

Júlio Carlos de Souza van der Linden
Luciene Machado
Thiago Pereira Padilha

ORGANIZADORES

INOVACÃO DE
MUNICÍPIO
HARRISBURG
SIGNIFICATIVE



Júlio Carlos de Souza van der Linden
Luciene Machado
Thiago Pereira Padilha

ORGANIZADORES

*DESIGN,
CULTURA &
INOVAÇÃO*

Volume II

Este livro é uma das publicações do Instituto de Inovação, Competitividade e Design (IICD) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).
www.ufrgs.br/iicd

© dos autores – 2022

Projeto gráfico: Bruno Guilherme Valentini. Diagramação: Thiago Padilha.

D457 Design, cultura & inovação: volume II [recurso eletrônico]
/ organizadores Júlio Carlos de Souza van der Linden, Thiago Pereira Padilha [e] Luciene Machado. – Porto Alegre: Marcavisual, 2022.

123 p. ; digital

ISBN 978-65-990001-1-9

1. Design. 2. Projetos de Design. 3. Projetos de Design – Comunicação visual. 4. Design – Cultura – Inovação. 5. Designers – Competência. 6. Projetos de Design – Relação Universidade-Empresa. 7. Design – Urbanidade. I. Linden, Júlio Carlos de Souza van der. II. Padilha, Thiago Pereira. III. Machado, Luciene.

CDU 658.512.2

CIP–Brasil. Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

(Jaqueline Trombin – Bibliotecária responsável CRB10/979)

Marcavisual – Conselho Editorial

Airton Cattani – Presidente
UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Adriane Borda Almeida da Silva
UFPel – Universidade Federal de Pelotas

Celso Carnos Scaletsky
UNISINOS – Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Denise Barcellos Pinheiro Machado
UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro

Marco Antônio Rotta Teixeira
UEM – Universidade Estadual de Maringá

Maria de Lourdes Zuquim
USP – Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

Prefácio.....	7
FERRAMENTAS PARA ELICITAÇÃO E REVISÃO DE REQUISITOS DE PROJETOS EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO VISUAL.....	10
TOMADA DE DECISÃO NOS PROJETOS DE DESIGN	30
TRANSFORMAÇÃO DA CULTURA PELO DESIGN.....	52
COMPETÊNCIAS ATITUDINAIS DO DESIGNER	76
MODELO DE REFERÊNCIA PARA ENSINO DE PROJETO NO CONTEXTO DA RELAÇÃO UNIVERSIDADE- EMPRESA	90
DESIGN PARA URBANIDADE E AS RESPONSABILIDADES DOS DESIGNERS.....	106
Sobre os autores	118

DESIGN PARA URBANIDADE E AS RESPONSABILIDADES DOS DESIGNERS

**Claudia Nichetti
Júlio Carlos de Souza van der Linden**

DESIGN PARA A URBANIDADE

A urbanidade dos espaços tem sido atribuída a muitos fatores, os quais dizem respeito à relação espaço/pessoa. Para serem bem sucedidas, as cidades precisam de espaços atrativos. Para serem atrativos, estes espaços precisam de identidade e uma imagem que os conectem às suas comunidades e que ajudem a atrair novos residentes, empresas e investimentos. Mas sobretudo, eles precisam atrair pessoas (PROJECT FOR PUBLIC SPACE, 2016). Ainda, tanto Jacobs (2009) como WHYTE (2001, 2009), já concordavam, nos anos 1960 e 1980, que pessoas atraem pessoas. Logo, a importância dos elementos urbanos para atrair pessoas no espaço urbano é evidente, uma vez que estas intervenções impactam na forma como as pessoas percebem a cidade e são atraídas para o espaço público. No entanto, as pessoas às vezes estão tão acostumadas a ter esses elementos que compõem a cidade por perto que nem percebem o papel que eles desempenham em sua vida cotidiana. Por exemplo, alguns elementos urbanos podem tornar a cidade mais acessível: rampas e painéis de sinalização devidamente situados podem facilitar a locomoção e orientação de pessoas (CREUS, 1996). Mobiliário urbano, abrigos de ônibus, postes e bicicletários podem ser citados como elementos cruciais para apoiar suas necessidades comuns e ajudar as pessoas a realizar suas atividades diárias. Logo, dentro desse contexto, podemos dizer que urbanidade é uma forma urbana de viver.

