo começou a ser finalizado seguindo o desejo dos adolescentes. Desta maneira, o tabuleiro seguiu a opção escolhida anteriormente, porém incluindo um fundo que representa a calçada da Vila Cruzeiro, como pode ser observado na Figura 46.

Figura 46 - Tabuleiro final inspirado na calçada da Vila Cruzeiro



Fonte: Autora

Como pode ser visto nesta mesma figura, foi decidido que os nomes dos lugares no tabuleiro continuariam os conhecidos, mas se tornariam mais genéricos. Esta decisão torna o jogo mais abrangente, ou seja, outras associações, colégios e regiões do Brasil podem adquirir o jogo. Entretanto, para isso o tabuleiro deve ser laminado, a fim de que com uma caneta esferográfica os alunos da ASSMUSOL – e de outros lugares – possam personificar o

jogo, escrevendo o nome específico de cada lugar. Por exemplo, escrever “da Tuca” ao lado do “Baile”.

As cartas, sejam elas de sorte, azar, tarefa ou missão, possuem no verso a mesma estampa do lugar em que eles devem ser posicionadas no tabuleiro. Alguns exemplos podem ser vistos na Figura 47. Ou seja, cada carta foi pensada para um lugar específico, a fim do escrito fazer sentido com o lugar em que a carta se encontra. Todas as cartas com a mesma estampa devem estar juntas, em forma de monte, e devem ser colocadas nos contornos de retângulos em branco que cada lugar no tabuleiro possui. Quando o jogador entra no lugar, ele deve pegar a primeira carta do monte.

Figura 47 - Cartas do jogo e a estampa no verso



Fonte: Autora

O jogo conta também com cartas em branco. Desta maneira, os participantes podem inventar novas ações e pontos e, cada vez mais, personalizar o seu próprio jogo, incentivando o pensamento de ações simples que tragam bons momentos para a rotina. Os cartões-personagem possuem o mesmo princípio. Além dos cartões que o jogo já contém, existe a possibilidade de criar novos através dos cartões que estão “em branco”. Alguns dos cartões que já estão prontos e incluídos no jogo possuem o nome dos alunos, funcionários e das pessoas que se envolveram de alguma maneira com o presente projeto, como pode ser visto na Figura 48.

Figura 48 - Cartões dos personagens



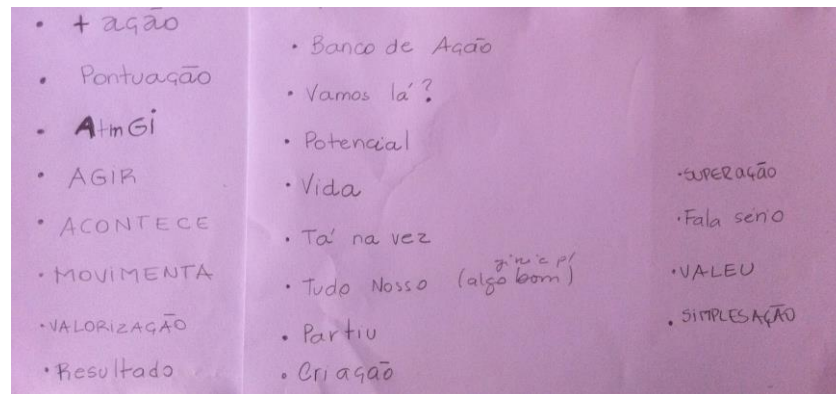
Fonte: Autora

Este fato ocorreu porque estas pessoas foram a inspiração para a realização do projeto. Desta maneira, as características das mesmas foram significativas para todo o processo criativo do jogo, além de elas também ajudarem a criá-lo. Aliado a isso, foi observado, ao longo do desenvolvido do trabalho, que no momento em que os alunos se identificam com o projeto, principalmente de uma forma literal, eles possuem maior vontade de realizá-lo. Além do tabuleiro, cartas e cartões personagens, o jogo final conta também com dois dados e seis peças.

#### 5.8.7 Nome: Simples Ação

Após a definição final de como o jogo funcionaria, se tornou necessário escolher um nome para o mesmo. Para tanto, foi realizado um *brainstorming* para definir qual seria o escolhido. Os nomes que surgiram podem ser vistos na Figura 49.

Figura 49 - Nomes para o jogo



Fonte: Autora

Os possíveis nomes foram apresentados para os alunos e funcionários e foi escolhido, através de votação, o nome “Simples Ação”. O nome representa o jogo pelo fato de ele ser composto por ações muito simples, que devem ser valorizadas.

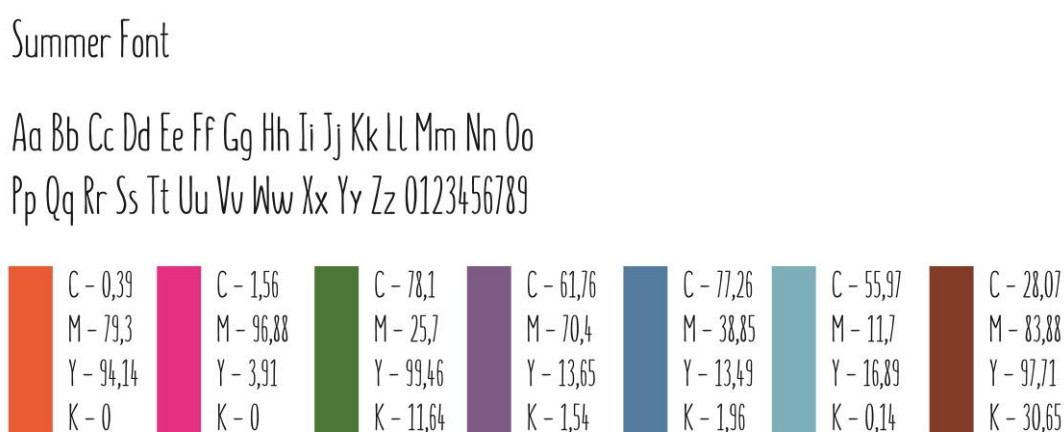
## 6 PROJETO – ETAPA “IMPLEMENTAR”

A última etapa da metodologia do *Human Centered Design* é o item implementar. Esta etapa significa, resumidamente, tornar a solução viável para as pessoas que irão desfrutar da mesma. Para tanto, é necessário criar protótipos e projetos pilotos, desenvolver um modelo de receita sustentável e sempre receber “*feedbacks*” a fim de criar um plano de aprendizado e conseguir evoluir e melhorar a solução continuamente. (IDEO, 2013)

### 6.1 PROTÓTIPO FINAL E DETALHAMENTO DA SOLUÇÃO

A fim de implementar a solução, ou seja, distribuir para os alunos da ASSMUSOL o jogo *Simples Ação*, foi necessário realizar um protótipo final, um projeto piloto. Esta etapa é mais uma verificação se a solução é desejável e praticável, segundo a o kit de ferramentas HCD. Todos os itens do jogo são baseados em uma paleta de cores e em uma fonte, mostrada na Figura 50. A fonte escolhida é a *Summer Font*, pois é simples e lembra escritos à mão. A paleta de cores foi escolhida a partir dos painéis imagéticos mostrados anteriormente.

Figura 50 - Fonte e paleta de cores do projeto



Fonte: Autora

#### 6.1.1 Nome e Logotipo do jogo

O nome final decidido para o jogo foi “*Simples Ação*”. Para o logo, duas tipografias foram pensadas para representar o nome. A palavra “*Simples*” foi representada pela fonte

padrão do jogo, a *Summer Font*. Já a palavra “Ação” necessitava de uma tipografia com mais força, mais agressiva. A fonte *Hobo Std Medium* foi a escolhida. É possível visualizar o logotipo final na Figura 51.

