16

LIVRO DE RESUMOS

BOOK OF ABSTRACTS

Ficha técnica

Título
Livro de Resumos UD16
5º Encontro de Doutoramentos em Design

Editores | Coordenadores
Francisco Providência
Joana Quental
André Abrahão
Bárbara Araújo
Cátia Pereira
Cristiane Menezes
Diogo Frias
Ivo Fonseca
Joana Ivónia Santos
Marlene Ribeiro
Olinda Martins
Renata Arezes
Silvina Félix
Susana Fernandes
Syomara Pinto

Design e paginação
Joana Ivónia Santos
Renata Arezes
Silvina Félix

Revisão
Ivo Fonseca
Olinda Martins

Editora
UA Editora · Universidade de Aveiro
Serviços de Biblioteca, Informação
Documental e Museologia

1ª edição – julho 2016

ISBN
978-972-789-486-4

16

SOBREVIVÊNCIA
SURVIVAL

5º ENCONTRO DE DOUTORAMENTOS EM DESIGN
UNIVERSIDADE DE AVEIRO PORTUGAL,
22.23 JULHO 2016

5TH PHD IN DESIGN RESEARCH MEETING
UNIVERSITY OF AVEIRO, PORTUGAL
22.23 JULY 2016

Comissão Científica
Scientific Committee

Alastair Fuad-Luke Free University of Bozen-Bolzano
Alexander Schwinghammer Bauhaus-Universität Weimar
Alexandra Cruchinho ESART, Instituto Politécnico de Castelo Branco
Álvaro Sousa Universidade de Aveiro, ID+
António Costa Valente Universidade de Aveiro, ID+
Cláudia Albino Universidade de Aveiro, ID+
Daniel Raposo Instituto Politécnico de Castelo Branco
Eduardo Corte-Real Instituto de Arte, Design e Empresa
Fátima Pombo Universidade de Aveiro, ID+
Fernando Moreira da Silva Universidade de Lisboa, CIAUD
Filipe Campelo Xavier da Costa Unisinos
Francisco Providência Universidade de Aveiro, ID+
Graça Magalhães Universidade de Aveiro, ID+
Heitor Alvelos Universidade do Porto, ID+, UT Austin Portugal
Helena Barbosa Universidade de Aveiro, ID+
Isabel Campi Valls Universitat Barcelona
Joana Cunha Universidade do Minho
Joana Quental Universidade de Aveiro, ID+
João Cruz Universidade do Porto, ID+
João A. Mota Universidade de Aveiro, ID+
João Sampaio Universidade de Aveiro
Jorge dos Reis Universidade de Lisboa
Kátia Sá Escola Superior de Educação de Lisboa
Kátja Tschimmel ESAD Matosinhos, ID+, Mindshake
Luís Marques Ferreira Instituto Politécnico de Castelo Branco, Universidade de Aveiro
Luísa Ribas Universidade de Lisboa, ID+
Mário Vairinhos Universidade de Aveiro,
Marta Pinto Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, Universidade do Porto
Miguel Carvalhais Universidade do Porto, ID+
Nuno Dias Universidade de Aveiro, ID+
Paulo Maldonado Universidade Lusíada
Pedro Carvalho de Almeida Universidade de Aveiro, ID+
Pedro Bessa Universidade de Aveiro, ID+
Peter McGrory Aalto University
Rachel Zuanon Universidade Anhembi/Morumbi
Rafaela Norogrando Instituto Politécnico de Viseu, Universidade da Beira Interior
Raul Cunca Universidade de Lisboa
Rui Costa Universidade de Aveiro, ID+
Rui Mendonça Universidade do Porto, ID+
Régio Pierre da Silva Universidade Federal de Rio Grande do Sul
Susana Barreto Universidade do Porto, ID+
Teresa Franqueira Universidade de Aveiro, ID+
Teresa Cruz Universidade de Lisboa
Vasco Branco Universidade de Aveiro, ID+
Wellington de Medeiros Universidade Federal de Campina Grande

Comissão Executiva
Executive Committee

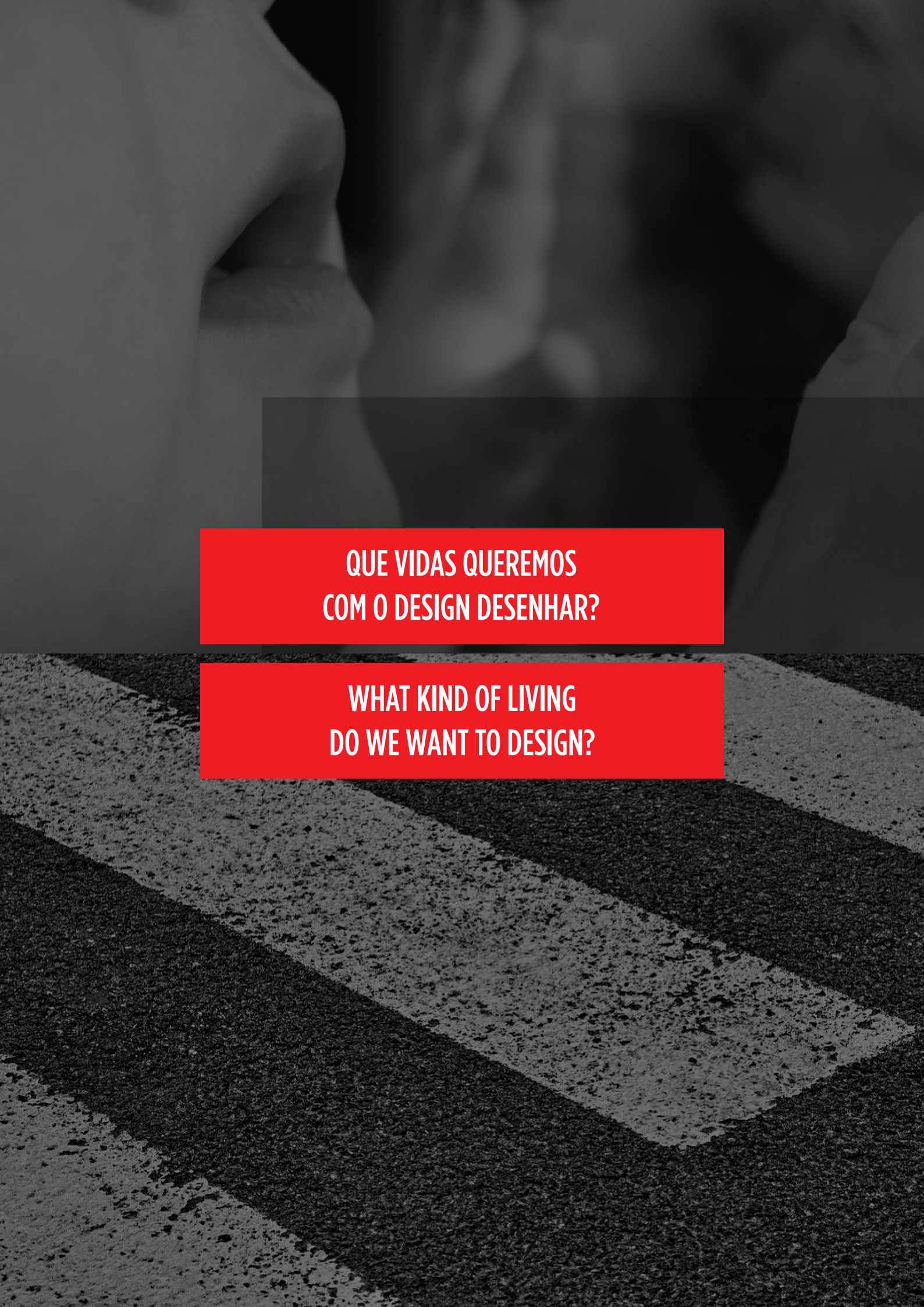
Francisco Providência
Joana Quental
André Abrahão
Bárbara Araújo
Cátia Pereira
Cristiane Menezes
Diogo Frias
Ivo Fonseca
Joana Ivónia Santos
Marlene Ribeiro
Olinda Martins
Renata Arezes
Silvina Félix
Susana Fernandes
Syomara Pinto

Os textos que a seguir se reproduzem, são da exclusiva responsabilidade dos seus autores.
The following texts are from exclusive responsibility of its authors.