A importância da qualidade dos espaços urbanos e a maneira como ele impacta na vida e no comportamento das pessoas tem sido evidenciada em diversos estudos (GEHL, 2013; GOLLEDGE; STIMSON, 1997). Com o crescimento das cidades foram surgindo desafios a serem resolvidos, exigindo uma abordagem global e conhecimento integrado de diversas áreas. Nos anos mais recentes o design, como disciplina e como ferramenta, de fato passou a se envolver cada vez mais em questões relacionadas à cidade (KRIES, 2006). Na era pós-guerra, os designers, que antes apenas colaboravam com os arquitetos e urbanistas, começaram também a desempenhar um papel independente, complementando as tendências pragmáticas e racionais do urbanismo e da arquitetura modernista (KRIES; 2006). Projetos de mobiliário urbano, sistemas de sinalização, parques infantis, meios de transporte, entre tantos outros, são atualmente desenvolvidos, na sua maioria, por designers. A sua contribuição não se restringe apenas à criação de novos produtos, mas à forma como analisa o espaço e identifica oportunidades para melhorar situações ou criar algo novo para as pessoas, trazendo assim, urbanidade aos espaços (BRANDÃO, 2005). Ainda, considerando que, as cidades são contextos complexos e que exigem equipes interdisciplinares para propor e implementar projetos e soluções, o papel do designer torna-se fundamental, seja na gestão de design (DAROS; KISTMANN, 2016) ou no processo de entendimento e elaboração de produtos, serviços e novos negócios para as cidades (BROWN, 2010). Contudo, os estudos sobre a relação entre o design e a valorização das cidades é recente. Os estudos existentes, que tratam do desenho e intervenções no espaço urbano, na sua maioria, são originados e destinados à arquitetura e ao urbanismo, sem reconhecer e compreender a participação do design.

A PERCEÇÃO DAS CIDADES

Cidades são dinâmicas, diversas e complexas (GEHL, 2013) e os elementos que as pessoas utilizam para estruturar a sua imagem mental são os seus caminhos, limites, bairros, pontos nodais e marcos. A percepção destes elementos é feita aos poucos pelas pessoas ao se deslocarem e viverem nas cidades. Cada pessoa faz determinadas associações com os elementos da cidade, e a imagem que ela faz está impregnada de memórias e significados. Logo, pode-se dizer que, a imagem mental coletiva de uma cidade é a sobreposição de muitas percepções individuais (LYNCH, 1960). Isso significa que, elementos semelhantes, porém localizados em contextos diferentes, adquirem significados também diferentes (LYNCH, 1960).

Os processos de percepção e cognição ambiental tratam da relação entre o ambiente (espaço construído e espaço natural) e as pessoas. Os conceitos de percepção e cognição ambiental têm sido empregados numa confusa variedade de contextos por psicólogos e outros cientistas sociais (GOLLEDGE; STIMSON, 1997). Contudo, existem razões para identificar claras diferenças entre os dois conceitos. A percepção ambiental trata da relação inicial entre o ambiente e seus usuários e dos estímulos provocados por tal ambiente sobre os sentidos dos usuários (REIS; LAY, 2006). Ainda, a percepção ambiental está ligada ao imediato, à experiência sensorial e depende dos estímulos gerados pelo ambiente (GOLLEDGE;

STIMSON, 1997). Por sua vez, o ambiente gera informações, que são identificadas pelo nosso corpo através dos sentidos (visão, audição, olfato, paladar e tato) (GIBSON, 1986; GOLLEDGE; STIMSON, 1997). Assim, as cidades são descritas, analisadas e avaliadas, fundamentalmente, a partir da percepção visual.

Já o conceito de cognição ambiental, trata da relação entre o ambiente e as pessoas, incluindo também a memória e suas experiências passadas, valores e conhecimentos. O processo de cognição é o processo de construção de sentido na mente, cumulativo, que forma-se através da experiência cotidiana. Enquanto a percepção ambiental está relacionada às partes pequenas da cidade, a cognição ambiental está relacionada a grandes partes ou a todo o conjunto (MICHELSON, 1977; WEBER, 1995; GOLLEDGE; STIMSON, 1997). Logo, é impossível apreender toda a cidade de uma só vez.