Figura 51 - Logo do jogo

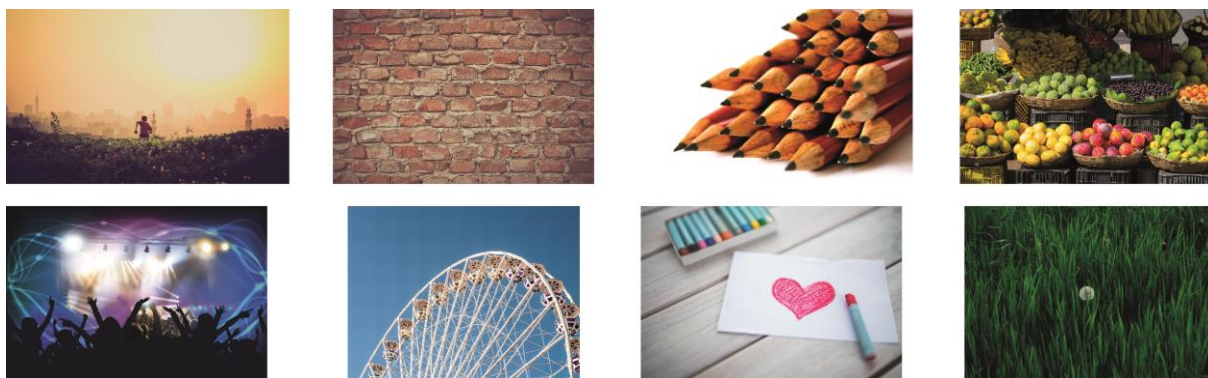
SIMPLES  
AÇÃO

Fonte: Autora

### 6.1.2 Tabuleiro

O tabuleiro final é, como mostrado anteriormente, inspirado nas ruas da Vila Cruzeiro. Cada lugar é representado por uma foto que foi alterada para ficar mais próxima de uma ilustração e perder os traços reais. Todas elas foram retiradas do banco de imagens Pexel, o qual possui todas as suas fotos licenciadas pelo *Creative Commons Zero (CC0)*. Isto significa que as fotos são gratuitas e podem ser usadas e modificadas por qualquer causa legal, seja ela de uso pessoal ou comercial. (“PEXEL”, [s.d.]) As fotos usadas são mostradas na Figura 52.

Figura 52 - Fotos usadas para o tabuleiro



Fonte: Autora

A medida total do tabuleiro é 55 cm de altura e 65 cm de largura, o que representa um tabuleiro grande. Desta maneira, ele foi dividido em cinco partes que se encaixam, facilitando o transporte do jogo, como pode ser visto na Figura 53.

Figura 53 - O tabuleiro em cinco partes



Fonte: Autora

### 6.1.3 Cartas

Todas as cartas usadas no jogo possuem a mesma estampa do tabuleiro, pois foram usadas as mesmas fotos. O jogo possui 30 cartas para cada lugar, porém apenas 20 delas já possuem as ações escritas no verso; as outras 10 estão em branco para os jogadores criarem novas ações e pontos. As cartas medem 3 cm de altura e 6,5 cm de largura e são feitas de papel couche fosco 300g. Todas elas podem ser vistas na Figura 54.

Figura 54 - Cartas do jogo



Fonte: Autora

#### 6.1.4 Cartão Personagem

O jogo contém 20 cartões de personagens, sendo 14 prontos e 6 para serem personalizados, todos medindo 10 cm de largura e 14,5 cm de altura feitos de papel couche fosco. A gramatura escolhida foi 300g para ganhar mais resistência. Os cartões possuem ilustrações retiradas do *Freepik*, site com pictogramas gratuitos que podem ser usados e modificados para qualquer uso pessoal ou comercial. (“Freepik”, [s.d.]) Os cartões podem ser observado na Figura 55.

Figura 55 - Cartões dos personagens do jogo



Fonte: Autora



### 6.1.5 Peões e Dados

O número de participantes máximo do jogo são seis jogares. Sendo assim, seis peões foram feitos a partir da reutilização de rolhas de vinho. Eles foram esculpidos e pintados com tinta acrílica a fim de lembrarem um lápis, como pode ser visto na Figura 56. Dois dados também fazem parte do jogo.

Figura 56 - Peões feitos de rolha

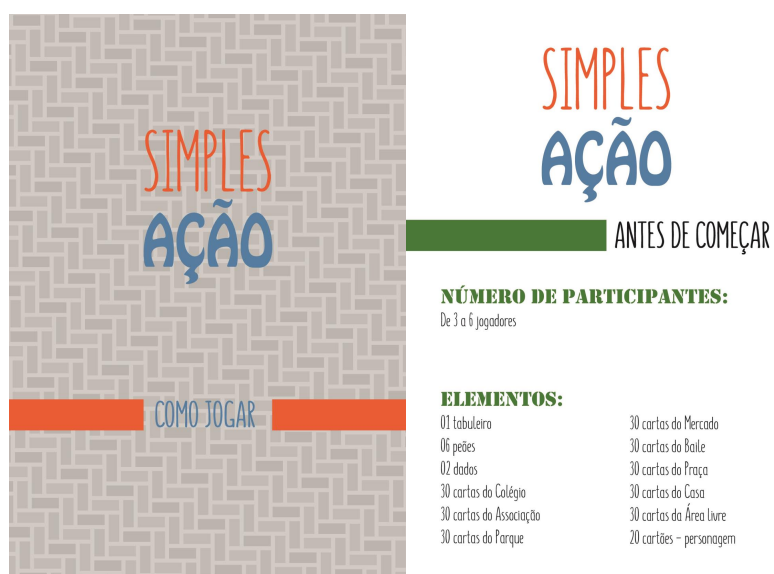


Fonte: Autora

### 6.1.6 Manual do Jogo

Apesar das regras do jogo já serem conhecidas para os alunos da ASSMUSOL, um manual explicando como jogar se tornou necessário principalmente para o jogo poder ser divulgado em outros lugares e com outros amigos. Desta forma, o um manual foi criado com a mesma paleta de cores e fontes do projeto. A fonte *Stencil* também foi utilizada para ajudar nas informações do manual. Ela foi escolhida pois já era conhecida pelos alunos. O manual é impresso em folha A4 em papel couche fosco 150g. A Figura 57 representa duas páginas do manual. É possível ver todo o manual no Apêndice B.

Figura 57 - Manual do jogo



Fonte: Autora

### 6.1.7 Testando o Protótipo Final

O protótipo final do jogo foi testado pelos alunos da ASSMUSOL. Em um encontro na Associação, os alunos convidaram amigos que até então desconheciam o local, e jogaram o jogo. Além de jogar, eles personalizaram o tabuleiro, algumas cartas e também cartões de personagem. Este foi um momento importante de comprovação, tanto pelos alunos quanto pelos funcionários da ASSMUSOL, que o jogo representava um momento de alegria para os alunos, com conteúdo relevante para o desenvolvimento dos mesmos. As imagens da Figura 58 representam este momento. As imagens da Figura 59 e Figura 60 mostram o protótipo final.

Figura 58 - Imagens dos alunos jogando



Fonte: Autora

Figura 59 - Protótipo final



Fonte: Autora

Figura 60 - Protótipo final em detalhe



Fonte: Autora

## 6.2 FINANCIAMENTO COLETIVO

Após conseguir testar o projeto piloto da solução, é necessário identificar qual a capacidade necessária para viabilizar e implementar a solução. Deve-se identificar um modelo possível de entrega e conseguir alavancar diferentes parceiros e canais de distribuição. (IDEO, 2013) Sendo assim, o sucesso do objetivo do projeto depende destes fatores.

O principal objetivo do jogo é trazer um momento de alegria para as crianças que faça elas, ludicamente, valorizarem pequenos momentos e a ASSMUSOL, mantendo as mesmas na Associação e trazendo novos alunos. Para o jogo “Simples Ação” conseguir alcançar o objetivo, entretanto, é importante que os alunos levem o jogo para o colégio, para a casa de amigos e outros lugares onde se possa atrair novos alunos, além de sempre um dos jogos estar dentro da ASSMUSOL.

De acordo com o número de alunos que vão em todas as aulas da Associação, o ideal seria produzir, no mínimo, seis jogos. O valor gasto no protótipo final, para os itens impressos em gráfica, foi de R\$ 228,80. Isto significa que, para imprimir seis novos jogos são neces-

sários R\$ 1372,80. Para atingir o objetivo, então, foi decidido usar um financiamento coletivo.

Financiamento coletivo, ou *crowdfunding* como é mais conhecido, é quando várias pessoas se identificam com o seu projeto e resolvem contribuir financeiramente para que ele aconteça. Baseado na economia colaborativa, tem como fundamento a premissa de que com uma maior colaboração todos podem chegar a seus objetivos. (“Meu financiamento coletivo”, [s.d.]). O financiamento coletivo chamado “Vakinha” é o site escolhido para este projeto, pois ele é original de Porto Alegre e a taxa que é retirada pelo site é baixa, se comparada com outros sistemas. (“Vakinha”, [s.d.]) Na Figura 61 pode ser observado o projeto no site.