SOBRE/**VIVÊNCIA**
SUR/**VIVAL**

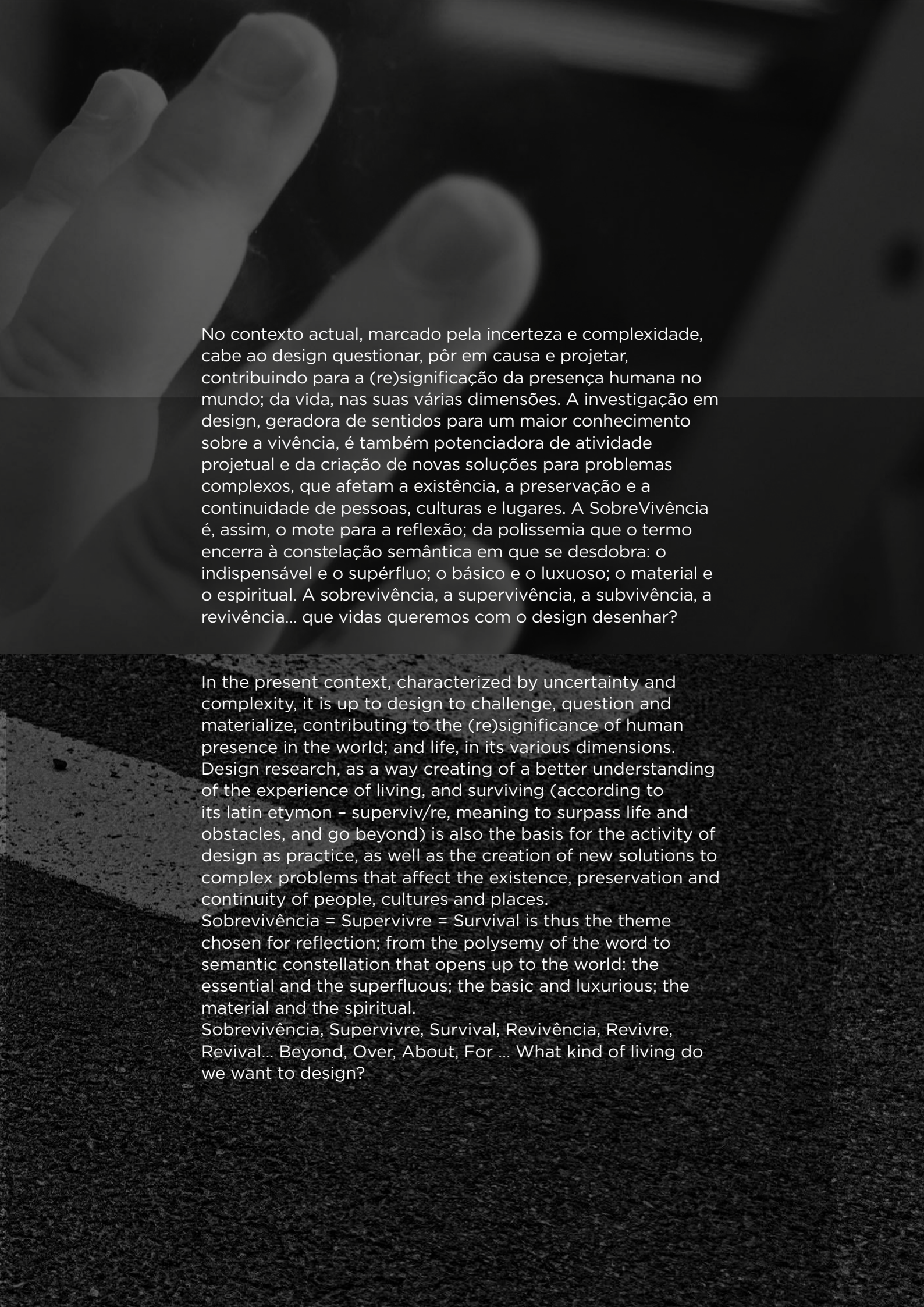
O UD16 é um encontro promovido pelo Programa Doutoral em Design da Universidade de Aveiro e da Universidade do Porto, com revisão por pares e periodicidade anual.
Esta quinta edição, a segunda de caráter internacional, é organizada pelos doutorandos em Design da Universidade de Aveiro, e pretende reunir estudantes de doutoramento, professores, recém doutorados e investigadores em torno da investigação em design sob o tema geral "SobreVivência".

UD16 is an annual, peer reviewed meeting, promoted by the PhD Program in Design at the University of Aveiro and the University of Porto. This fifth edition, the second international, is organized by PhD students in Design at the University of Aveiro and aims to gather PhD students, professors, newly PhDs and researchers around the design research on the theme "sur/vival".



QUE VIDAS QUEREMOS
COM O DESIGN DESENHAR?

WHAT KIND OF LIVING
DO WE WANT TO DESIGN?



No contexto actual, marcado pela incerteza e complexidade, cabe ao design questionar, pôr em causa e projetar, contribuindo para a (re)significação da presença humana no mundo; da vida, nas suas várias dimensões. A investigação em design, geradora de sentidos para um maior conhecimento sobre a vivência, é também potenciadora de atividade projetual e da criação de novas soluções para problemas complexos, que afetam a existência, a preservação e a continuidade de pessoas, culturas e lugares. A SobreVivência é, assim, o mote para a reflexão; da polissemia que o termo encerra à constelação semântica em que se desdobra: o indispensável e o supérfluo; o básico e o luxuoso; o material e o espiritual. A sobrevivência, a supervivência, a subvivência, a revivência... que vidas queremos com o design desenhar?

In the present context, characterized by uncertainty and complexity, it is up to design to challenge, question and materialize, contributing to the (re)significance of human presence in the world; and life, in its various dimensions. Design research, as a way creating of a better understanding of the experience of living, and surviving (according to its latin etymon – superviv/re, meaning to surpass life and obstacles, and go beyond) is also the basis for the activity of design as practice, as well as the creation of new solutions to complex problems that affect the existence, preservation and continuity of people, cultures and places.
Sobrevivência = Supervivre = Survival is thus the theme chosen for reflection; from the polysemy of the word to semantic constellation that opens up to the world: the essential and the superfluous; the basic and luxurious; the material and the spiritual.
Sobrevivência, Supervivre, Survival, Revivência, Revivre, Revival... Beyond, Over, About, For ... What kind of living do we want to design?

Programa
Program

22.07.2016

RECEÇÃO E INSCRIÇÕES/ RECEPTION AND INSCRIPTIONS	08:30	
	09:00	**RECEÇÃO E INSCRIÇÕES/ RECEPTION AND INSCRIPTIONS**
SESSÃO DE ABERTURA/ OPENING SESSION **Prof. Doutor Manuel António Assunção** Reitor da UA/ University of Aveiro Dean **Rui Raposo** Diretor do DeCA /DeCA Director **Vasco Branco** Diretor do ID+/ ID+ Director **Francisco Providência** Diretor do Programa Doutoral em Design UA/ PhD Design Director UA	09:30	
ANA CORREIA DE BARROS Old people, young design researchers and participatory design.	10:00	**MARIO TRIMARCHI** Living in Silence.
COFFEE BREAK	11:00	**COFFEE BREAK**
APRESENTAÇÕES/ PRESENTATIONS – 1A/1B	11:30	**APRESENTAÇÕES/ PRESENTATIONS – 4A/4B**
ALMOÇO/ LUNCH	12:45	**ALMOÇO/ LUNCH**
APRESENTAÇÕES/ PRESENTATIONS – 2A/2B	14:30	**APRESENTAÇÕES/ PRESENTATIONS – 5A/5B**
ALASTAIR FUAD-LUKE An expanded field of resilient agri-culture: Design challenges, dissonant acts and opportunities.	15:30	**RAFAEL CARDOSO** Urbanização, informação e interface: Fundamentos históricos do design como estrutura epistemológica.
COFFEE BREAK	16:30	**COFFEE BREAK**
APRESENTAÇÕES/ PRESENTATIONS – 3A/3B	17:00	**APRESENTAÇÕES/ PRESENTATIONS – 6A/6B**
	18:00	**SESSÃO DE ENCERRAMENTO/ CLOSING SESSION** **Joana Quental** Vice-Diretora do Programa Doutoral em Design UA/ PhD Design Vice-Director UA **Heitor Alvelos** Diretor do Programa Doutoral em Design UP/ PhD Design Director UP **UD16 Org**
VISITA GUIADA RUAS DE AVEIRO/ GUIDED WALK STREETS OF AVEIRO	19:00	
JANTAR	20:30	

23.07.2016

22.07.2016

1A—SOBREVIVÊNCIA/ SURVIVAL MODERADOR MODERATOR: RAÚL CUNCA

1. Fernanda Pina, Vera Damazio, Marília Ceccon. Design & Longa e Boa Vida: considerações para manutenção do status "economicamente ativo" dos idosos. Design & Long and Good Life: Considerations on maintaining the "economically active" status of elders.

2. Renata Arezes, Joana Quental. Comunicar: sobre a vivência para a sobrevivência. O papel das emoções no desenho da comunicação médico-paciente-família no tratamento do cancro da mama. Playing with emotions: a quest for survival. The role of positive emotions in transforming the design of breast cancer doctor-patient-family communication.

3. Ivo Fonseca, Pedro Bessa, Mário Vairinhos. Design de experiência na construção de soluções de mHealth. Experience Design for the construction of mHealth solutions.

1B—SOBRE-VIVÊNCIA/ ON LIVING MODERADOR MODERATOR: ALEXANDRA CRUCHINHO

1. Syomara Pinto, Cláudia Romero, Joana Cunha, Joana Quental. Vitrinas de moda e o design emocional: um contributo para o comércio popular de Fortaleza. Showcases and emotional design: a contribution to the popular shopping at Fortaleza.

2. Susana Azevedo Cardal. Marcas "Sobre-Viventes" em Outros Corpos – A tatuagem escrita na primeira metade do século XX em Portugal. Inscriptions "On Living-skin" in Other Bodies – Written tattoo in the first half of the twentieth century in Portugal.

3. Liene Jakobsone. Critical and speculative design as approach towards gender equality through product design.

4. Isa Tibúrcio. Espaço urbano intermediário: design e light art como catalisadores de mudança. Intermediate urban space: design and light art as catalysts for change.

5. André Abrahão, Ana Veloso, Mário Vairinhos, Vasco Branco. Proposta de uma metodologia para o design de dispensadores de medicamentos, baseados em media tagíveis, para séniores de baixa literacia. Proposal for a methodology for the design of medication dispensers, based on tangible media, for seniors with low literacy.

2A—SOBRE-VIVÊNCIA/ ON LIVING MODERADOR MODERATOR: NUNO DIAS

1. Airton Jordani Jardim Filho, Marshal Becon Lauzer. A usabilidade, a satisfação e a emoção. Usability, satisfaction and emotion.

2. Yanick Trindade. Design de jogos digitais. a narrativa santomense como elemento estruturante. Game design. The narrative of São Tomé and Príncipe as a structural element.

3. Ana Claudia Dalagnoli, Marshal Lauzer, Flávio Santos. Percepção da satisfação do público feminino durante o uso de aplicativos editoriais em dispositivos móveis. Perception about women' satisfaction during the publish application use on mobile devices.

4. Valéria Boelter, Débora Alto Gasparetto. As especificidades das mostras em Arte e Tecnologia Digital: sobre a vivência do designer de exposições.

2B—PARA A VIVÊNCIA/ FOR LIVING MODERADOR MODERATOR: CLÁUDIA ALBINO

1. Raquel Pires, João A. Mota, Katja Tschimmel. Indústrias Culturais e Criativas em contextos rurais: sobre(a)vivência da Rede Sete Sóis Sete Luas em Alfândega da Fé. Cultural and Creative Industries in rural contexts: Living or survival of the Sete Sóis Sete Luas Network at Alfândega da Fé?

2. Patrícia Wielewicki, Rui Roda, Manuel Graça. Inovação e criatividade sob a lente do design. Innovation and creativity under design lense.

3. Cristiane Menezes, Nuno Dias, Vasco Branco. Reflexão sobre inovação radical de significados: uma perspectiva para o estudo da significação do 'novo' em design. Reflection on radical innovation meaning: a perspective for the study of the meaning of the 'new' in design.