De acordo com GEHL (2013), o que torna uma cidade viva é a sua capacidade propiciar o caminhar ou simplesmente a permanência nos espaços públicos (GEHL, 2013). As diversas possibilidades de mobilidade, tornam a cidade sustentável, proporcionando benefícios à economia e ao meio ambiente, pois reduzem o consumo de recursos, limitam as emissões e diminuem o nível de ruído. (GEHL, 2013).

FORMA URBANA DE VIVER

O termo urbanidade pode ser compreendido como a qualidade ou condição de ser urbano, como um conjunto de formalidades e procedimentos que demonstram boas maneiras e respeito entre os cidadãos; afabilidade, civilidade, cortesia. A razão dos comportamentos adequados é evitar conflitos para promover um ambiente amigável, que viabilize a cooperação, a identificação com o meio de trabalho, como fator de gratificação individual e coletiva, contribuindo para a produtividade local (DANTAS, 2019). O conceito de urbanidade, portanto, se refere ao modo como os espaços da cidade acolhem as pessoas.

Este conceito, onde a cidade ou lugar que acolhe ou recebe as pessoas com civilidade, polidez e cortesia (AGUIAR; MERINO; GOBBI, 2012), parte da visão defendida por LYNCH (1960), que diz que o urbano é como um conjunto de sequências espaciais onde, os elementos móveis de uma cidade e, em especial, as pessoas e suas atividades, são tão importantes quanto as partes físicas estáticas. Logo, neste estudo, urbanidade não se refere exatamente em seu sentido tradicional, ou seja, à cortesia entre pessoas, refere-se também aos não humanos: edifícios, ruas e cidades (AGUIAR; MERINO; GOBBI, 2012). Segundo AGUIAR (2012), urbanidade é composta por algo que vem da cidade, da rua, das edificações e que, passa a ser apropriado pelo individual e coletivo. Ainda, inerente às diferentes escalas do espaço público, urbanidade de um lugar vai desde o desenho do corrimão de uma escadaria, do mobiliário de uma praça até o desenho de ruas e bairros inteiros. Sendo assim, urbanidade é uma qualidade de formas que influencia na percepção, comportamento e bem-estar das pessoas no espaço público. Logo, urbanidade pode ser entendida como um modo de apropriação dos lugares pelas pessoas e na relação como espaço e indivíduo se materializa (HOLANDA, 2003).

No contexto da arquitetura, o termo urbanidade é relativamente recente. Após a segunda metade do século XX, em meio às críticas ao movimento moderno, arquitetos e urbanistas perceberam que as cidades criadas artificialmente eram carentes de urbanidade.