Figura 61 - Jogo "Simples Ação" no site Vakinha



Fonte: Autora

As contribuições podem ser realizadas até o final de Fevereiro de 2016. Sendo assim, no momento que a meta for atingida, novos jogos serão produzidos para as crianças da Vila Cruzeiro. Se o valor final não for atingido é possível retirar o que foi arrecada e produzir o número de jogos que estão dentro do orçamento.

### 6.3 PLANO DE APRENDIZADO

Para o presente projeto cumprir com o seu objetivo, é importante que exista um plano de aprendizado, afim de poder intervir na solução, se necessário, a partir do financiamento coletivo que está em andamento. No Design Centrado no Ser Humano, projetar e avaliar são parte de um único processo, pois exigem atenção aos efeitos que as soluções têm sobre a vidas das pessoas. Ao invés de considerar a implementação como o ponto onde o projeto termina, é necessário continuar projetando, coletando histórias e *feedbacks* a respeito do projeto. Juntamente, as atividades de monitoramento e avaliação também devem acontecer. (IDEO, 2013)

Seguindo a metodologia, mesmo após o término do Trabalho de Conclusão de Curso, ainda é necessário o acompanhamento da solução. A Figura 62 mostra que o plano de aprendizado é um ciclo, ou seja, as ações iniciais de coletar histórias e desenvolver soluções podem voltar a acontecer depois do resultado final, pois busca um melhoramento contínuo da solução. Este projeto se encontra no item de “entregar jogos”.

Figura 62 - Plano de aprendizado



Fonte: Autora (adaptado de *Human Centered Design – Kit de Ferramentas* - p. 97)

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS E CONCLUSÃO

Ao iniciar este trabalho não existia um problema específico em questão, apenas a ideia de trabalhar com uma comunidade vulnerável com o objetivo de beneficiar a vida dos moradores. Após alguns meses o problema de projeto (ou desafio estratégico, como chamado neste trabalho) foi encontrado através de uma ampla pesquisa com as reais necessidades dos moradores da Vila Cruzeiro. É possível notar, portanto, que a metodologia foi seguida com sucesso.

Trabalhar com pessoas, especialmente as com um estilo de vida diferente do seu, é algo difícil, porém instigante. A busca por conhecimento, através de livros, artigos e pessoas, aconteceu durante toda a realização do trabalho. O objetivo de estar sempre olhando os caminhos através da “lente do desejo” e da “lente do usuário” foi necessário durante toda a pesquisa e criação da solução.

A solução final apresentada, o jogo “Simples Ação”, só foi possível pois existiam diretrizes de projeto bem definidas. Esta etapa foi extremamente importante para o andamento do trabalho, incluindo geração de alternativas e seleção final. Acredita-se que a solução final está enquadrada em todas as diretrizes. Para tanto, a

Tabela 10 relembra quais são as diretrizes e porquê a solução final cumpriu com o objetivo.

Tabela 10 - Diretrizes de projeto e a solução final

DIRETRIZES DE PROJETO	JOGO “SIMPLES AÇÃO”
Produzir algo tangível para os participantes;	Jogo é algo físico. Os alunos conhecem vários jogos.
Ser alinhado com os interesses dos adolescentes da comunidade;	Os alunos gostam de jogar, é uma diversão possível para os moradores da comunidade. Muitas vezes, eles pedem para jogar algum jogo de tabuleiro que está na ASSMUSOL.
Tornar os participantes protagonistas do projeto;	Eles são os protagonistas do jogo.
Melhorar a autoestima dos participantes, motivando-os e favorecendo o engajamento de mais jovens;	A rotina da vida dos alunos está presente nas ações do jogo. As ações visam os alunos valorizarem a si próprios e momentos simples do cotidiano.
Possuir discurso compatível com os moradores da Vila Cruzeiro;	Todas as ações e lugares do tabuleiro foram inspirados na Vila Cruzeiro.
Causar impacto positivo, local e a curto prazo;	O jogo, sendo um produto físico, já pode ser jogado e o seu impacto depende do sucesso dele.
Divulgar a ASSMUSOL;	O jogo divulga a ASSMUSOL através das ações e se os alunos jogarem com amigos fora da Associação.
Utilizar material e tecnologia de fácil acesso por parte da comunidade e financeiramente viável;	O financiamento coletivo é a solução para imprimir mais jogos, aproximando as pessoas da história da comunidade.
Possuir caráter prático e/ou lúdico;	O jogo possui tanto caráter prático, com ações objetivas, como pode ludicamente melhorar os pequenos momentos da vida dos alunos.



Envolver ferramentas de co-criação e equipe multidisciplinar;	Foram envolvidas ao longo de todo o processo e o jogo disponibiliza cartas em branco para os alunos continuarem criando.
Ser uma solução autossustentável, no sentido de possuir diretrizes para a sua continuidade após a intervenção da equipe de projeto;	Ao sair da ASSMUSOL, o jogo continua sendo útil sem ao auxílio da equipe.
Ter um alto potencial de atrair jovens.	É o principal objetivo do jogo e pode ser mensurado com o plano de aprendizado.

Fonte: Autora

Ao apresentar um retorno de todo o projeto desenvolvido ao longo do ano de 2015, assim como a solução final, os alunos e funcionários da ASSMUSOL agradeceram e parabenizaram o projeto. Este fato foi de grande importância, pois é um dos objetivos do projeto que foi alcançado. Além disto, comprova que o envolvimento da equipe foi efetivo e verdadeiro.

Acredita-se, porém, que o envolvimento pessoal com os alunos da ASSMUSOL e com os moradores da Vila Cruzeiro foi a parte mais significativa do projeto. Existiu uma troca muito grande entre os envolvidos no projeto, o que gerou impactos muito positivos. Os conceitos de empatia, compaixão e felicidade foram construídos e desconstruídos ao longo de todas as etapas.

O principal objetivo deste projeto é trazer benefícios aos moradores da Vila Cruzeiro, mesmo que através de poucas pessoas. Ao longo dos encontros de todo o ano e com o projeto do jogo “Simples Ação” como o resultado final palpável, é possível dizer que este objetivo foi atingido. É possível, também, afirmar que o impacto deste trabalho, em todos os envolvidos nele, se estenderá para muito mais tempo do que um Trabalho de Conclusão de Curso.

## REFERÊNCIAS

AZEVEDO, A. V. DOS S. A Psicologia Social, Comunitária e Social Comunitária: definições dos objetos de estudo. **Psicologia em Foco**, 2009.

BAXTER, M. **Projeto de Produto**. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2011.

BROWN, B. T.; WYATT, J. Design Thinking for Social Innovation. **Stanford Social Innovation Review**, v. Winter, n. Winter 2010, p. 30–35, 2010.

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

BÜRDEK, B. E. **Design: História, teoria e prática do design de produtos**. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2010.

CAMARGO, O. **Desigualdade social**. Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/sociologia/classes-sociais.htm>>. Acesso em: 24 abr. 2015.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CENTRO DE PESQUISA HISTÓRICA DE PORTO ALEGRE. **Vila da Grande Cruzeiro (Santa Teresa)**. Disponível em: <<https://cphpoa.wordpress.com/>>. Acesso em: 27 abr. 2015.

**Compaixão**. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/>>. Acesso em: 11 maio. 2015.

**Design for change Brasil**. Disponível em: <<http://www.dfcbrasil.com.br/>>. Acesso em: 17 maio. 2015.

DHNET. **Empoderamento, um desafio a ser enfrentado**. Disponível em: <<http://www.dhnet.org.br/dados/cursos/dh/cc/2/empoderamento.htm>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

ELY, D. **Toque de recolher: por que a Vila Cruzeiro chegou a esse ponto?** Disponível em: <<http://zh.clicrbs.com.br/rs/noticias/noticia/2014/04/toque-de-recolher-por-que-a-vila-cruzeiro-chegou-a-esse-ponto-4484132.html>>. Acesso em: 28 abr. 2015.

**Encontro Internacional de Design para o Desenvolvimento Social.** Disponível em: <<http://iddsummit.org/?lang=pt-br>>. Acesso em: 25 maio. 2015.

**Freepik.** Disponível em: <<http://www.freepik.com/>>. Acesso em: 23 nov. 2015.

GOLDIM, J. R. **Compaixão, Simpatia e Empatia.** Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/bioetica/compaix.htm>>. Acesso em: 15 maio. 2015.