4. Raul Pinto, Derya Irkdas Dogu, Can Ozcan, Paul Atkinson, Joaquim Vieira, Miguel Carvalhais. Designing Research Tools: Empirical knowledge as a base for future beekeeping.

3A—SOBREVIVÊNCIA/ SURVIVAL MODERADOR MODERATOR: TERESA FRANQUEIRA

1. Carlos Delano Rodrigues, Carlo Franzato, Rita Almendra. Design Social: Fundamentos, tendências e contribuições para transformação social em processos de microplanejamento. Social Design: Fundamentals, trends, and contributions for social changing in micro- planning processes.

2. Nadja Mourão, Rita Engler, Ana Oliveira. Tecnologia Social para empreendimentos das Indústrias Criativas – dois casos de Estudo. Social Technology for enterprises of Criative Industries – two cases study.

3. António Gorgel Pinto. Prática Transmedia de Envolvimento Social: Máquina de Co-design em Bairros da Amadora. Socially Engaged Transmedia Practice: Codesign Machine in Amadora Neighborhoods.

4. Ana Roberti. PARA cidadãos? O bloqueio exercido pelo "outro" num estágio de abordagem caótica em uma investigação. FOR citizens? The blockade by the "other" in a stage of chaotic approach.

3B—POSTERS MODERADOR MODERATOR: LUÍS FERREIRA

1. Marta Santos. Príncipios de Pesquisa online para a serendipidade: o processo criativo como caso de estudo. Online research principles for serendipity: the creative process as a case study.

2. Felipe Domingues, Salvatores Zingale, Dijon De Moraes. Semiotics *inside* design: Pragmatism as epistemological basis to designing. Semiótica aplicada ao design: O pragmatismo como base epistemológica para o projeto de design.

3. Natália Plentz. Sustentabilidade Ambiental e Social no Ensino do Design: Um Estudo Comparativo. Environmental and Social Sustainability in Design Education: A Comparative Study.

4. Melissa Pozatti. O papel do design no desenvolvimento das comunidades locais. The role of design in local communities development.

5. Claudio Sampaio, Suzana Martins, Fernando Moreira da Silva, Rita Almendra. Inovação e sustentabilidade a partir de resíduos sólidos: um modelo para o processo de I&D. Innovation and sustainability from solid waste: a model for the R&D process.

6. Cátia Pereira, Teresa Franqueira, Álvaro Sousa. Para uma abordagem do design na relação entre academia e sociedade. For a design approach on the relationship between academia and society.

23.07.2016

4A—SOBRE A VIVÊNCIA/ ABOUT LIVING

MODERADOR MODERATOR: DANIEL RAPOSO

1. Fernando Rojas, Stuart English, Robert Young, Nick Spencer. Bridging Mindfullness and Design.

2. Olinda Martins, Joana Quental, Alice Semedo. Paisagem e património gráfico. Argumento para a investigação em design. Landscape and graphic heritage. Subject matters for design research.

3. Paulo Marcelo. Design, identidade e memória das marcas históricas portuguesas - o caso da marca Viarco. Design, identity and memory of the historic portuguese brands - viarco case study.

4. Mariana Leão. Planos de comunicação das campanhas do SNI: 1950–70.

4B—PARA A VIVÊNCIA/ FOR LIVING MODERADOR MODERATOR: RUI COSTA

1. Silvina Félix, Nuno Dias. Design para o fabrico aditivo: Oportunidades para o design através da complexidade, da customização e do processo construtivo. Design for additive manufacturing: Opportunities to design by complexity, customization and manufacturing process

2. Artemisia Caldas, Miguel Carvalho, Humberto Lopes. Design de vestuário ergonómico para o público idoso dependente. Ergonomic clothing design for the dependent elderly population.

3. Germana Bezerra, Miguel Carvalho. Metodologia de Design de vestuário infantil com foco na ergonomia. Children's clothing design methodology focusing on ergonomics.

4. Leonardo Martins, Mario Lima, Jackeline Farbiarz, Luiza Novaes. Reflexões sobre um design em transformação. Thoughts on a design in transformation.

5. Renato Bispo, Vasco Branco. Design contra o Estigma: a importância do simbólico.

5A—PARA A VIVÊNCIA/ FOR LIVING

MODERADOR MODERATOR: PAULO BAGO DE UVA

1. João Costa, Liliana Soares, Eduarda Gomes. O Design Primário e o desenvolvimento de um produto semi-industrial. Design Primario and the development of a semi-industrial product.

2. Humberto Costa, Aguinaldo Dos Santos. Design para Serviços e Consistência Estética. Service Design and Aesthetic Consistency.

3. Aline Souza, Lia Krucken, Rita Almendra. O papel dos materiais autóctones e das técnicas construtivas tradicionais no reconhecimento de valores e qualidades de territórios: a perspectiva do utilizador. The role of autochthonous materials and traditional manufacturing methods on recognition of territories' values and qualities: the users view.

4. Susana Fernandes, J. L. Esteves, Paulo Bago de Uva, Ricardo Simões. Aspetos Psicológicos e Cognitivos do envelhecimento: a vivência sénior e a condução automóvel. Psychological and Cognitive aspects of aging: senior living and car driving.

5B—SOBRE A VIVÊNCIA/ ABOUT LIVING

MODERADOR MODERATOR: JOANA QUENTAL

1. Ana Oliveira, Nadja Mourão, Samantha Moreira. Design para a Inovação Social: olhares biográficos através dos objetos do cotidiano, memória social da comunidade. Design for Social Innovation: biographical looks through everyday objects, social community memory.

2. Luiza Arigoni, Vera Damazio. Design, Envelhecimento & Resiliência: ensaios de métodos de aproximação de idosos pelas ruas do Rio de Janeiro.

3. Marília Ceccon, Vera Damazio, Cristiane Duarte. Casas de Idosos: reflexões projetuais sobre espaços de memória, identidade e afeto. Seniors' Homes: design reflections on places of memory, identity and affection.

4. Marta Rodrigues. Lojas Antigas do Porto – do diagnóstico à ação do Design. Porto Old Shops – from diagnosis to Design action.

6A—SOBRE-VIVÊNCIA/ ON LIVING MODERADOR MODERATOR: ÁLVARO SOUSA

1. Marlene Ribeiro, Francisco Providência. Place Branding: estado da investigação em Portugal. Place Branding: research situation in Portugal.

2. Emílio Santos. Entre o sentir e o tocar: a (i)materialidade da marca de São Luís do Maranhão, estudo de caso em place branding. Between feeling and touching: the (im)materiality of São Luís do Maranhão brand, case study in place branding.

3. Rafael Arnoni, Susana Barreto. Identificação e análise das marcas de gado da Região Platina enquanto produção gráfica do design popular. Identification and analysis of cattle brands Platina Region as graphic production of popular design.

4. Iara Braga, Maria José Abreu, Madalena Oliveira. Da periferia para o centro da cidade: o mercado de moda popular de jeans de Fortaleza. From periphery to city center: the Popular Fashion Jeans Market of Fortaleza.

6B—SOBRE-VIVÊNCIA/ ON LIVING

MODERADOR MODERATOR: EDUARDO CORTE-REAL

1. Sandra Silva. O ensino do Design de Informação em Portugal. The teaching of Information Design in Portugal.

2. Marta Calejo, Graça Magalhães. Do Desenho como Lugar de Acção ao Design como Ser de Transformação. From Drawing As Place of Action To Design As Being Transformation.

3. Daniela Brisolara. Design da informação nas cidades: Um estudo semiótico e comparativo Brasil- França sobre signos visuais, sinalização urbana e wayfinding. Information design in the cities. Semiotics and comparative study between Brazil and France on visual signs, urban signage and wayfinding.

ORADORES PRINCIPAIS

KEYNOTE SPEAKERS

Ana
Barros
Fraunhofer
Portugal AICOS

Old people, young design researchers and participatory design

Ageing societies bring about challenges, some of which may be addressed by designers. It is accepted that if users are involved in the design process, the resulting product or service will more likely be pertinent, accepted, adopted, useful and sustainable.

Ageing expresses itself in many different ways and, despite the heterogeneity of the age group, there are issues which recurrently come about when conducting participatory design with older people. Examples often cited are those which make older people different from their younger counterparts, e.g. cultural traits, mental representations, changes in functionality, language. However useful, this is the phenomenon seen from one point of view.

Participatory design involves many actors in different power positions and with different perspectives on the activities designed to involve representative users in the design process.
This is then the starting point for for our conversation, which will be examining how participatory design with older people impacts younger design researchers, and how design researchers may impact the lives of older participants in design research.

Ana Correia de Barros é investigadora sénior na Fraunhofer Portugal AICOS, onde trabalha na área da Human-Computer Interaction para a criação de interfaces de utilizador acessíveis e inclusivas para grupos de utilizadores mais frágeis. Com formação em design industrial, é doutorada em Engenharia e Gestão Industrial, sendo o seu trabalho de doutoramento focado em produtos de assistência a sobreviventes de AVC. Foi investigadora na UNIDCOM-IADE, Lisboa, lecionou em diversas universidades e coordenou projetos de investigação nacionais e internacionais. Os seus interesses de investigação incluem artefatos assistivos, acessibilidade e usabilidade, design e emoção, inovação social e design inclusivo.

Ana Correia de Barros is a senior researcher at Fraunhofer Portugal AICOS, where she conducts research on Human-Computer Interaction towards designing accessible and inclusive user interfaces for fragile user groups. With a background in industrial design, she holds a PhD in industrial engineering and management and her PhD research focused on assistive products for stroke survivors. She has been a researcher at UNIDCOM-IADE, Lisbon, has lectured at different universities and has led national and international research projects. Her research interests include assistive products, accessibility and usability, design & emotion, social innovation, and inclusive design.

Alastair Fuad-Luke

Professor
Faculty of Design and Art, the Free University of Bozen-Bolzano, Italy

An expanded field of resilient agri-culture: Design challenges, dissonant acts and opportunities

I have chosen to look at survival as a continuous balancing of our existential and axiological needs. I see food production and consumption as a critical debate about our surviv-ability. I focus on the dramatic conditions facing agriculture in Southern Europe then re-define agriculture today as a contested,'expanded field' of 'agri-culture', populated with diverse Alternative Food Networks which challenge the hegemony of intensive agri-industrial farming. I briefly re-appraise emergent design activism, and reveal design f(r)ictions around food and food systems as dissonant acts. Lastly, I explore opportunities for design to contribute to co-creating a resilient agri-culture which can improve our survivability.