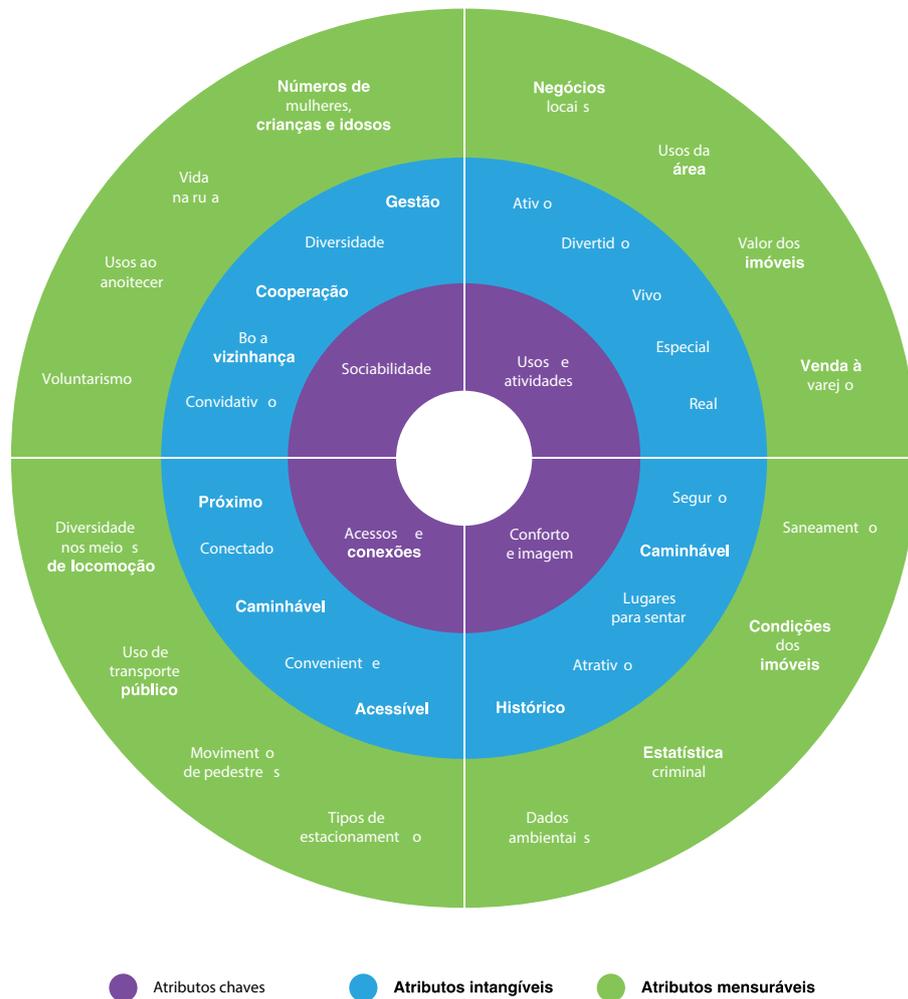
A partir de então diferentes autores se dedicaram ao tema. O trabalho de Jane JACOBS (2009), ainda na década de 1960, tornou-se um emblema nessa linha. Jacobs é uma aficionada da vitalidade, da animação, do burburinho dos lugares urbanos, da vida na rua, das pessoas, das lojas, da mistura de tipos arquitetônicos e humanos interagindo no espaço público, conjunto de características que ela sintetiza da condição de diversidade. A crítica de Jacobs é focalizada predominantemente na perda de diversidade das novas urbanizações, produzidas em grande escala, em comparação com a diversidade das cidades ditas de crescimento natural. Entenda-se “diversidade” como algo que tem, para Jacobs, uma dimensão arquitetônica, na variação dos tipos de edificação, dos tipos de espaços públicos e de tipos de atividades, e uma dimensão social, na variedade dos tipos humanos, tanto em termos econômicos quanto étnicos.

OS PAPÉIS DO DESIGN NA VALORIZAÇÃO DO ESPAÇO URBANO

Na área do design, vários pesquisadores corroboram que o papel e maior desafio do designer na atualidade é desenvolver soluções em contextos dinâmicos e de alta complexidade, não permitindo assim, uma atuação apenas técnica e linear, mas sim, exigindo uma visão ampla e sistêmica do projeto (KRUCKEN, 2008; THACKARA, 2008; CELASCHI; FORMIA, 2010; BICOCCA, 2012; GALLIO; MARCHIÒ, 2012; IRWIN, 2015; BARAUNA; RAZERA, 2018). Visão sistêmica, por sua vez, consiste na habilidade em compreender os sistemas de acordo com a abordagem, além de, ter o conhecimento do todo, o que possibilita a análise ou a interferência no mesmo. A visão sistêmica é formada a partir do conhecimento do conceito e das características dos sistemas. Ainda, é a capacidade de identificar as ligações de fatos particulares do sistema como um todo (BASTANI, 2016). Com uma visão sistêmica, ou mesmo visão holística, entendemos como dar maior ênfase ao todo do que à parte. O que permite a inclusão de aspectos importantes, como relacionamentos com o ambiente e com outros sistemas. Ou mesmo a mudança de foco dos objetos para as relações, da hierarquia para as redes, da causalidade para o ciclo, etc. Por fim, o pensamento sistêmico tem utilidade como técnica e como forma de pensar a respeito da realidade (ANDRADE, 2006).

No que diz respeito a projetos de design para as cidades, a visão sistêmica permite ao designer identificar e avaliar quando os espaços públicos são bem sucedidos, considerando quatro atributos fundamentais: acessível, ativo, confortável e sociável (HEEMANN, 2017).