HOLANDA FERREIRA, A. B. DE. **Dicionário da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios - Brasil e síntese de indicadores 2013.** Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/imprensa/ppts/00000018883109232014310419410583.pdf>>. Acesso em: 30 abr. 2015.

IDEO. Human-Centered Design Toolkit: An Open-Source Toolkit To Inspire New Solutions in the Developing World. **Epah.Org.Br**, p. 200, 2011.

IDEO. **Human Centered Design - Kit de Ferramentas. 2ª edição.** Disponível em: <[http://www.ideo.com/images/uploads/hcd\\_toolkit/HCD\\_Portuguese.pdf](http://www.ideo.com/images/uploads/hcd_toolkit/HCD_Portuguese.pdf)>. Acesso em: 20 jun. 2015.

IDEO.ORG. **About.** Disponível em: <<http://www.ideo.org/about>>. Acesso em: 10 maio. 2015a.

IDEO.ORG. **Design Kit.** Disponível em: <<http://www.designkit.org/>>. Acesso em: 25 jun. 2015b.

**INDEX: Design to Improve Life®.** Disponível em: <<http://designtoimprovelife.dk/>>. Acesso em: 18 maio. 2015.

JUSTO, M. **Pesquisa da Oxfam expõe desigualdade escandalosa no planeta**. Disponível em: <<http://www.cartamaior.com.br/?/Editoria/Internacional/Pesquisa-da-Oxfam-expoe-desigualdade-escandalosa-no-planeta/6/30075>>. Acesso em: 24 abr. 2015.

LIMA, A. **A diferença entre sentir pena e sentir compaixão**. Disponível em: <<http://www.eftbr.com.br/content/diferen%C3%A7a-entre-sentir-pena-e-sentir-compaix%C3%A3o>>. Acesso em: 15 maio. 2015.

LÚCIO, C. W. F. **Desigualdade social no Brasil**. Disponível em: <<http://desigualdade-social.info/desigualdade-social-no-brasil.html>>. Acesso em: 25 abr. 2015a.

LÚCIO, C. W. F. **Índice de Gini**.

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

MARGOLIN, V.; MARGOLIN, S. Um modelo social de design: questões de prática e pesquisa. **Revista Design em Foco**, v. 1, p. 43–48, 2004.

MARTINS, C. **Design Centrado no Ser Humano – kit de ferramentas**. Disponível em: <<https://prea.wordpress.com/2010/06/29/ideo-bill-melinda-gates-bill-gates-human-centered-design-hcd-toolkit-design-e-inovacao-design-and-innovation-design-centrado-no-ser-humano-design-thinking-tennyson-pinheiro/>>. Acesso em: 10 maio. 2015.

MARTINS, F.; SILVA, S. Identidade & sustentabilidade: a abordagem participativa em design como ferramenta de reflexão sobre a identidade de associações de base comunitária. **2º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável**, 2009.

MECHELN, M. Z. VON; NETTO, M.; FIALHO, F. A. P. Design Thinking: o novo perfil do consumidor e a co-criação. **II Conferência Internacional de Integração do Design, Engenharia e Gestão para a inovação**, 2012.

**Meu financiamento coletivo.** Disponível em:

<<http://www.meufinanciamentocoletivo.com.br/aprenda/o-que-e-financiamento-coletivo/>>. Acesso em: 27 nov. 2015.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

OBSERVAPOA. **Porto Alegre em Análise Sistema de gestão e análise de indicadoresle.**

Disponível em: <<http://portoalegremanalise.procempa.com.br/>>. Acesso em: 24 abr. 2015.

OLIVEIRA, A. A. DE. Família e Amigos: dois grupos decisivos na formação da identidade do adolescente. 1997.

OLIVEIRA, C. S. DE. Cultura, Individualismo e Sociabilidade contemporânea. **Centro Edelstein de Pesquisas Sociais**, 2008.

PAPANEK, V. J. **Design for the real world.** 2. ed. New York: Van Nostrand Reinhold, 2000.

PEXEL. Disponível em: <<https://www.pexels.com/>>. Acesso em: 20 nov. 2015.

PIKETTY, T. **O capital no século XXI.** 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

PREFEITURA DE PORTO ALEGRE. **Fundação de Assistência Social e Cidadania.** Disponível em:

<[http://lproweb.procempa.com.br/pmpa/prefpoa/fasc/default.php?p\\_secao=56](http://lproweb.procempa.com.br/pmpa/prefpoa/fasc/default.php?p_secao=56)>. Acesso em: 15 maio. 2015.

RIBEIRO, T. **Empreendedor social.** Disponível em: <Encontro Internacional de Design para Desenvolvimento Social>. Acesso em: 23 maio. 2015.

SANCHES, N. **O descaso com as comunidades pobres em Porto Alegretle.** Disponível em:

<<http://averdade.org.br/2014/10/o-descaso-com-comunidades-pobres-em-porto-alegre/>>. Acesso em: 11 maio. 2015.

SCISLESKI, A. C. C.; MARASCHIN, C.; TITTONI, J. A Psicologia Social e o Trabalho em

Comunidades: Limites e Possibilidades. **Revista Interamericana de Psicologia**, v. 40, p. 51–58, 2006.

SOARES, L. E. Psicologia e políticas públicas: a função social do estado. **Centro Edelstein de Pesquisas Sociais**, 2008.

THE WORLD BANK. **GINI index (World Bank estimate)**. Disponível em:  
<<http://data.worldbank.org/indicator/SI.POV.GINI>>. Acesso em: 30 abr. 2015.

**Vakinha**. Disponível em: <<https://www.vakinha.com.br/>>. Acesso em: 29 nov. 2015.

VIANNA, M. et al. **Design thinking : inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

## APÊNDICE A

Neste item estão presentes todas as entrevistas realizadas para o melhor entendimento da Vila Cruzeiro, da Associação das Mulheres Solidárias da Vila Cruzeiro e do assunto do projeto em geral. As perguntas das entrevistas foram elaboradas pela equipe de projeto, de acordo com a experiência adquirida ao longo dos primeiros meses de trabalho e com foco no resultado que se desejava encontrar.

Todas as entrevistas foram feitas individualmente, ou seja, no caso dos alunos, mesmo que tenham sido as mesmas perguntas, eles foram entrevistados separadamente (com exceção das irmãs Mariana e Giovana). Todos os alunos que compareceram durante um mês na ASSMUSOL foram entrevistados. Os demais entrevistados foram convidados pela equipe para participar do projeto. As entrevistas a seguir foram gravadas e, colocadas neste item, os aspectos mais importantes das mesmas.

### **ENTREVISTA SOBRE A ASSMUSOL:**

#### **Fundadora da ASSMUSOL: Beatris Souza**

- 1) Como é a ASSMUSOL, quando foi fundada e os objetivos da ASSMUSOL?

Nós fundamos a Associação das mulheres no dia 30 de março de 2000. O objetivo da ASSMUSOL era ser uma cooperativa, então nós tentamos fazer através de um grupo de costureiras fundar uma associação de jovens costureiras. Então até chegamos a trabalhar com esse nome, participar de alguns encontros de cooperativismo, eu acho que levamos um ano e meio discutindo cooperativismo. Mas aí chegamos a um entendimento de que a gente não estava pronta pra ter uma cooperativa e as exigências que a cooperativa tinha, nós não tínhamos prática. E aí a gente tinha experiência com associação e foi quando a gente decidiu montar a Associação de Mulheres. Ao fundar a Associação de Mulheres, a gente era um projeto da Associação Mauricio Sirotsky Sobrinho (MSS) que tinha quatro projetos preliminares em Porto Alegre, dos quais só dois foram escolhidos e um dos dois era o nosso.

Um dia veio uma moça conversar com a gente e disse que queria me conhecer e conhecer meu sonho para aquele projeto. Ela me perguntou porque eu não comprava uma casa na vila e desvincula da associação de moradores? E aí eu disse, mas eu não posso comprar uma casa na vila porque o dinheiro não dava pra comprar uma casa fora, um terreno, e a gente tinha discutido o projeto com máquina e tudo. E ela disse, sabe o que tu faz, dá uma re-discutida no projeto, a Fundação MSS autoriza, tu vê uma casa de área verde que tenha mais de 20 anos. Naquele momento isso podia e a gente comprou essa casa.