Alastair Fuad-Luke é um facilitador para o design sustentável, pedagogo, escritor e ativista com mais de 15 anos de experiência internacional. Entre os seus livros contam-se os *Agents of Alternatives* (2015, co-editedado), *Design Activism* (2009), The Eco-Design Handbook (2002, 2005, 2009) e The *Eco-Travel Handbook* (2008). Desde maio de 2016 é Professor na Faculty of Design & Art, the Free University of Bozen-Bolzano, em Itália. Entre 2011 e 2016 foi Professor de *Emerging Design Practices na School of Arts, Design and Architecture, Aalto University*, Helsinquia, Finlândia, e entre 2014-2016, Professor Convidado na Universidade de Aveiro, Portugal. Colaborou com a LADEC, Lahti Region Development, Finlândia, no desenvolvimento de um "eco-sistema de design" para a cidade com o objetivo de promover o co-design entre designers, outros profissionais, e comunidades. Publicou em junho de 2015 o manual *Return on Giving: Best mindset and practices for co-design*. Contribuiu, através da Aalto ARTS, para um projeto Eco-innovera, o Support Systems for Sustainable Entrepreneurship and Transformation (SHIFT). É membro fundador da Agents of Alternatives, Berlim, um organização sem fins lucrativos que promove um mudança social positiva entre cidadãos, bairros e comunidades.

Alastair Fuad-Luke is a sustainable design facilitator, educator, writer and activist with over fifteen years of experience in Europe and internationally. His books include Agents of Alternatives (2015, co-edited), Design Activism (2009), The Eco-Design Handbook (2002, 2005, 2009) and The Eco-Travel Handbook (2008). Since May 2016 he is Professor at the Faculty of Design & Art, the Free University of Bozen-Bolzano, Italy. Between 2011-2016 he was Professor of Emerging Design Practices at the School of Arts, Design and Architecture, Aalto University, Helsinki, Finland and a VisitingProfessor at the University of Aveiro, Portugal, 2014-2016. He collaborated with LADEC, Lahti Region Development, Finland, in the development of a 'design eco-system' for the city with the aim to promote the capacity for co-design among designers, other professionals and communities; also published in June 2015 a handbook, Return on Giving: Best mindset and practices for co-design. Through Aalto ARTS he recently contributed to an Eco-innovera project, Support Systems for Sustainable Entrepreneurship and Transformation (SHIFT). He is a founder member of Agents of Alternatives, Berlin, a non-profit organization supporting positive social change amongst citizens, neighbourhoods and communities.

Mario Trimarchi

Fragile

Living in silence

For first time, in the houses of the rich you will see fewer objects than in the houses of the poor. Probably, we will always have less need to surround ourselves with objects.
I feel that the most valuable asset in the near future will not be the time, and maybe even room, but silence. I mean silence as suspended time, as the absence of images, stimuli, information, and speed. In this context, it will be increasingly difficult to design objects, and also choose them, and also find a way to their presence within the walls of our homes.
We can only then enter into silence, hoping to quickly learn to survive, and then gradually learn to live in the silence.

Mario Trimarchi, arquiteto e designer da geração "à mão livre", é um defensor do design como forma de entendimento das coisas ao nosso redor. Em 1999 fundou Fragile, um estúdio de identidade corporativa, onde ao lado de sua própria investigação em design dirige projetos de design de marca e comunicação. No início da década de 1990 foi nomeado diretor do programa de mestrado em Design na Domus Academy, e mais tarde dirigiu a DDA, uma *joint venture* entre a Domus Academy e Mitsubishi. Em alternância com estadias no Japão, realizou conferências, palestras e *workshops* em diferentes países ao redor do mundo. Durante quase dez anos fez parte da Olivetti Design Studio, onde projetou computadores pessoais e dispensadores de dinheiro com Michele De Lucchi. Durante esse mesmo período avançou com a sua própria investigação para a inovação tecnológica no contexto doméstico, fazendo conceito e design de produtos para a Philips, Siemens e Matsushita Denku. Atualmente colabora regularmente com a Alessi, criando produtos inesperados como a família de cestas e bandejas *La Stanza dello Scirocco*, a série de moldes de silicone e cozinha de cobre *Il Tempo della Festa* e a cafeteira *Ossidiana*. Em 2015 produziu a coleção *Oggetti Smarriti,* um exercício experimental sobre o futuro de novos objetos domésticos instáveis, mas otimistas.

Mario Trimarchi, an architect and designer of the "freehand" generation, strongly believes drawing helps to understand the things around us. In 1999 he founded Fragile, a corporate identity studio, where alongside his own personal design research, he conducts projects of branding design and communication. At the start of the 1990s he was appointed director of the Masters program in Design at Domus Academy, and he later directed DDA, a joint venture between Domus Academy and Mitsubishi, alternating long work trips in Japan with conferences, lectures and workshops in different countries around the world. For almost ten years he was part of the Olivetti Design Studio, where he designed personal computers and cash dispensers with Michele De Lucchi. During that same period he moved forward with his own personal research on the possibility of giving a domestic face to technological innovation, doing concept and product designs for Philips, Siemens and Matsushita Denku. He currently works on a relatively continuous basis with Alessi, creating unexpected products like the family of baskets and trays La Stanza dello Scirocco, the series of silicon and copper kitchen molds Il Tempo della Festaand the Ossidiana coffeemaker. In 2015 he has produced the collection Oggetti Smarriti, a borderline exercise on the future of new unstable but optimistic domestic objects.

Rafael Cardoso
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Urbanização, informação e interface: Fundamentos históricos do design como estrutura epistemológica

O mundo contemporâneo é fruto dos processos interligados de industrialização, urbanização e expansão das redes de comunicação e transportes. Sendo assim, faz-se essencial compreender a transformação das cidades em sistemas, passíveis de serem navegados por meio de sinalização e outras instâncias de interface. Na era digital e globalizada, qualidade de informação e capacidade de leitura, ou decodificação, tornam-se questões vitais para a sobrevivência. Por motivos históricos, compete ao design importante parcela de responsabilidade nesse desafio.

Rafael Cardoso é escritor e historiador da arte, PhD pelo Courtauld Institute of Art, de Londres. É autor de diversos livros sobre história da arte e do design: *Design para um Mundo Complexo* (2012); *Impresso no Brasil, 1808-1930: Destaques da História Gráfica no Acervo da Biblioteca Nacional* (2009); e A Arte Brasileira em 25 Quadros (1790-1930) (2008), entre outros, de ficção e não-ficção. Atua ainda como curador independente, responsável por exposições como *Do Valongo à Favela: Imaginário e periferia* (Museu de Arte do Rio, 2014); *Rio de Imagens: Uma Paisagem em Construção* (Museu de Arte do Rio, 2013), *From the Margin to the Edge: Brazilian Art and Design in the 21st Century* (Somerset House, London, 2012) e *Eliseu Visconti: A Modernidade Antecipada* (Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2011). Colabora atualmente com a Universidade do Estado do Rio de Janeiro, no Brasil, assim como a Universität Hamburg e a Freie Universität, na Alemanha.

Rafael Cardoso is a writer, art historian and PhD at the Courtauld Institute of Art, London. He is the author of several books about history of art and design: Design para um Mundo Complexo (2012); Impresso no Brasil, 1808-1930: Destaques da História Gráfica no Acervo da Biblioteca Nacional (2009); and A Arte Brasileira em 25 Quadros (1790-1930) (2008) among other fiction and non-fiction works. He is also an independent curator, responsible for exhibitions as Do Valongo à Favela: Imaginário e periferia (Museu de Arte do Rio, 2014); Rio de Imagens: Uma Paisagem em Construção (Museu de Arte do Rio, 2013); From the Margin to the Edge: Brazilian Art and Design in the 21st Century (Somerset House, London, 2012) and Eliseu Visconti: A Modernidade Antecipada (Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2011). He is currently working with the Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brazil, as well as the Universität Hamburg and the Freie Universität in Germany.

ÁREAS TEMÁTICAS

THEMATIC FIELDS

Índice
Contents

SOBRE-VIVÊNCIA
ON LIVING

Vitrinas de moda e o design emocional: um contributo para o comércio popular de Fortaleza
Showcases and emotional design: a contribution to the popular shopping at Fortaleza
Syomara Duarte
24

Marcas "Sobre-Viventes" em *Outros* Corpos – A tatuagem escrita na primeira metade do século XX em Portugal
Inscriptions "On Living-skin" in Other Bodies – Written tattoo in the first half of the twentieth century in Portugal
Susana Azevedo Cardal
25

Critical and speculative design as approach towards gender equality through product design
Liene Jakobsone
27

Espaço urbano intermediário: design e *light art* como catalisadores de mudança
Intermediate urban space: design and light art as catalysts for change
Isa Helena Tibúrcio
28

Proposta de uma metodologia para o design de dispensadores de medicamentos, baseados em media tangíveis, para seniores de baixa literacia
Proposal for a methodology for the design of medication dispensers, based on tangible media, for seniors with low literacy
André Luiz Batista Abrahão
29

A usabilidade, a satisfação e a emoção
Usability, satisfaction and emotion
Airton Jordani Jardim Filho
30

Design de jogos digitais. A narrativa santomense como elemento estruturante
Game design. The narrative of São Tomé and príncipe as a structural element
Yanick Lambert Trindade
31

Percepção da satisfação do público feminino durante o uso de aplicativos editoriais em dispositivos móveis
Perception about women' satisfaction during the publish application use on mobile devices
Ana Claudia Dalagnoli
32

As especificidades das mostras em Arte e Tecnologia Digital: sobre a vivência do designer de exposições
Valéria Boelter
33

Marcas Territoriais: estado da investigação em Portugal
Place Branding: research situation in Portugal
Marlene Ribeiro
34

Entre o sentir e o tocar: a (i) materialidade da marca de São Luís do Maranhão, estudo de caso em *place branding*
Between feeling and touching: the (im)materiality of São Luís do Maranhão brand, case study in place branding
Emílio Ribeiro Martins dos Santos
36

Identificação e análise das marcas de gado da Região Platina enquanto produção gráfica do design popular
Identification and analysis of cattle brands Platina Region as graphic production of popular design
Rafael Arnoni
37