Figura 1 - Atributos que tornam um espaço público bem sucedido.



Fonte: Adaptado pelos autores (HEEMANN, 2017)

A figura 1 apresenta um diagrama com os atributos que servem como ferramenta para avaliar um espaço público, ou seja, olhar para a cidade de forma sistêmica. Inicialmente, a avaliação se dá ao analisar os acessos e conexões de um lugar com os seus arredores, tanto de forma visual como física. Nesta etapa, considera-se um espaço público bem sucedido, aquele que é fácil chegar e sair; é visível de vários pontos; possui ruas com diversos serviços; é segura para caminhar; há presença de pessoas; e presença de lugares para estacionar e transporte público. Sequencialmente, é importante avaliar o conforto e a imagem do lugar. Analisar o visual considerando a segurança, limpeza, atratividade, bem como a disponibilidade de lugares para caminhar e sentar. Após, a análise deve ser em relação ao uso e atividades oferecidas nos locais. A oferta de atividades são pilares básicos de um lugar bem sucedido e estimula o uso e apropriação dos espaços pelas pessoas. É importante observar o equilíbrio entre o número de homens e mulheres presentes; a frequências de diferentes faixas etárias; o uso durante o dia e

noite; e a presença de pessoas sozinhas e em grupos. Por fim, o aspecto da sociabilidade. Um local é considerado sociável quando ele atrai pessoas que usam o espaço para encontrar amigos, conhecer outras pessoas ou simplesmente conviver com seus vizinhos, ou seja, quando se sentem confortáveis interagindo com conhecidos ou desconhecidos (JACOBS, 2009; HEEMANN, 2017).

A perspectiva sistêmica no design ganhou relevância em consequência da alta complexidade dos problemas enfrentados pelos projetos, exigindo uma visão abrangente para o desenvolvimento de soluções inovadoras. Por outro lado, para conceber soluções inovadoras é necessário uma visão sistêmica que integre os diversos atores promovendo ações participativas (KRUCKEN, 2009; VEZZOLI, 2010). Assim, o “novo design” passa a adotar uma postura que o torna parte ativa nos processos de transformação diante dos diversos e complexos desafios. Logo, assumindo o pensamento sistêmico, o design busca solucionar problemas complexos com soluções simplificadas (MANZINI; MERONI, 2009).

As afinidades sistêmicas a que se assiste atualmente nos diferentes campos científicos, tecnológicos e artísticos apontam para um universo de natureza inter, multi e transdisciplinar que, conforme PATROCÍNIO (2002), gerou uma civilização tecnológica promotora de mudanças em múltiplos domínios, o que acionou diferentes índices de relação e interdependência entre as várias áreas do saber e do fazer e, provocou alterações profundas nas sociedades das últimas décadas. Como tal, e de acordo com BRANDÃO (2005), não é viável qualquer clarificação disciplinar sobre a cidade sem a contribuição de outras visões ou de outros campos do conhecimento – a literatura, a história, a geografia, a antropologia e as tradicionais disciplinas do desenho. Desta relação interdisciplinar, cujo interesse final reside no desenvolvimento de soluções de design que constituem respostas a perguntas do espaço público, é necessário a intensificação das suas afinidades. Portanto, a aceitação e reconhecimento do design enquanto disciplina social é estratégia fundamental para a definição de prioridades e para o desenvolvimento de soluções técnicas e esteticamente viáveis.

Portanto, associamos a perspectiva definidora da relação entre interdisciplinaridade, design e espaço urbano, sustentada por BRANDÃO (2004), quando defende que a interdisciplinaridade legitimadora do design urbano, ao contrário da especialização, decorre da interatividade entre as práticas, profissionais e não-profissionais, e dos interesses e atores que dão forma à cidade. Do amplo espectro de sinergias inter e transdisciplinares em que pontua o design, importa refletir também sobre a (intra)disciplinaridade do próprio design, que transita entre o produto e os ambientes, passando pela comunicação, entre outros domínios nos quais o design tem vindo a destacar. Ainda, dentro da sua complexidade, o design, caracteriza-se pelo equacionamento simultâneos de diversos fatores, sendo: ergonômicos, perceptivos, antropológicos, tecnológicos, econômicos e ecológicos nos projetos (REDIG, 2005).