Eu fui presidente da ASSMUSOL nos dois primeiros mandatos, nos primeiros 4 anos foram. Depois a gente organizou que os presidentes da ASSMUSOL fosse sempre alguém que viesse participando da diretoria, e nós botamos isso, então são poucas pessoas que podem ser presidente da ASSMUSOL, mas são pessoas que precisam passar pelo conselho fiscal dela ser tesoureiro, para poder ser presidente.

Então a ASSMUSOL é mesmo uma organização de mulheres que hoje tem no seu quadro um homem como profissional, que atende meninos, não só mais mulheres e entendeu nisso a partir do seu entendimento das mulheres. Porque tu tava trabalhando mulheres vitimais de violência, mas tu não tava trabalhando com quem fazia a violência. Nós não temos estrutura para trabalhar com os maridos, então nós nunca pensamos nisso, mas nós trabalhamos muito forte com as mulheres para elas trocarem de trabalho e elas mudarem as suas casas elas irem trabalhar fora e de como elas interagirem com seus filhos, essa foi sempre a nossa função.

## 2) Quais são os principais projetos da ASSMUSOL?

O principal projeto da ASSMUSOL nos últimos 8 anos é o trabalho educativo. É o trabalho com adolescentes a partir de 12 anos. Nós começamos a aliciar, a ASSMUSOL realmente alicia, passou na rua e viu a gente traz pra cá.

## 3) Como vocês trazem os adolescentes aqui pra dentro?

Abordagem. Convido pra vir pra cá, vem fazer parte do projeto, vocês vão ver que o projeto não é um projeto que nem o Pão dos Pobres, porque a nossa intenção é que hoje a pessoa esteja aqui, e que amanhã ela esteja no SENAC, que amanhã ela esteja no projeto PESCAR, que amanhã ela esteja no Calabria que é profissionalizante. O nosso projeto aqui tem como objetivo de evitar que ela engravide, use drogas e se envolva com o tráfico.



4) Então não é tanto um caminho, vocês tentam apenas apontar ele(a)s pra um caminho?

Nós temos os nossos objetivos, pra alguns a gente até escancara, eu quero pra ti uma vida diferente, porque as vezes tu precisa ser muito firme pra dizer.

5) E essas meninas que estão aqui, elas tem que estar freqüentando a escola?

Sim , elas estão estudando.

6) Tem algum requisito, algum critério pra elas ficarem aqui, ou vocês tentam...

Não, o critério é porta de entrada. Ultimamente a gente costuma dizer que, ela tão matriculadas, mas ela abandonam a escola no meio. Então quer dizer, eu tenho uma matricula no colégio, eu abandonei, o nosso problema é resgatar que tu retorne pra escola.

7) Hoje vocês tem a Daniela e o Leandro que dão a aula?

Que dão o módulo específico, a Daniela ensina a costurar, elas costuram as suas próprias roupas, uma peça fica no mural e a outra elas levam pra casa e tudo de acordo com as estações. A Daniela foi aluna do primeiro módulo da ASSMUSOL, e depois a gente colocou a Daniela pra fazer o curso de profissionalização do SENAC, daí ela voltou e foi ser professora. O Leandro é um rapaz que mora na comunidade e a gente tava precisando de um referencial masculino, e o Leandro é muito tranquilo, pai de meninas. A esposa do Leandro é a nossa auxiliar de cozinha, é a nossa merendeira, é a nossa auxiliar, ela que trabalha os 3 dias, é a tia Nenê. Que cuida do lanche.

8) E é só a Daniela e o Leandro que dão aulas aqui?

A Daniela o Leandro e hoje a Tatiana, que faz o módulo específico básico que era o meu módulo, que na verdade ela tem acompanhado eles para ir nos oficineiros, porque este ano a gente optou por isso. Eles precisam de alguém que direcione. Adolescente precisa de alguém que direcione.

#### **ENTREVISTA COM OS ALUNOS DA ASSMUSOL:**

1) Como/Porquê começou a vir na ASSMUSOL?

2) Gosta de vir ou é obrigado a vir?

- 3) O que motiva a vir/ Porque continua vindo?
- 4) Fala da ASSMUSOL para os amigos?
- 5) Mostra o que faz na ASSMUSOL para os amigos?
- 6) Amigos sabem/conhecem a ASSMUSOL?
- 7) O que ficam fazendo ao invés de vir para a ASSMUSOL?
- 8) Que tipo de atividade na ASSMUSOL chamaria a atenção deles?
- 9) Já tentou trazer algum amigo para a ASSMUSOL?
- 10) Que tipo de coisa gostaria de fazer na ASSMUSOL Mostraria isso para os amigos depois? Por quê?
- 11) O que gostaria que as pessoas soubessem sobre a ASSMUSOL?

**Aluno 1: Kerollay – 13 anos**

- 1) Comecei a vir porque minha mãe viu um cartaz na parede da Vila. Eu e ela viemos visitar a ASSMUSOL e eu gostei bastante. Daí no ano passado eu entrei.
- 2) Eu gosto, se eu tivesse em casa não ia fazer nada.
- 3) Porque eu gosto de vir, gosto das aulas de artesanato. Tinha uma época que a Kelly levava para a pracinha e eu gostava bastante também. É bom também porque é perto da minha casa.
- 4) Não. Às vezes falo as coisas que eu fiz.
- 5) Não, eu não levo pra escola porque se não eu vou perder.
- 6) Alguns conhecem. Eles não viriam porque é muito longe da casa deles. Eu nunca convidei nenhuma amiga minha pra vir porque eu sei que a casa delas é longe.
- 7) Alguns fazem esporte no colégio, tem uma van que leva e busca até o ginásio. Outros fazem SASE. A Duda que fazia ASSMUSOL agora faz isso, porque a irmã dela tá fazendo também.
- 8) Não sei. Eu gosto de fazer as toalhas.
- 9) Não. Tem amigos meus que viriam, mas não podem porque não tem ninguém pra levar e buscar.

- 10) Não sei.
- 11) Que a ASSMUSOL é bem legal. Da pra fazer as tuas coisas e levar pra casa depois.

**Aluno 2: Igor – 13 anos**

- 1) Porque a mãe da Kerollay falou para a minha mãe, elas são irmãs. Daí eu comecei a vir e gostei. Vi as coisas que eles faziam e fiquei interessado de saber como era e de como faziam as coisas.
- 2) Eu gosto bastante.
- 3) Porque eu gosto de fazer as coisas de artesanato, gosto de brincar e conversar.
- 4) Não, nunca falo. Nunca convidei nenhum amigo pra vir, eles moram muito longe.
- 5) Não, eu não mostro nada pra eles. Só falei que eu fazia curso de artesanato.
- 6) Eles não sabem como é, nunca ouviram falar. Eles moram longe.
- 7) Eles ficam na rua, na praça, usando WhatsApp e Facebook.
- 8) Se fosse esportes ou algo que ficasse na rua.
- 9) Não. Meus amigos só ficariam me atrapalhando e os colegas também. Eu não quero que eles entrem na ASSMUSOL. Eles não gostam das coisas que a gente faz nas aulas de artesanato.
- 10) Quero fazer uma caixinha que vamos aprender agora, o professor Leandro já nos mostrou ela. Não sei de outra coisa.
- 11) A ASSMUSOL é bem legal.

**Aluno 3 e 4: Giovanna – 17 anos e Mariana – 15 anos (irmãs)**

- 1) Eu, Giovanna, vim em 2012 fazer curso de corte e costura. Eu soube porque vi um papel falando sobre o curso e me interessei. Daí agora eu e minha família vamos morar em Minas Gerais porque meu pai tem família lá e meu pai vai abrir uma loja lá e quer que eu e minha irmã costure as roupas. Daí a Kelly é nossa vizinha e falou para a gente começar a vir. Começamos agora em Maio daí.

- 2) Nós gostamos bastante de vir, é bem legal.
- 3) corte e costura, porque temos que cuidar da loja do meu pai depois. Vamos no meio do ano para Minas Gerais.
- 4) Nós estudamos em um colégio da Zona Norte. A gente falou pra eles, mas é longe, eles tem uma associação lá perto também. Mas eles falam que não viriam porque ele tem preconceito com a Vila Cruzeiro.
- 5) Ainda não fizemos nada, mas nós contamos o que fizemos.
- 6) Sabem alguns porque a gente contou.
- 7) Eles ficam lá na Zona Norte.
- 8) Sempre que tem passeio vem todo mundo, é só dizer que vamos dar uma volta que ninguém falta.
- 9) Eles moram lá na Zona Norte e não gostariam de vir porque é na Vila Cruzeiro.
- 10) Gostaríamos de aprender mais roupas. Mostraríamos pra eles, já iríamos usar no corpo.
- 11) Nós sempre falamos para os nossos amigos que a ASSMUSOL é bem legal.