Da periferia para o centro da cidade: o mercado de moda popular de jeans de Fortaleza
From periphery to city center: the Popular Fashion Jeans Market of Fortaleza
Iara Braga
38

O ensino do Design de Informação em Portugal
The teaching of Information Design in Portugal
Sandra Cristina Gonçalves da Silva
39

Do Desenho como Lugar de Acção ao Design como Ser de Transformação
From Drawing As Place of Action To Design As Being Transformation
Marta Calejo
41

Design da informação nas cidades: Um estudo semiótico e comparativo Brasil-França sobre signos visuais, sinalização urbana e *wayfinding*
Information design in the cities: Semiotics and comparative study between Brazil and France on visual signs, urban signage and wayfinding
Daniela Brisolara
42

SOBRE A VIVÊNCIA
ABOUT LIVING

Bridging Mindfulness and Design
Fernando Rojas
46

Paisagem e o património gráfico. Argumentos para a investigação em design
Landscape and graphic heritage. Subject matters for design research
Olinda Martins
47

Design, identidade e memória das marcas históricas portuguesas – o caso da marca Viarco
Design, identity and memory of the historic portuguese brands – Viarco case study
Paulo Marcelo
48

Planos de comunicação das campanhas do SNI: 1950–70
Mariana Leão
49

Design para a Inovação Social: olhares biográficos através dos objetos do cotidiano, memória social da comunidade
Design for Social Innovation:biographical looks through everyday objects, social community memory
Ana Célia Carneiro Oliveira
50

Design, Envelhecimento & Resiliência: ensaios de métodos de aproximação de idosos pelas ruas do Rio de Janeiro
Luiza Beck Arigoni
52

Casas de Idosos: reflexões projetuais sobre espaços de memória, identidade e afeto
Seniors' Homes: design reflections on places of memory, identity and affection
Marília Ceccon
53

Lojas Antigas do Porto – do diagnóstico à ação do Design
Porto Old Shops – from diagnosis to Design action
Marta Nestor
54

SOBREVIVÊNCIA
SURVIVAL

Design & Longa e Boa Vida: considerações para manutenção do status "economicamente ativo" dos idosos
Design & Long and Good Life: Considerations on maintaining the "economically active" status of elders
Fernanda Pina
58

Comunicar: sobre a vivência para a sobrevivência. O papel das emoções no desenho da comunicação médico-paciente-família no tratamento do cancro da mama
Playing with emotions: a quest for survival. The role of positive emotions in transforming the design of breast cancer doctor-patient-family communication
Renata Arezes
59

Design de experiência na construção de soluções de mHealth
Experience Design for the construction of mHealth solutions
Ivo Fonseca
61

Design Social: Fundamentos, tendências e contribuições para transformação social em processos de microplanejamento
Social Design: Fundamentals, trends, and contributions for social changing in microplanning processes
Carlos Delano Rodrigues
62

Tecnologia Social para empreendimentos das Indústrias Criativas – dois casos de Estudo
Social Technology for enterprises of Criative Industries – two cases study
Nadja Maria Mourão
63

Prática *Transmedia* de Envolvimento Social: Máquina de Co-design em Bairros da Amadora
Socially Engaged Transmedia Practice: Co-design Machine in Amadora Neighborhoods
António Gorgel Pinto
65

PARA cidadãos? O bloqueio exercido pelo "outro" num estágio de abordagem caótica em uma investigação
FOR citizens? The blockade by the "other" in a stage of chaotic approach
Ana Clara Nunes Roberti
66

PARA A VIVÊNCIA
FOR LIVING

Indústrias Culturais e Criativas em contextos rurais: sobre(a) vivência da Rede Sete Sóis Sete Luas em Alfândega da Fé?
Cultural and Creative Industries in rural contexts: Living or survival of the Sete Sóis Sete Luas Network at Alfândega da Fé?
Raquel Pires
70

Inovação e criatividade sob a lente do design
Innovation and creativity under design lense
Patrícia Wielewicki
72

Reflexão sobre inovação radical de significados: uma perspectiva para o estudo da significação do 'novo' em design
Reflection on radical innovation meaning: a perspective for the study of the meaning of the 'new' in design
Cristiane Schifelbein de Menezes
73

Designing Research Tools: Empirical knowledge as a base for future beekeeping
Raul Pinto
74

Design para o fabrico aditivo: Oportunidades para o design através da complexidade, da customização e do processo construtivo
Design for additive manufacturing: Opportunities to design by complexity, customization and manufacturing process
Silvina Félix
75

Design de vestuário ergonómico para o público idoso dependente
Ergonomic clothing design for the dependent elderly population
Artemisia Caldas
76

Metodologia de Design de vestuário infantil com foco na ergonomia
Children's clothing design methodology focusing on ergonomics
Germana Maria F. Bezerra
77

Reflexões sobre um design em transformação
Thoughts on a design in transformation
Leonardo Martins
78

Design contra o Estigma: a importância do simbólico
Renato Bispo
79

O Design Primário e o desenvolvimento de um produto semi-industrial
Design Primario and the development of a semi-industrial product
João Costa
80

Design para Serviços e Consistência Estética
Service Design and Aesthetic Consistency
Humberto Costa
82

O papel dos materiais autóctones e das técnicas construtivas tradicionais no reconhecimento de valores e qualidades de territórios: a perspectiva do utilizador
The role of autochthonous materials and traditional manufacturing methods on recognition of territories' values and qualities: the users view
Aline Teixeira de Souza
83

Aspetos Psicológicos e Cognitivos do envelhecimento: a vivência sénior e a condução automóvel
Psychological and Cognitive aspects of aging: senior living and car driving
Susana C.F. Fernandes
84

CARTAZES
POSTERS

Princípios de pesquisa online para a serendipidade: o processo criativo como caso de estudo
Online research principles for serendipity: the creative process as a case study
Marta Santos
88

Semiotics *inside* design: Pragmatism as epistemological basis to designing
Semiótica aplicada ao design: O pragmatismo como base epistemológica para o projeto de design
Felipe Domingues
90

Sustentabilidade Ambiental e Social no Ensino do Design: Um Estudo Comparativo
Environmental and Social Sustainability in Design Education: A Comparative Study
Natália Plentz
92

O papel do design no desenvolvimento das comunidades locais
The role of design in local communities development
Melissa Pozatti
94

Inovação e sustentabilidade a partir de resíduos sólidos: um modelo para o processo de I&D
Innovation and sustainability from solid waste: a model for the R&D process
Cláudio Pereira de Sampaio
96

Para uma abordagem do design na relação entre academia e a sociedade
For a design approach on the relationship between academia and society
Cátia Pereira
98

SOBRE-**VIVÊNCIA**

ON LIVING

O Design é um contributo fundamental para o desenvolvimento e afirmação das sociedades, enquanto colectivo, e do cidadão enquanto entidade individual. O seu papel passa tanto por dar resposta a desafios económicos ou sociais, como por ser, em si próprio, um catalisador de mudança. O seu potencial está nos conflitos de que nasce ou cria, através de um jogo de opostos cujo resultado final se traduz, algumas das vezes, na redefinição dos próprios enunciados.
Esta área temática procura participações que se debrucem sobre a vivência, expondo a representatividade da interação através de artefactos, significados ou experiências. Procura-se uma reflexão sobre a prática do design e do seu papel enquanto agente de mudança de paradigmas estéticos, sociais e económicos. Poderão ser incluídas, entre outras, estudos que abordem, à luz do Design, a mediação da razão e da emoção; a experiência e a prática; o individual e/ ou o colectivo; a consciência e a inconsciência; a ética e a moral; a ergonomia; a normatividade; o infra e o super – questionando os desafios, ao nível do significado e valor que se colocam hoje ao design.

Design can provide a fundamental contribution to the development and as a statement of societies, as a collective, and of the citizen, as an individual. Its role addresses both economic and social challenges, and at the same time works as a catalyst for change. Its potencial lies in the conflicts from which it is born or that creates, through a game of opposites resulting sometimes in the redefinition of its own game rules.
This thematic field seeks to look into the living, in order to expose the representativeness of interaction through artifacts, meanings and experiences. It seeks a reflection on the practice of design and its role as an agent of change in social and economic paradigms. Submitted researches may include multiple approaches to Design in fields such as: the rational and the emotional; experience and practice; individual and/or collective; awareness and unawareness; ethics and morals; ergonomics; normativeness; the infra and the super, while questioning the challenges of the meaning and the value of Design.

Vitrinas de moda e o design emocional: um contributo para o comércio popular de Fortaleza

Showcases and emotional design: a contribution to the popular shopping at Fortaleza

Syomara Duarte · syduarte@gmail.com
Doutoranda em Design, Universidade de Aveiro
PhD Student, University of Aveiro

Cláudia Buhamra · buhamra@icloud.com
Professor Associada IV, Universidade Federal do Ceará IV
Associate Professor, University Federal of Ceará

Joana Cunha · jcunha@det.uminho.pt
Professora Auxiliar, Universidade do Minho
Auxiliar Professor, University of Minho

Joana Quental · joana.quental@ua.pt
Professora Auxiliar, Universidade de Aveiro
Auxiliar Professor, University of Aveiro

Resumo
O artigo está diretamente relacionado à investigação que desenvolve-se sobre vitrinas de moda para a base da pirâmide socioeconômica brasileira com estudos fundamentados no design emocional, área do design que busca identificar emoções relacionadas a projetos, produtos e/ou serviços. Pretende-se com isso ampliar os estudos das vitrinas para além da parte material e física do projeto, e estender às relações com os utilizadores. Para tanto apresenta-se uma breve fundamentação sobre as vitrinas, o público e o comércio, ilustrado por dois exemplos dos tipos de lojas a serem abordados. Em seguida o design emocional é apresentado como ponto de partida para a os métodos a serem aplicados, bem como as etapas do processo de desenvolvimento da investigação. Os estudos ligados às vitrinas ainda são escassos sob o ponto de vista teórico, com frequência maior em documentações fotográficas. Visto que é uma parte do estabelecimento comercial que faz o primeiro contato com o utilizador e desperta emoções, torna-se importante investigar a natureza e a intensidade dessas emoções, bem como a influência destas no projeto das vitrinas.

Palavras-chave
Vitrinas de moda, design emocional, Brasil.