Quadro 1 - Perspectiva sistêmica do projeto.

Características do contexto	Complexidade e incerteza
Características do projeto	Dinâmico, aberto a novos eventos
Foco	Sistema de produtos e serviços
Valores	Diversidade, flexibilidade, sustentabilidade, conectividade, interatividade
Autoria do projeto	Distribuída ou coletiva
Papel do usuário	Ator que coproduz e faz parte da inovação
Papel do designer	Facilitar e apoiar a colaboração e o desenvolvimento de inovações coletivas ou sistêmicas
Competências necessárias	Interlocução, capacidade de análise simbólica, capacidade de desenvolver relações transversais na sociedade, habilidade de escuta e de ação em diferentes contextos, capacidade de integração de conhecimentos de diversas áreas

Fonte: (Krucken, 2009).

A visão ampla do projeto, conforme quadro acima (Quadro 1) significa desenvolver competências relacionadas com a interlocução, a análise simbólica, a escuta e a ação em diferentes contextos, com integração de conhecimentos de diversas áreas e o desenvolvimento de relações transversais na sociedade (KRUCKEN, 2009).

Redesenhar a cidade pressupõe um domínio crítico com vários níveis de complexidade e competências disciplinares, que vão muito além das formas, ultrapassando o domínio de todos os acontecimentos, enquadrando os espaços de vivência com as profundas leituras e apropriações intercontextual dos lugares (DUARTE, 2008). Por isso, o designer tem papel como influenciador na forma de como as pessoas se relacionam com a cidade. A visão sistêmica do design com o foco nas pessoas conduz a evolução para a inovação social. Sendo assim, a inovação não precisa ser somente técnica ou ser um objeto, pois poucas inovações técnicas conseguem se equiparar a inovações sociais (DRUCKER, 2008).

Ao adotar uma visão sistêmica, o design torna-se parte ativa nos processos de transformação, diante de tantos e complexos desafios que o futuro nos reserva. Confere-se ao design o papel com potencial estratégico na definição de novas ideias de bem estar da sociedade, bem como, de estratégias para atingi-lo. No entanto, a função do design é ainda pouco compreendida na sua potencialidade. Muitos profissionais que executam projetos de design para a cidade não são designers de formação e não se veem como tal, ou ainda, muitos profissionais de formação na área, não reconhecem este âmbito de atividade como sendo design. (KRUCKEN, 2009).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na materialização de soluções para a sociedade, o papel do designer tem atribuição de significância e diferenciação, logo, o design tem grande importância, assim como outras profissões que estão intimamente ligadas, como por exemplo, na indústria. Segundo HESKETT (2017), na indústria, por exemplo, o designer atua na diferenciação estética e na economia da experiência, criando valor simbólico junto às atividades de marketing e branding. Logo, diferente de outras profissões, a visão do designer está ligada ao cerne da cultura e do entendimento dos seres humanos envolvidos na questão.

Da importância da (intra)disciplinaridade do design às dinâmicas interdisciplinares com outras áreas, importa refletir seguidamente sobre a participação ética e responsável do designer em ações abrangentes situadas fundamentalmente no espaço urbano. De MORAES (1999) demarca três estágios no desenvolvimento do design. No início do século XX o designer era visto como o profissional responsável pelo projeto de um produto isolado ou de uma imagem gráfica específica. Nos meados do século XI, o designer começou a projetar sistemas de produtos e de imagens gráficas, passando a considerar o produto como parte integrante de um sistema que incluía fatores produtivos, culturais, de uso, ambientais e de mercado. Atualmente, o design cada vez mais aparece como um grande processo estratégico para as empresas e o designer, então, é visto como um estrategista responsável pelo fornecimento de serviços complexos e completos, incluindo consultoria junto às direções empresariais e organizacionais sobre os novos rumos a serem seguidos, com uma visão histórica, abrangente, de médio e longo prazo (BUOLO; MATTHEWS, 2011).