**Aluno 5: Larissa – 15 anos**

- 1) Comecei a vir porque o Leandro (professor das aulas de artesanato) é amigo da minha vó e ele falou pra ela para eu e a minha prima começar a vir. Viemos no início do ano.
- 2) Eu gosto de vir, em casa não tem nada para fazer.
- 3) Porque é legal.
- 4) Sei lá... já falei para uma colega que eu fazia o curso. Eu tenho uma amiga no colégio, é pra ela que eu falo as coisas.
- 5) Eu mostrei a toalha para essa minha amiga.
- 6) Essa amiga que eu falo sabe, porque eu já contei. E tem outras duas meninas que sabem também porque elas são nossas vizinhas e elas conhecem o Leandro. Mas elas não vem porque não tem interesse.

- 7) Elas não sentem vontade de vir. Uma trabalha de tarde e a outra dorme a tarde toda.
- 8) Essas gurias querem um curso que pague. Querem ganhar dinheiro. Eu talvez comece a trabalhar no supermercado e daí não vou mais vir, mas eu gosto de vir mesmo sem ganhar dinheiro.
- 9) Já tentei a minha amiga do colégio, mas ela não vem porque não anda sozinha, porque a mãe dela não deixa. Eu falei com essas meninas que conhecem o Leandro, mas elas não querem porque querem um curso que pague.
- 10) Não sei, eu gosto de bordar.
- 11) Que é muito bom, que eu gosto e aprendo bastante aqui.

**Aluno 6: Richaely – 12 anos**

- 1) Comecei a vir no início do ano porque o Leandro é amigo da minha vó (é prima da Larissa).
- 2) Eu gosto porque em casa não tem nada pra fazer.
- 3) Porque eu gosto.
- 4) Não muito. No colégio não falo muito, eu me esqueço!
- 5) Eu não mostro, porque não, sei lá...
- 6) Uns sabem, uns não sabem.
- 7) Eu não sei porque eles não vem, eles gostam de ficar na rua, fumando.. não vem por causa de preguiça.
- 8) Eu gosto de fazer as coisas que eu posso levar pra casa e que não preciso deixar no mural da ASSMUSOL.
- 9) Eu nunca tentei, mas não sei se não vão querer ficar na rua.
- 10) Eu gostava de passear quando a Kelly nos levava lá pra cima pra jogar bola. Se eu fizesse uma roupa eu mostraria para os meus amigos.
- 11) Que é bem legal, que tem o que fazer, aprender as coisas legais. Na rua não se aprende nada. Eu queria que fosse todo dia de tarde (não só de terça a quinta).

**Aluno 7: Emily – 15 anos**

- 1) Porque a Duda e o Geciel (ex-alunos da ASSMUSOL) falaram pra mim no colégio. Daí eu vim porque queria fazer a aula de costura, mas não tinha vaga. Daí fiquei na aula de artesanato e esse ano subi pra aula de costura.
- 2) Eu gosto, porque é bem legal, eu faço as minhas roupas.
- 3) Porque eu gosto de costurar.
- 4) Sim, eu falo que faço o curso e que sei fazer as minhas roupas.
- 5) Mostro. Eles falam que é legal.
- 6) Sim, todo mundo conhece.
- 7) Eles preferem fazer outras coisas do que vir, alguns tem que cuidar do irmão, ficam em casa ou ficam na rua. Tem uns que fazem outro curso.
- 8) Não sei que outra atividade, meus amigos não gostam de fazer nada.
- 9) Não... tem duas gurias que falaram que iam vir, mas ainda não vieram.. elas são lá da escola.
- 10) Eu gosto de costurar.
- 11) Que é legal, dá pra fazer as suas próprias roupas. Dá pra dar opinião do que quer fazer.

**ENTREVISTA COM ESPECIALISTAS:****Assistente social: Ana Menezes**

- 1) Qual a sua formação?

Sou formada em serviço social.

- 2) Porque escolheu assistência social?

As pessoas ajudam que serviço social é para ajudar as pessoas e não é bem assim. De qualquer maneira tu tem um viés disso também. Acho que foi por esse lado de acessar o direito das pessoas, ajudar com políticas publicas que façam valer os direitos humanos. Não

foi apenas pelo assistencialismo, é pra fazer as pessoas se sentirem capazes e com autonomia.

3) Como é o seu trabalho atual?

Trabalho hoje em dia em creche comunitária. Falo com as mães e pais e familiares em geral. Faço projetos sociais pra ganhar fundos, dinheiro, para a creche. Trabalho na Vila do Pinheiro com crianças e no Campo da Tuca com adolescentes.

4) Qual a principal dificuldade do trabalho?

Bastante. A maioria das famílias não se importa de verdade com os filhos ou trabalha e fala que não tem tempo de ir na instituição conversar. É pior quando é adolescente. Na creche ainda tem mais mães que vão nas reuniões. Tem várias mães, de adolescente, que preferem que eles fiquem em casa cuidando do irmão menor.

5) Como engajar as pessoas no processo da assistência social? E as famílias?

São visitas domiciliares, onde tu chama a pessoa. Tem uma estratégia, assim, para mostrar a importância. A gente chama os pais para ir na instituição ver o que os filhos fazem. Mas é bem difícil. O ideal é sempre ter diálogo com os adolescentes, até pra saber onde os filhos estão. Mas é tudo na base da conversa né, assim como é nas nossas famílias mesmo de classe média/alta. É muito importante mostrar pro filho que ele é amado. Mas não existe muita regra, muito é pelo bom senso.

6) O trabalho te dá satisfação?

Me dá bastante satisfação pessoal.

7) Conhece as ASSMUSOL na Vila Cruzeiro?

Nunca ouvi falar, vou procurar.

#### **Moradora da região da Grande Cruzeiro: Sandra Mara Teixeira Paim**

1) Quanto tempo mora/morou na Vila Cruzeiro?

Eu não moro na Vila Cruzeiro né... aqui a gente chama de Medianeira, na rua Cruzeiro do Sul. Eu vim pra cá com oito anos, daí eu saí e fiquei sete anos morando em Canoas e retornei. Agora estou aqui desde 2009.

2) O que vem à mente ao pensar na Vila? O que mais gosta da Vila?

Como eu vim pra cá com oito anos, eu tenho muito contato com os vizinhos antigos aqui. São as pessoas da Cruzeiro, pessoas trabalhadoras, tenho muito contato com eles da comunidade. Hoje em dia existe menos por causa da violência. Tirando a violência é um ótimo lugar!

3) O que gostaria que existisse na Vila?

Eu acho que deveria existir mais tipo de trabalho social aqui. Até tem a associação aqui da Vila Tronco (MAVITRON), a Viva Mulher, que tinha curso de cabeleireiro. Eu iniciei ali fazendo o curso e hoje é uma das minhas profissões. Eu tenho o meu próprio cabeleireiro aqui, onde trabalho com a minha irmã. Esse curso de cabeleireira, manicure, é uma das áreas que “bomba” muito, eu fiz meu primeiro curso ali, o governo pagava, depois fui me especializar. É um começo e hoje consigo trabalhar com isso. Deve existir essa política para incentivar eles, dar os primeiros passos.

4) O que menos gosta/gostaria de retirar da Vila?

A violência e a função do tráfico. Mas assim, 40% das pessoas aqui estão ligadas ao tráfico, 60% são trabalhadoras. A mídia coloca toda essa função do tráfico em alta, mas eu posso descer e mostrar toda a vila e tu vai ser muito bem recebida. Nos outros bairros não existe tanto tráfico como existe aqui na vila, mas eu acredito que em todo canto tem um pouco de tráfico.

5) Tem filhos que moram na Vila? Quantos? Idade? Estudam? Trabalham?

Tenho dois filhos. A minha filha mora aqui na vila com o marido. Eles tão pra comprar um apartamento agora, porque ela quer morar onde tem segurança, ela tem várias gravações que dá para escutar o tiroteio. Ela trabalha numa estética, faz massagem, depilação. Ali do lado do shopping João Pessoa. Ela tem 26 pra 27 anos.