Abstract
The paper is directly related to the investigation conducted on fashion showcases to the base of the socioeconomic pyramid brazilian with studies based on emotional design, designs´ area that seeks to identify emotions related to projects, products and/or services. The aim of this study expand the windows beyond the material or design concern, and extend the relations with the users. Therefore we present a brief reasoning on the windows, the public and the trade, illustrated by two examples of the types of stores to be addressed. Then the emotional design is presented as a starting point for the methods to be applied, as well as the steps of the research development process. The studies related to the showcases are still scarce from a theoretical point of view, most of them are in photographic documentations. Since it is a part of the premises that makes the first contact with the user and arouses emotions, it is important to investigate the nature and intensity of these emotions as well as their influence in the design of shopping windows.

Keywords
Fashion window shop, emotional design, Brazil.

—

Marcas “Sobre-Viventes” em *Outros* Corpos – A tatuagem escrita na primeira metade do século XX em Portugal

Inscriptions “On Living-skin” in Other Bodies – Written tattoo in the first half of the twentieth century in Portugal

Susana Azevedo Cardal · designersusanazevedo@gmail.com
Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design, Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa, Portugal
Research Centre in Architecture, Urban Planning and Design, Faculty of Architecture, University of Lisbon, Portugal

Resumo

O presente artigo surge no âmbito de desenvolvimento de tese de Doutoramento em Design, com principal foco na tatuagem escrita produzida na pele dos portugueses. Em Portugal não existe uma prova direta relativamente à origem da tatuagem. Tem vindo a ser objeto de investigação em diversas áreas, com maior incidência na medicina legal, na sociologia e na antropologia.

A tatuagem é a marca “sobre-vivente” que evidencia os elementos representativos da interação comunicativa destes corpos na primeira metade do século XX. Nesta época o «corpo tatuado» surge num contexto bem definido, em meios militares, em estabelecimentos prisionais ou grupos sociais marginalizados. Estas marcações contribuem para a identificação dos corpos e para certos elementos biográficos relativos aos indivíduos que as possuem. Apesar da elevada taxa de analfabetos existentes no seio destes grupos sociais, denota-se que existe uma tendência para aglomeradas marcações de diversas categorias representativas, em áreas pouco extensas, na mesma zona anatómica, “em que o gesto surge como via alternativa de expressão (o acto em vez da palavra)” (SANTOS, 1987), contrariamente ao que se passa nos dias de hoje, em que a «palavra» adquire uma conotação de referência visual extremamente gráfica e de comunicação direta. A categoria mais representativa são as designadas “inscritivas” (datas e nomes), entre outras representações figurativas, tais como: animais, flores, figuras humanas, patrióticas e políticas, religiosas, instrumentos de crime, etc.

Este estudo apoia-se em dados recolhidos, por intermédio de registos fotográficos a uma amostra aleatória de fragmentos de pele humana e a álbuns de fichas iconográficas de três categorias de recolha: autópsias; hospitais e rua (utentes vivos) e exames diretos (de igual modo, em utentes vivos), na Delegação do Sul do Instituto Nacional de Medicina Legal e Ciências Forenses em Lisboa.

Como contextualização histórica da tatuagem em Portugal, este estudo objetiva analisar e reter os parâmetros referentes à tatuagem escrita destes indivíduos, que constam nas fichas de registo destes álbuns (profissão; processo empregado na tatuagem, duração do ato de tatuar, região anatómica, cor, quanto tempo se tatua, se existe inflamação, tatuador, local onde se tatuou, motivo para se tatuar, preço cobrado, ilustração anatómica, com representação da localização corporal à escala e ainda desenho da mesma à escala real) e o significado semântico das respetivas tatuagens, tal como, o desenho de letra e a composição que estas podem formar entre si, e ainda, uma breve abordagem aos indivíduos que as produziam, bem como o processo e os instrumentos utilizados na preconcepção, durante e após a execução destas marcas.

Palavras-chave

Tatuagem, caligrafia, medicina legal, localização corporal, Portugal.

Abstract

The following article is part of a PhD dissertation, focussing on written tattoo on Portuguese skin. There is no record concerning the origin of tattoos, in Portugal. It has been researched by other disciplines, such as forensic medicine, sociology and anthropology.

Tattoos are the “surviving” (on-living) mark highlighting the representative elements in the communicational interaction between tattooed bodies in the first half of their twentieth century. During this period, the “tattooed body” was found in very defined contexts, such as military institutions, prisons and marginalised social groups. These marks meant to identify the bodies and certain biographical elements in relations to the individual bearing them. Despite the high rate of illiterate individuals in these social settings, there is a clear tendency for a cluster of marks of several representational categories, in small areas within the same anatomical region, “in which the action arises as a means of expression (actions instead of words)” (SANTOS, 1987),

contrary to what is observed nowadays, in which the “word” has acquired an extremely graphical referential connotation of direct communication. The category most often represented are the so-called “inscriptive” (dates and names), amongst others more figurative, such as animals, flowers, human figures, patriotic, political and religious symbols, crime weapons, etc.
This study gathered photographic data from random samples of human skin fragments and photographic albums of iconographic records, of three different sources: autopsies, hospitals and streets (living samples), and direct examinations (also living samples) at the South Delegation of the National Institute of Legal Medicine and Forensic Sciences in Lisbon.
As a historical contextualisation of tattooing in Portugal, this study aims to analyse and understand the parameters pertaining to the tattoos of the individuals in these albums (work, tattooing process, duration, anatomical region, period in which has had tattoos, whether there was inflammation, tattooing artist, location of the studio, reasons for getting a tattoo, price, anatomical illustration with body location representation)
and the semantic meaning of their tattoos, such as font, composition and the individuals that produced them, as well as the process and tools used in the preparation, during the act of tattooing, and after its completion.

Keywords
Tattoo, calligraphy, legal medicine, body location, Portugal.

—

Critical and speculative design as approach towards gender equality through product design

Liene Jakobsone · liene@sampling.lv
PhD researcher, Art Academy of Latvia

Abstract

This paper begins with introducing the changing roles of design during the last two decades: the evolution of business-integrated commercial design, appearance of social design activities, and forms of non-commercial conceptual and critical design. But along with the growing importance of design on different levels and in various contexts, it is often forgotten that design – regardless whether intentionally or not – is also a medium for ideology, because all design is made within a certain ideological context. Critical designers acknowledge this fact and address prevalently the issue of the capitalist ideology, while the author of this paper suggests the urgent necessity to deal with the dominant patriarchal ideology. Consecutively, the relation between design and future is discussed, pointing out the capacity of design to effectively influence the future, which is also one of the points of departure of the critical and speculative design concept. Then the basic arguments of criticism towards these practices are covered and possible meaningful applications are suggested. These include critical design on its own right in form of projects, comparable to artistic practices, as well as implementation of critical and speculative approach to other design processes. The main qualities of critical and speculative design approach are defined and its potential of addressing gender equality issues, among others, is ascertained.

Keywords

Critical and speculative design, gender equality, design-led innovation, design education, gender-neutral design.

Espaço urbano intermediário: design e *light art* como catalisadores de mudança

Intermediate urban space: design and light art as catalysts for change

Isa Helena Tibúrcio · isahelena.tiburcio@polimi.it
Doutoranda em Design, Politecnico di Milano
Design PhD Student, Politecnico di Milano

Resumo
O objetivo deste artigo é sugerir uma possível contribuição conceitual para inspirar a produção de ambiências e mobiliário urbano em espaços residuais e periféricos da cidade contemporânea do séc. XXI. Trata-se também de uma modesta tentativa de contribuição na lacuna apontada por Ezio Manzini acerca da cultura do design emergente. Misturando estratégias do urbanismo tático e da arte contemporânea, especificamente da *light art*, a idéia é desfocar fronteiras relacionadas ao chamado espaço urbano intermediário, no sentido de potencializar ações dos seus respectivos fruidores. Trabalhando no contexto do design de interior urbano (design de espaço), o artigo refere-se a diferentes interpretações de como desfocar fronteiras (entre disciplinas, entre tipos de conhecimento e dentro do próprio espaço urbano intermediário). A *light art* é pensada como uma forma de ativar o espaço urbano intermediário, incentivando uma vivência mais inclusiva na cidade, uma forma de *sobre-vivência*.

Palavras-chave
Design emergente, espaço urbano intermediário, arte de luz, urbanismo tático, mobiliário urbano, ambiência urbana.

Abstract
The purpose of this article is to suggest a possible conceptual contribution to inspire the production of ambiences and urban furniture in residual and peripheral areas of the contemporary city of the 21st century. This is also a modest attempt to contribute to fill the gap pointed out by Ezio Manzini about the emerging design culture. By mixing strategies of tactical urbanism and contemporary art, specifically light art, the goal is to blur the borders related to the so-called intermediate urban space, to potentiate the actions of their respective users. Working on the context of urban interior design (spatial design), the paper looks at different interpretations of how to blur borders (between disciplines, between kinds of knowledge and inside the intermediate urban space). Light art is thought as a way to activate the intermediate urban space, encouraging a more inclusive experience in the city, a form of beyond living.

Keywords
Emerging design, intermediate urban space, light art, tactical urbanism, urban furniture, urban ambience.

—

Proposta de uma metodologia para o design de dispensadores de medicamentos, baseados em media tangíveis, para seniores de baixa literacia

Proposal for a methodology for the design of medication dispensers, based on tangible media, for seniors with low literacy

André Luiz Batista Abrahão · andreabrahao@gmail.com
Doutorando em Design, Universidade de Aveiro
Ph.D. Student, University of Aveiro

Ana Isabel Veloso · aiv@ua.pt
Professora Auxiliar, Universidade de Aveiro
Auxiliar Professor, University of Aveiro

Mário Vairinhos · mariov@ua.pt
Professor Auxiliar, Universidade de Aveiro
Auxiliar Professor, University of Aveiro

Vasco Branco · vasco.branco@ua.pt
Professor Associado, Universidade de Aveiro
Associate Professor, University of Aveiro

Resumo

Dentro do contexto de vida da população sénior iletrada a dificuldade de adesão ao uso dos medicamentos é exponencial. Apesar de já existirem inúmeros dispositivos para os auxiliar na gestão e toma de seus fármacos, observa-se que grande parte destes não estão adequados, quer seja por questões relacionadas a usabilidade, quer seja por incompatibilidade com seu nível de literacia em saúde.