Logo, o designer deixa de ser um profissional que atua apenas em nicho de mercado de luxo para se tornar um solucionador de problemas, garantindo às empresas e organizações, inovação, sustentabilidade e obtenção de vantagens competitivas (SMART STATE COUNCIL, 2008). Diante desta evolução, a responsabilidade do designer passa a fazer uma conversa reflexiva com o problema. Assim, os problemas são ativamente definidos ou enquadrados por designers, que agem para melhorar a situação percebida (SCHÖN, 1983). Isto está em contraste com um processo de pensamento dedutivo ou de cima para baixo que começa com uma hipótese assumida, que é então reduzida por meio de investigação e avaliação de dados. De acordo com POLANYI (1998), a relação entre identificação do problema e a criatividade do designer é a dificuldade em preencher a lacuna lógica que se encontra entre o conhecimento existente e qualquer potencial de nova descoberta ou inovação significativa.

Logo, as soluções, exigem uma visão mais holística de design, envolvendo produtos, serviços e comunicação de forma conjunta e sustentável (KRUCKEN, 2009). Assim, o design rapidamente deixa de conceber apenas produtos de uso cotidiano e passa a incluir processos, sistemas e organizações (NEUMEIR, 2010).

No tocante ao papel do designer, no que diz respeito aos projetos de design para as cidades, o fator da interdisciplinaridade, passa inevitavelmente por uma cultura de projeto. Este fator concilia um conjunto de fatores assumidos como referentes essenciais na fase de contextualização e no desenvolvimento de soluções que incorporem valor, resultante da diferenciação, da inovação ou da criação aplicadas aos objetos e aos espaços das cidades.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, M.C.; MERINO, E.A.D; GOBBI, A.G. *A propriedade intelectual no design: a importância da proteção das marcas como diferencial competitivo. 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*, São Luís (MA). 2012

ANDRADE, A. L. *Pensamento Sistêmico: caderno de campo: o desafio da mudança sustentada nas organizações e na sociedade* – Porto Alegre: Bookman. 2006

BARAUNA, D.; RAZERA, D. L. Sustentabilidade, desenvolvimento e inovação no século 21: demandas para o design de materiais avançados. In: ARRUDA, A. J. V.; FERROLI, P. C. M.; LIBERLOTTO, L. I. (org.). *Design, Artefatos e Sistema Sustentável* – ([designcontexto]: Ensaio sobre Design, Cultura e Tecnologia). São Paulo: Blucher, 2018. p. 61-74.

BASTANI, K. R. DESIGN SISTÊMICO PARA INOVAÇÃO SOCIAL: A CONSTRUÇÃO DE UMA OFICINA DE CHÁ PARA IDOSO. 12º P&D - *Congresso Brasileiro De Pesquisa E Desenvolvimento Em Design*. Belo Horizonte, MG. 2016

BICOCCA, M. Systemic approach applied to prisons. In: FORMIA, E. (org.) *Innovation in design education: theory, research and processes to and from a Latin perspective*. Torino: Umberto Allemandi & C., 2012.

BRANDÃO, P. *Ética e Profissões, no Design Urbano. Convicção, Responsabilidade e Interdisciplinaridade. Traços da Identidade Profissional no Desenho da Cidade. Tese apresentada para a obtenção do grau de Doutor no Doutorado em Espaço Público y Regeneración Urbana: Arte y Sociedad. Departamento de Escultura. Universidade de Barcelona*. 2005

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

CELASCHI, F.; FORMIA, E. Design cultures as models of biodiversity: design processes as agents of innovation and intercultural relations. *Strategic Design Research Journal*, São Leopoldo, v. 3, n. 1, p. 01-06, 2010. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/4779>>. Acesso em: 03 mar. 2019.

CREUS, M. Q. *Elementos urbanos : mobiliario y microarquitectura = Urban elements: furniture and microarchitecture*. Barcelona : Editorial Gustavo Gili. 1996

DANTAS, F. S. A urbanidade como dever funcional no direito administrativo brasileiro. *Rev. Direito Adm.*, Rio de Janeiro, v. 278, n. 3, p. 145-162. 2019

DAROS, C.; KISTMANN, V. B. Gestão de Design e Cidades Inteligentes. *Strategic Design Research Journal*, volume 9, number 1. 2016