6) Conhece a ASSMUSOL?

Não conheço. *(Explicação sobre o que é)*

7) O que sabe sobre?

Ah, agora depois que tu comentaste eu me lembrei. Eu conheço a Bia, mas não sei muito bem desse projeto.

8) Como conheceu?



A Bia trabalhava com a minha irmã no Maria Mulher, daí eu conheci ela. A gente era um grupo de mulheres que se reunia. Hoje em dia não tenho mais muito contato.

9) O que acha dos projetos desenvolvidos? Que tipo de projeto/atividade acha que a ASSMUSOL poderia oferecer aos jovens?

Eu sou evangélica e faço um trabalho social com crianças carentes, de creche. Trabalho com eles faz dois anos. A gente evangeliza as crianças, passa a palavra pra eles. Eu vejo que a gente tem que falar a mesma linguagem deles, a necessidade deles. Não vou te dizer que um curso de costura não vai valer a pena, eu acredito que sim, mas não vale dar um curso que vai ter dez pessoas. Acho que tem que dar ferramentas de trabalho, ensinar aquela criança e tirar ela da zona de perigo, mas com uma atividade que seja a cara deles, no mundo deles. Como informática, um curso de língua, algo básico... Uma ferramenta que ele vai usar mais.

Eu acho que poderia ser algo para encaminhar já para o mercado de trabalho, não que a costura não vá. Aqui na região tem várias facções. Tem uma aqui perto e outra mais adiante... o pessoal vai utilizar mas eu acho que deveria fazer um tipo de uma pesquisa de uma área que vai utilizar mais eles, aproveitar mais o trabalho deles pra largar eles direto no mercado.

10) Tem/Se tivesse filhos, estimularia que eles participassem? Por quê?

Com certeza iria gostar. Eu fiz isso com meus filhos, mas na realidade como minha área era beleza, todos os cursos que dei pra minha filha essa nessa área pra ela trabalhar comigo. Meu filho eu paguei curso pra entrar na Marinha. Acho que pai e mãe querem ver o filho bem, tudo que pode fazer por um filho de pagar curso, se tem condições tu faz. Ou, melhor ainda, se conseguir gratuito.

Eu vejo que todo o problema da sociedade está dentro da família. Se teus pais não se interessam pelo teu futuro, daí acontece muito essa situação do tráfico. O tráfico pega o adolescente. Posso te dizer que a base do tráfico é a família. Mesmo se os pais tiverem sempre trabalhando, eles devem saber onde os filhos estão.

Quando eu trabalhei na ACM a gente conversava com os alunos, olhava o que tinham aprendido na aula e fazíamos trabalho de recreação. Nós ocupávamos as crianças que iam ficar sozinhas em casa.

**Ex-professora do Martim Aranha (colégio da região): Tania Moura**

1) Onde trabalha/trabalhou?

Trabalhei no Martim Aranha, colégio na região da Grande Cruzeiro.

2) Há/Por quanto tempo?

Por vinte e cinco anos, fui uma das fundadoras. Hoje já faz mais de ano que estou aposentada.

3) Qual o perfil dos alunos (série, idade, classe social, onde moravam...)?

Eu dava aula para todas as idades. Lá não é por série, é por nível. É só ensino fundamental. A organização da escola não é por série, é por níveis, é diferente. Tinham vários níveis que iam até a oitava. Pegava as crianças que estavam entrando, que estavam no meio. Dava aula pra crianças de cinco anos até dezesseis.

As escolas municipais em geral recebem os alunos que moram na região, elas existem em função de satisfazer aquela região, por isso a maioria dos alunos era da região mesmo.

4) Como era a experiência geral de dar aula para estes alunos?

Existe uma grande distância entre a realidade da classe popular e o tipo de formação que a gente tem na universidade. A gente vai preparada pra trabalhar com crianças que tem uma série de questões já resolvidas. Agora, depois de 15 anos já tinham várias coisas modificadas na região. No início eles eram bem pobres, tinham que aprender a comer com garfo, porque lá tínhamos refeições. Tinham crianças que vinham sem sapato, não tinha cinto para as calças caindo... Aquela região antes era muito pobre, não tinha saneamento básico, chão de terra batido. Hoje em dia já está muito melhor.

5) Quais as principais dificuldades?

Essa questão da comida é complicada. Eu tinha um projeto lá que eu discutia se a criança ia para lá para comer ou para aprender. O projeto consistia em trazer para o refeitório onde eles se alimentavam de cultura. Acho que essa pergunta está presente na educação das classes populares. Os pais dessas crianças normalmente acham que a escola tem que dar tudo, vão lá e deixam as crianças... Não é isso, a educação não se faz só na escola. Precisa da família. Claro que uma criança que não está bem alimentada o aprendizado dela vai ser deficitário.

Outra variante é as diferenças culturais, o professor tem uma expectativa que não corresponde àquela realidade. A prefeitura na gestão do PT foi muito feliz, porque ela promoveu muitas ações para nós para que a gente pudesse ter uma ação que tivesse mais a ver com essa realidade. Como eu disse, a distância entre a minha formação e a realidade era uma coisa muito grande. Tinha pressupostos que tu já esperavas como a criança saber comer com talheres, a criança saber se portar. Só que essas crianças eram normalmente de pais muitos jovens com uma série de dificuldades.

6) Como conseguia motivá-los/engajá-los?

100% acho que não. A gente mesmo sendo uma atividade artística era complicado, porque tem todas essas deficiências. A questão lúdica é muito importante. Hoje em dia a criança não vai na escola e senta e copia do quadro. Trabalhar com a criatividade e a questão do conhecimento é difícil, porque tu tem que jogar com a tua cultura e a cultura do aluno. Estabelecer uma comunicação pra que isso aconteça. Por isso a questão do lúdico é muito importante, pra tu provocares isso. Hoje em dia tem outra variante, que são os meios de comunicação (computadores e celulares), assim como outras linguagens, que os professores também não tem conhecimento suficiente. Claro que hoje em dia os professores mais jovens tem.

7) Por qual tipo de assunto geralmente se interessam?

Eu acho que independente do jovem, qualquer educação acontece no momento em que tu consegues estabelecer uma comunicação em que esse aluno vai falar de si. Falar do seu mundo.

8) Conhece a ASSMUSOL?

Não. *(Explicação sobre o que é)* Eu acho que já ouvi falar.

9) O que pensa sobre?

Lá na escola o consulado Japonês deu uma grana para a escola e um dos objetivos, quando se construiu mais salas, era fazer essas aulas de costura.

10) Como acha que poderíamos atrair mais jovens para a ASSMUSOL?

Será que não é um problema de divulgação, ou de falta de interesse? Lá no bairro, na minha época, tinham umas reuniões à noite que tu fica sabendo o que eles tão precisando. Era lá no barracão. Lá é um dos canais que isso poderia ser divulgado.

**Aluna do Design da UFRGS com uma adolescência em um ambiente semelhante a Vila Cruzeiro: Jéssica Pureza**

- 1) Pra começar, poderia nos contar um pouco sobre o local onde tu morou durante a adolescência?

Eu moro em Gravataí desde o dia em que eu nasci e desde os três ano de idade eu vivo em um local conhecido como “Beco do Mijo” (o real nome do lugar não é esse, mas é assim que todo mundo chama a rua). É um lugar até que tranquilo, todos os vizinhos se conhecem, mas é um pouquinho barra pesada e bem bagunçado. O que tem de bom lá: árvores. O que tem de ruim lá: é estranho dizer isso, mas as piores coisas do lugar onde eu moro são a escola e a praça do bairro.

Eu tive que frequentar a creche até os 11 anos de idade porque a minha mãe, que trabalha o dia inteiro, tinha medo de me deixar sozinha em casa. O local onde eu cresci era tão agressivo que a minha mãe não deixava eu ficar sozinha em casa. Apesar de grande parte dos moradores serem pessoas bem legais é a parte ruim do local que se sobressai.

- 2) E, como adolescentes, vocês tinham essa percepção dos problemas que aconteciam em comparação com outros contextos? Por exemplo, sabiam que em determinados colégios X ou Y isso não acontecia, ou que esses problemas tipo traficantes vendendo droga na rua não eram situações normais de outros lugares da cidade?