Neste enquadramento, a investigação em desenvolvimento e apresentada no presente artigo tem como objetivo suprir esta lacuna ao propor uma metodologia de design e um conjunto de técnicas para a conceção de artefactos para gestão e uso de medicamentos adequados às especificidades do sénior de baixa literacia.

A iteratividade entre etapas, a experimentação com protótipos, a avaliação e validação com utilizadores e principalmente a disseminação de um conhecimento científico específico, tornam a metodologia do *Design Research System*, proposta por Hevner (2004), adequada ao contexto deste estudo. Aliada à metodologia proposta, os instrumentos de coletas adaptados, baseados na medição do nível de autonomia do sénior (BOMFAQ) e grau de literacia em saúde (STOPHILA) juntamente com abordagem etnográfica em ambiente doméstico dão aporte para proposição de um método conveniente para o desenvolvimento de dispensadores de medicamentos mais adequados ao sénior de baixa literacia.

Palavras-chave

Metodologia de design, artefactos, seniores, iliteracia em saúde, medicamentos.

Abstract

Within the context of illiterate seniors life population the difficulty of adherence to the use of drugs is exponential. Although there are numerous devices to assist in the management and taking drugs, it is observed that most of these are not adequate, whether by issues related to usability or incompatibility with their level of health literacy. In this framework, the developing research presented in this article aims to fill this gap by proposing a design methodology and a set of techniques to artifacts design. It is focus on low literacy senior for management and appropriate use of medications. The interative between steps, experimentation with prototypes, evaluation and validation with users, and especially the spread of a specific scientific knowledge make the System Design Research methodology proposed by Hevner (2004) appropriate to the context of this study. The collections tools are adapted and based on the measurement of the level of autonomy of the senior (BOMFAQ) and degree of health literacy (STOPHILA) as well as coupled with the proposed methodology. The ethnographic approach in a domestic environment gives also an input to propose a convenient method for developing dispensers suited to low literacy senior drugs.

Keywords

Design methodology, artifacts, seniors, health illiteracy, medicines.

A usabilidade, a satisfação e a emoção
Usability, satisfaction and emotion

Airton Jordani Jardim Filho · airtonjordani@gmail.com
Doutorando em Artes Visuais, Universidade do Estado de Santa Catarina
PhD Student, Visual Arts, Santa Catarina State University

Marshal Becon Lauzer · marshal@feevale.br
Professor Assistente do Curso de Design, Universidade Feevale
Assistant Professor of Design at Feevale University

Resumo
Usabilidade, segundo a ISO 9241, é a medida em que um sistema, produto ou serviço pode ser usado por usuários para se atingir objetivos com eficácia, eficiência e satisfação. A mensuração de eficácia e da eficiência pode ser feita a partir de testes de desempenho com o usuário, envolvendo a execução correta de determinada tarefa e os recursos despendidos para executá-la. O desafio está em medir a satisfação – meta mais subjetiva e de difícil mapeamento – por esta estar diretamente ligada às emoções humanas. A partir do resultado de estudos nesta área, este trabalho objetiva contribuir para esta relevante discussão, defendendo que a usabilidade deve ser avaliada considerando-se um amplo universo de fatores, inclusive aqueles subjetivos, dada a natureza humana.

Palavras-chave
Usabilidade, dimensões da satisfação, design emocional, design centrado no usuário.

Abstract
Usability, according to ISO 9241, is the extent to which a system, product or service can be used by users to achieve goals with effectiveness, efficiency and satisfaction. The measurement of effectiveness and efficiency may be measured from performance tests with the user, involving the correct execution of a task and the resources spent to execute it. The challenge is to measure satisfaction – more subjective and difficult to map – because it's directly linked to human emotions. Based on results of studies in this area, this paper aims to contribute to this important discussion, arguing that usability should be evaluated considering a broad universe of factors, including the subjective ones, because the human nature.

Keywords
Usability, satisfaction dimensions, emotional design, user-centered design.

—

Design de jogos digitais. A narrativa santomense como elemento estruturante

Game design. The narrative of São Tomé and príncipe as a structural element

Yanick Lambert Trindade · lamberttrindade@hotmail.com
Aluno, Universidade de Lisboa
Student, University of Lisboa

Resumo

A presente proposta de investigação, terá uma abordagem centrada nas narrativas santomense e no papel que o Design de Jogos Digitais pode desempenhar para a valorização da cultura santomense. As raízes históricas da cultura santomense, estão intimamente ligada a recíproca aculturação entre europeus de Portugal e africanos da costa Africana ao sul do Sara. Neste sentido, o estabelecimento de relações entre os conceitos de Jogos Digitais, interatividade, cultura, emoção e empatia, narrativas tradicionais, espaço interno e globalizado, agrega valor, diferencia e fomenta o intercâmbio recíproco entre culturas distintas. Com este trabalho de investigação, pretende-se desenvolver um Jogo Digital tendo como elemento estruturante as narrativas santomense.

Palavras-chave

Design de jogos digitais, design interativo, São Tomé e Príncipe, narrativas, cultura santomense.

Abstract

The proposed research, will have a focused approach in Santomean narratives and the role that Games Design can do for the valorization of Santomean culture. The historical roots of Santomean culture, are closely linked to island coexistence and mutual acculturation between European of Portugal and African of Africa south of the Sahara. In this sense, the establishment of relations between the concepts of Digital Games, interactivity, culture, emotion and empathy, traditional narratives, regional and global space, adds value, differentiates and fosters mutual exchange between different cultures. With this research work, we intend to develop a video game having as structural element the Santomean narratives.

Keywords

Game design, interaction design, São Tomé and Príncipe, narrative, santomean culture.

—

Percepção da satisfação do público feminino durante o uso de aplicativos editoriais em dispositivos móveis

Perception about women' satisfaction during the publish application use on mobile devices

Ana Claudia Dalagnoli · anaclaudiagramma@hotmail.com
Pesquisadora, Universidade do Estado de Santa Catarina
Researcher, Santa Catarina State University

Marshal Becon Lauzer · marshal@feevale.br
Professor, Universidade Feevale
Professor, Feevale University

Flávio Anthero Nuner Vianna dos Santos
flavioanvs@hotmail.com
Professor, Universidade do Estado de Santa Catarina
Professor, Santa Catarina State University

Resumo
Esta pesquisa foi construída a partir da percepção de que a evolução das tecnologias e, sobretudo, o aprimoramento da comunicação em dispositivos móveis, impacta diretamente no processo de desenvolvimento de aplicativos (*apps*) e na relação do ser humano com as novas interfaces. A pesquisa apresenta uma análise comparativa entre os aplicativos para iPad das revistas brasileiras de decoração e design de interiores Casa Claudia (Editora Abril) e Casa e Jardim (Editora Globo), a partir da percepção de satisfação das usuárias durante testes. As informações foram coletadas junto a mulheres com idade entre 25 e 54 anos que testaram e comentaram o funcionamento das versões atuais dos *apps*. Os dados obtidos foram tratados por meio de ferramentas analíticas e estatísticas, e com base nos resultados foi proposto um ajuste nos requisitos para o desenvolvimento de interfaces para aplicativos com vistas à maior satisfação das usuárias. Os pesquisadores verificaram que os requisitos básicos para aumentar a satisfação estão relacionados à facilidade de compreensão e à simplicidade no uso, o que pode ser obtido por meio de heurísticas existentes e por melhorias relacionadas à aplicação da tecnologia, ao conhecimento dos processos cognitivos dos usuários e à aplicação de conceitos semióticos de comunicação. O estudo pode servir de base para o desenvolvimento e análise de outros *apps* com características similares, também focadas no público feminino, em diversos sistemas operacionais.

Palavras-chave
Design, satisfação, dispositivos móveis, aplicativos editoriais.

Abstract
This research was constructed based on the perception that technological evolution, particularly the improvement of communication in mobile devices, directly affects the development process of apps and the relationship of the human being with new interfaces. The study presents a comparative analysis of two iPad apps for decoration and interior design Brazilian magazines Casa Claudia (Editora Abril) and Casa e Jardim (Editora Globo). It was based on perception about satisfaction during usability tests. Information was gathered from women aged between 25 and 54 years, who tested and commented on the operation of the current versions of the apps in question. The data was subjected to analytical and statistical tools, and based on the results, adjustments to the development of interfaces of the apps were proposed, aimed at increasing the satisfaction of female users. The researchers verified that the basic requisites to increase the satisfaction are related to easily to understanding and simplicity of use, obtainable through the use of existing heuristics and improvements relating with the technology implementation, knowledge about the users' cognitive processes and the application of semiotic concepts of communication. The study can serve as the basis for the development and analysis of other apps with similar features, which are also targeted at women, with various operating systems.

Keywords
Design, satisfaction, mobile devices, publish applications.

As especificidades das mostras em Arte e Tecnologia Digital: sobre a vivência do designer de exposições

Valéria Boelter · valeriaboelter@gmail.com
Designer/Mestre em Artes Visuais,
Universidade Federal de Santa Maria

Débora Aita Gasparetto · deboraaitagasparetto@gmail.com
Publicitária/Prof.ª Depto. Desenho Industrial
Universidade Federal de Santa Maria

Resumo
Este artigo investiga o uso da tecnologia como recurso cada vez mais presente nas exposições contemporâneas, com o objetivo de categorizar os modos expográficos em relação aos métodos e às teorias tanto do ponto de vista do design como das tecnologias. A tecnologia digital pode ser usada como ferramenta, para auxiliar, informar, ensinar, através de vídeos, legendas ou projeções. E como sistema, naspoéticas das obras em exposições de arte tecnologia digital provocando uma experiência no público. A complexidade das produções e da expografia dessas mostras possuem especificidades que demandam profissionais e espaços preparados para recebe-las. Nesse sentido utilizar métodos e conceitos relacionados ao design de interfaces e à experiência de usuário podem contribuir para concepções que dialoguem com o momento atual. É importante que o designer de exposições esteja ciente dessas particularidades para, em conjunto com a equipe multidisciplinar, contribuir para o público ter acesso ao espaço expositivo, as obras e ao conteúdo da mostra, de modo interativo, fluido, atendendo as especificidades de cada proposta.

Palavras-chave
Designer de exposições, experiência de usuário, museografia, arte e tecnologia digital.