- DE MORAES, D. *Limites do Design*. 2 Edição, São Paulo: Studio Nobel. 1999
- DRUCKER, P.F. *Inovação e Espírito Empreendedor*. 1º Edição. 2008
- DUARTE, R. B. *O voo da Fénix*. Papiro Editora, Lisboa. 2008
- GALLIO, V.; MARCHIÒ, A. New models of consumption: scenarios for sustainability. In: FORMIA, E. (org.) *Innovation in design education: theory, research and processes to and from a Latin perspective*. Torino: Umberto Allemandi & C., 2012. p. 527-546.
- GEHL, J. *Cidades para pessoas*. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- GIBSON, J. J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. 1986
- GOLLEDGE, R.; STIMSON, R. *Spatial behavior: a geographic perspective*. New York: The Guilford Press, 1997.
- HEEMANN, J.; SANTIAGO, P. C.; *Guia Do Espaço Público Para Inspirar e Transformar*. Project for Public Spaces. 2017
- BUCOLO, S.; MATTHEWS, J. H. Design led innovation: exploring the synthesis of needs, technologies and business models. In: *Proceedings of Participatory Interaction Conference, Sønderborg, Denmark*. 2011
- HESKETT, J. *Design and the Creation of Value*. Bloomsbury Publishing. 2017
- HOLANDA, F. *Arquitetura & urbanidade*. São Paulo, ProEditores, 2003.
- IRWIN, Terry. Transition design: a proposal for a new area of design practice, study, and research. *Design and Culture*, Londres, v. 7, n. 2, p. 229-246, 2015.
- JACOBS, J. *Morte e vida de grandes cidades*. 2º ed. São Paulo, D.F: WMF Martins Fontes, 2009.
- KRIES, M. On the relationship between design and city. In M. Kries (Ed.), *Designcity : Design for urban space and the design city discussion* (pp. 21-24). Berlin, Germany: Transform-Berlin. 2006
- KRUCKEN, L. Competências para o design na sociedade contemporânea. In: MORAES, D.; KRUCKEN, L. (org.). *Cadernos de Estudos Avançados em Design: Transversalidade*. Belo Horizonte: Ed UEMG, 2008.
- KRUCKEN, L. *Design e Território: valorização de identidades e produtos locais*. São Paulo: Studio Nobel, 2009.
- LYNCH, K. *The Image of The City*. Cambridge, Massachusetts, USA: MIT Press, 1960.

MANZINI, E.; MERONI, A. *Design e território Valorização de identidades e produtos locais*. Ed. Nobel. 2009

MICHELSON, W. *Environmental choice, human behaviour, and residential satisfaction*. New York, 1977.

NEUMEIR, M. *A empresa orientada pelo design*. tradução Felix José Nonenmacher – Porto Alegre: Bookman. 2010

PATROCÍNIO, T. *Tecnologia, Educação, Cidadania. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional* (livro adaptado da dissertação de mestrado). 2002

POLANYI, M. *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy*. London, Routledge. 1998

PROJECT FOR PUBLIC SPACES. PLACEMAKING. What if we built our cities around places? 2016. www.pps.org/about/leadership-council/

SCHON, D. *The reflective practitioner: how professionals think in action*. New York: Basic Books. 1983

SMART STATE COUNCIL. *Smart State = Design State*. Brisbane, Queensland Government. May 2008.

REDIG, J. *Sobre desenho industrial*. Porto Alegre: Editora Uniritter. 2005

REIS, A. T. L.; LAY, M. C. D. Avaliação da qualidade de projetos – Uma abordagem perceptiva e cognitiva. *Revista Ambiente Construído*, Porto Alegre, v. 6, n. 3, p. 21-34, jul./set. 2006.

THACKARA, J. *Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo*. São Paulo: Saraiva: Versar, 2008.

WEBER, R. *On the Aesthetics of Architecture*. Aldershot-Brookfield USA-Hong Kong-Singapore-Sydney: Avebury, 1995 v

WHITE, W. *The Social Life of Small Urban Space*. Project for Public Spaces. 2001

WHITE, W. *City: Rediscovering the Center*. University of Pennsylvania Press, Incorporated, 2009.

VEZZOLI, C. *Design de Sistemas para a Sustentabilidade : teoria, métodos e ferramentas para o design sustentável de “sistemas de satisfação”*. Salvador: EDUFBA, 2010.