Durante a minha época de escola eu e os meus colegas tínhamos total consciências de que certas situações definitivamente não eram normais para o ambiente escolar, mas nós só tentávamos ignorar as coisas (sem sucesso), e eu também sabia que as coisas que aconteciam na minha rua não deveriam acontecer de jeito nenhum. A escola em que completei o primeiro grau só oferecia o ensino fundamental e na oitava série todos os alunos sempre recebem uma lista com o nome de todas as escolas em Gravataí que oferecem o ensino médio, onde os alunos têm que listar três escolas de preferência. Havia muita discussão entre os colegas e conversas do tipo “bah, eu não quero estudar em escola

tal porque o ensino é muito puxado” ou “eu não quero ir pra tal escola porque lá só tem bandido”. Durante a minha adolescência, eu e os outros adolescentes com que eu tinha contato, imaginávamos que os problemas presentes nas nossas vidas só eram comuns em classes mais baixas e em vilas. Nunca pensávamos que isso pudesse existir em classes mais altas.

3) E depois tu teve contato com outras realidades/contextos que mudaram essa percepção?

Sim. O contato com o pessoal do ensino particular foi uma das primeiras coisas que mudou a minha percepção. Muitos problemas das escolas públicas e das classes mais baixas também existem em escolas particulares e nas classes mais altas. Eu percebi que a falta de dinheiro não é uma desculpa pra marginalização. É bem bobo dizer isso, mas a televisão e o jornal também abriram a minha cabeça. Eu via muitos exemplos de pessoas que viveram mesmas situações que eu, ou piores, conseguirem uma vida bem legal depois de algum tempo, e exemplos de pessoas que sempre tiveram uma vida bem legal. Eu meio que queria imitar esses exemplos pra ter uma vida legal também.

Depois de ver história de tanta gente na televisão e nos jornais eu entendi que, ao contrário do que eu imaginava, se eu quiser (e com um pouco de sorte e ajuda) eu posso mudar totalmente a minha vida. Na real, foi um diferente *approach* (mais positivo) com classes mais baixas que fez a minha cabeça dar uma mudadinha. Ver pessoas saindo da mesma realidade que eu e fazendo coisas legais na vida me dão um puta de um ânimo!

4) Existiu alguma outra coisa que te motivava quando adolescente (atividades, projetos sociais e/ou culturais, algo na escola...)?

Sim, mas nada era na escola. Na época eu fazia aulas de artes marciais e os mestres sempre exigiam disciplina dos alunos, pediam o boletim e ficavam fazendo discursinhos pra sermos pessoas melhores, não brigarmos na rua, não andarmos com más companhias e etc. Eu também fazia aulas de música e exigiam muitíssimo dos alunos, não só em termos de música, mas de disciplina e comportamento. Como maioria dos alunos eram adolescentes, os coordenadores das aulas sempre faziam longos discursos no final de todas as aulas e também exigiam o boletim. Notas ruins impediam os alunos de terem aulas. Isso era tudo

gratuito, raramente eu tinha que pagar alguma coisa e no fim de todas as aulas eu sempre me sentia “uma pessoa importante”.

- 5) Nessa época, com quem tu morava? E qual era a reação deles quanto a essas atividades (o que falavam, o que comentavam etc.) ?

Eu morava com a minha mãe (ainda moro) e no início ela sempre achava que era tudo golpe porque era gratuito. Ela não gostava quando eu ia para as aulas de música porque ela achava muito estranho algo tão bom ser oferecido sem cobrar nada, até o dia em que ela foi em uma das minhas aulas, conheceu todo mundo e começou a achar a ideia legal.

- 6) E quanto a ti, o que te motivava a participar dessas outras atividades?

Eu tinha muito tédio de ficar em casa quando nos períodos em que não tinha aula e achei que iria ser legal fazer alguma coisa pra me ocupar. Depois que eu comecei a fazer atividades fora da escola eu passei a me sentir importante e parte de um grupo. Também era legal ver pessoas diferentes das que eu via no colégio

- 7) Tem alguma opinião/sugestão do que poderia ser feito para geração de um projeto com/para esses jovens atendidos pela ASSMUSOL? (que tipo de ferramentas usar, como abordar, o que precisaria ter de retorno pra eles.)

Não sei exatamente, mas a única coisa que eu posso dizer, porque eu tenho certeza absoluta que funciona, é mostrar os resultados do projeto aos jovens a serem recrutados. É meio estranho tu entrar em um projeto sem ter a mínima idéia do que tu pode alcançar, mesmo sabendo do que o projeto se trata, e quando tu mostra participantes as consequências do projeto é mais fácil fazer os jovens compreenderem os objetivos a serem alcançados e o que eles podem se tornar através desse projeto.

**APÊNDICE B**

Este item contém todo o manual de instruções do jogo “Simples Ação”, seguindo a ordem das páginas.



# SIMPLES AÇÃO

## ANTES DE COMEÇAR

### **NÚMERO DE PARTICIPANTES:**

De 3 a 6 jogadores

### **ELEMENTOS:**

01 tabuleiro

06 peões

02 dados

30 cartas do Colégio

30 cartas do Associação

30 cartas do Parque

30 cartas do Mercado

30 cartas do Baile

30 cartas do Praça

30 cartas do Casa

30 cartas da Área livre

20 cartões – personagem



## OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é completar todos os 20 pontos de necessidade do cartão personagem que cada participante recebe no início do jogo. Ganha o jogo quem completar primeiro.



## COMO ATINGIR O OBJETIVO?

Para atingir o objetivo o jogador deve se movimentar pelo tabuleiro, através dos dados, entrando em diferentes locais. Cada vez que entrar em um lugar ele deve pegar uma carta. Esta carta pode fornecer pontos, retirar pontos ou pedir para realizar uma tarefa.

## PREPARANDO O JOGO

Monte o tabuleiro ligando os lugares. A Casa é o centro.

Distribua as cartas nos lugares marcados no tabuleiro de acordo com a estampa correspondente do lugar.

Exemplo: As cartas com a estampa de grama devem ser colocadas na Praça.



Um jogador embaralha os cartões personagem e distribui um para cada participante.

Cada jogador escolhe um peão e coloca no ponto de encontro.

## HORA DE JOGAR!

### COMEÇO DO JOGO

Todos os jogadores jogam o dado e quem tirar o menor número começa. A roda continua a partir do jogador à direita.

### ANDANDO PELO TABULEIRO E VISITANDO LUGARES

O jogador joga os dois dados e anda o número de casas igual à soma dos dois dados. Não é permitido andar na diagonal. Se entrar em um lugar ele pega a primeira carta do monte. As cartas podem ser de:

**SORTE:** o jogador ganha pontos.



Você dançou de manhã cedo.

Ganha 2 pontos de Felicidade.

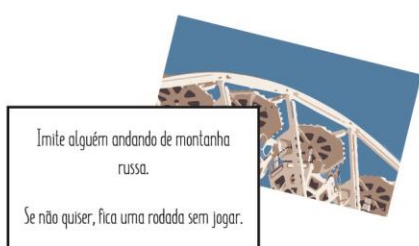


Você jogou papel nos colegas do colégio.

Perde 2 pontos de Educação.

**AZAR:** o jogador perde pontos (se ele não tiver nenhum ponto, nada acontece).

**MISSÃO:** o jogador deve segurar a carta e executar a missão proposta para ganhar os pontos.



**TAREFA:** o jogador deve realizar a tarefa. Se não quiser, fica uma rodada sem jogar.

O jogador deve marcar no cartão-personagem os pontos que ganhou ou perdeu. Se o jogador não possuir nenhum ponto, não perde nada. Após, passa a vez para o jogador à direita.

## ATALHO PELOS BECOS

Os dois becos existentes no tabuleiro podem ser utilizados como atalho. Exemplo: o jogador pode entrar no Beco B dentro da Praça e sair no Beco B dentro do Baile. Este atalho conta como uma casa do tabuleiro andada.



O jogador não pode entrar e sair do mesmo lugar numa rodada seguida da outra.

## FIM DE JOGO

O primeiro jogador que completar todos os pontos do seu cartão personagem ganha o jogo.



## PERSONALIZANDO O JOGO

É possível escrever no tabuleiro para personalizar cada lugar. Exemplo: escrever “Tupã” embaixo do Parque.

O jogo também contém cartas e cartões personagens em branco para que os participantes possam criar novas possibilidades para o jogo.



# SIMPLES AÇÃO

Elaborado por Quitéria Oliveira junto com os alunos da ASSMUSOL