Abstract
This paper investigates the use of technology such feature is increasingly present in modern displays, in order to categorize expography modes in relation to the methods and theories both the design point of view of technology. The digital technology can be used as a tool to assist, inform, teach, through videos, captions or projections, and as a system, in the poetic works of art digital technology exhibitions causing an experiment in public. The complexity of the production and expography of these exhibitions have specific characteristics that require professional and spaces prepared to receive them. In that sense to use methods and concepts related to interfaces design and the user experience can contribute to conceptions that communicate with the current situation in which they operate. It is important that the exhibition designer is aware of these characteristics too, along with the multidisciplinary team, contribute to the public having access to the exhibition space, the works and the content of the exhibition, interactive models, fluidity, and the given specifics of each proposal.

Keywords
Designer exhibition, user experience, museography, art and digital technology.

Marcas Territoriais: estado da investigação em Portugal

Place Branding: research situation in Portugal

Marlene Ribeiro · marlenefribeiro@ua.pt
Estudante, Programa Doutoral em Design, Universidade de Aveiro
PhD student, University of Aveiro

Francisco Providência · fprovidencia@ua.pt
Professor Associado Convidado, Universidade de Aveiro
Associate Invited Professor, University of Aveiro

Resumo
A gestão do território é política, mas ao Design reconhece-se a eloquência de conformar o lugar e de o comunicar de forma memorável, o que coloca esta disciplina como um valioso recurso de utilidade pública. É pois sobre este pressuposto estratégico e interpretativo do lugar para lhe propor uma identidade, que se enquadra a investigação sobre Place Branding, na área científica do Design.
Neste artigo procuramos aferir o estado da investigação em Portugal com incidência na temática, tendo sido realizada uma revisão da produção científica dos pares. Utilizámos o RCAAP – Repositório de Acesso Aberto de Portugal como fonte de recolha de dados relativos às dissertações de mestrado e teses de doutoramento defendidas em território nacional e que incluíram nos campos: palavras-chave, título ou Resumo, um ou mais termos por nós identificados como recorrentes na revisão da literatura de referência para esta área temática. A partir da informação disponível criámos uma grelha de análise onde definimos como campos de observação: título; ano; instituição; departamento/faculdade; área; especialização; tipo de documento; autor; orientadores; Resumo; palavras-chave; identificador on-line e tipo de acesso, tendo posteriormente procedido à análise documental como instrumento metodológico. Desta análise foi-nos possível verificar que os termos que mais investigadores têm utilizado são: "Place Branding" na língua inglesa e "Marca Territorial" em português. Da totalidade de documentos identificados – 79, dominam sem surpresa as dissertações de mestrado – 72, havendo apenas registo de 7 teses de doutoramento, nenhuma das quais com origem na área científica do Design. Os documentos consultados são provenientes de instituições portuguesas do ensino superior público e privado, universitário e politécnico. Todas as ocorrências foram produzidas entre 2007 e 2015, não havendo registos anteriores. Foi-nos possível agrupar as áreas científicas identificadas pelos grupos principais: Gestão; Marketing; Turismo; Economia; Políticas Públicas; Design; Sociologia e Estudos Culturais, sendo as investigações propostas a mestrado ou doutoramento em Gestão e Marketing as mais representadas.
Relativamente ao conteúdo dos documentos, analisado pela leitura do Resumo, verificámos que os estudos, sobretudo quantitativos, apontam para a importância e impacto económico de uma gestão estratégica da marca territorial; afirmam a mais-valia de integração dos *stakeholders* e reconhecem o impacto positivo da organização de grandes eventos internacionais para o território. Verificámos ainda propostas intervencionistas para as diferentes escalas do território – cidades, regiões ou países, conformados normalmente em planos de marketing.
O estudo coloca-nos ante a evidência de que o tema das Marcas Territoriais tem sido investigado por outras disciplinas e áreas de conhecimento que não o Design. Embora este artigo se apresente apenas com a intenção de monitorizar o estado da arte da produção de conhecimento nesta área temática, não implicando a agência de uma alternativa, apresenta-nos imediatamente como desafio para a investigação em curso, a demonstração da evidência da diferença do Design na interpretação do tema, desde logo porque é das disciplinas identificadas, a única que desenha as marcas.

Palavras-chave
Marca territorial, place branding, investigação em Portugal, RCAAP.

Abstract
Territorial management is a political affair, but Design has the ability to shape the place and report it in a memorable way, which gives this discipline and added value as a public utility resource. Our research into Place Branding was established on this strategic and explanatory

assumption of the concept of place in order to come up with an identity profile, within Design's scientific field.
In this paper we tried to assess the state of the art of the research in Portugal that focusses on this theme by reading the scientific production of our peers. We used RCAAP – Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal (Portugal's Scientific Open Access Repository) as a source for the collection of data regarding master dissertations and PhD thesis held in the national territory and which included in their key-word fields, title or abstract one or more words identified by us as recurrent when reading the reference literature for this subject.
From the available information we created an analysis table where we defined such fields of observation as title, year, institution, department/college, field, specialization, type of document, author, tutors, abstract, key-words, online ID and type of access, following it up with document analysis as a methodological tool.
From this analysis it was possible to ascertain that the most used words were "Place Branding" in English and "Marca Territorial" in Portuguese. From the total of identified documents (79) master dissertations were predictably dominant (72) and only 7 PhD thesis were registered, none of which originating from the scientific field of Design. The scrutinized documents came from Portuguese institutions of higher education – both public and private – from universities to polytechnics.
All the reports were produced between 2007 and 2015 with no prior records. It was possible to group the identified scientific fields according to main groups: Management, Marketing, Tourism, Economics, Public Policies, Design, Sociology and Cultural Studies, in which the most represented masters and PhDs were conducted in Management and Marketing.
In what concerns the content of these documents, from reading their abstracts we realized that the studies, particularly the quantitative ones, point out to the importance and economic impact of a strategic management of Place Branding; they state the added value of integrating stakeholders and recognize the positive impact for the territory brought about by the organization of large international events. We've also came across different intervention proposals for the different territorial scales – cities, regions or countries – the way they are normally defined by marketing plans.
The study shows us that the theme of Place Branding has been researched by disciplines and fields of knowledge other than Design. Although this paper only aims at monitoring the state of the art concerning the production of knowledge on this field, without implying any alternative proposal, we were immediately faced with the challenge of demonstrating the difference Design can bring to the present research, particularly because – of all the identified disciplines – this is the only one that designs brands.

Keywords
Place branding, research in Portugal, RCAAP.

—

Entre o sentir e o tocar: a (i)materialidade da marca de São Luís do Maranhão, estudo de caso em *place branding*

Between feeling and touching: the (im)materiality of São Luís do Maranhão brand, case study in place branding

Emílio Ribeiro Martins dos Santos · ribeiro.emilio@gmail.com
Doutorando, Universidade de Lisboa
Doctorate Student, University of Lisbon

Daniel Raposo · draposo@ipcb.pt
Professor Adjunto, Instituto Politécnico de Castelo Branco
Adjunct Professor, Polytechnic Institute of Castelo Branco

Resumo

Esta investigação parte da convicção de que existe uma relação estreita entre o intangível, a marca ou as marcas da cidade (território), e o tangível, que se revela na sua produção cultural material. Contudo, a interação entre a imagem e a qualidade do produto cultural deve ser instruída por um planejamento em *place branding*, aplicando técnicas que considerem os três pilares de uma marca territorial: imagem, sociedade e cidade. A imagem será analisada a partir dos recentes estudos sobre a semiótica, que apresenta técnicas de análises do signo, objeto e interpretante. No pilar da sociedade, o campo das representações urbanas contidas no território, mapeadas por observação direta para o (re)conhecimento micros-social da cidade, a coleta de informações no território e a compilação destes dados, partindo do particular para o geral. No pilar "cidade", a observação participada permitirá identificar os elementos mais representativos do(s) lugar(es) para serem considerados na sua especificidade (local e/ou global). A metodologia será mista, visto ser qualitativa e quantitativa, com uma componente de investigação não intervencionista e outra de investigação ativa. Espera-se, enquanto resultado seja proposto um modelo descritivo que permita a correta identificação dos expertises da cidade para valorização da sua produção, artesanal e industrial, de sua cultura, do seu potencial turístico e do seu povo para criação e implementação de um *Place Branding* que aspire um futuro promissor para o lugar; também favoreça a implementação de medidas proativas nas esferas social, política e econômica, e que atraia investimentos importantes para deslocar a realidade atual com vistas a patamares que favoreçam a competitividade da cidade em nível local e global.

Palavras-chave

Design de comunicação, *place branding*, semiótica, S. Luís do Maranhão (Brasil), patrimônio (material e imaterial).

Abstract

This research starts from the conviction that there is a fine line between the intangible, brand or local brands (territory), and the tangible, which is revealed in its cultural production material. However, the interaction between the image and the quality of cultural products must be accompanied by a place branding plan, applying techniques that consider the three pillars of a territorial brand: image, society and city. The image will be crafted in this field resarch from the recent studies on the semiotics, which provides technical analyzes of sign, object and interpretant as well. In the pillar of society, the field of the urban representations contained in the territory mapped by observation direct allows micro-social knowledge and acknowledge of the city, the collect information on the territory and the compilation of these data, starting from the particular to the general. In the pillar "city", the participant observation allows us to identify the most representative elements of the place(s) to be considered in its specificity (local and/or global). The methodology will be mixed, because it is qualitative and quantitative, with a non-interventional research component and another one of active investigation. It is expected, as a result, to propose a descriptive model that allows the correct identification of the city's expertise to enrich its handicraft and industrial production, its culture, its touristic potential and its people to create and implement a Place Branding that aspires to a promising future to the place, that favors the implementation of proactive measures in the social, political and economic spheres, and that attracts significant investment to move current reality to levels that favor the competitiveness of the city in local and global levels.

Keywords

Communication design, place branding, semiotics, S. Luis (Brazil), heritage (tangible and intangible).

—

Identificação e análise das marcas de gado da Região Platina enquanto produção gráfica do design popular

Identification and analysis of cattle brands Platina Region as graphic production of popular design

Rafael Arnoni · rafael.arnoni@gmail.com
Aluno do Doutoramento em Design da Universidade do Porto, Universidade de Aveiro, ID+ e FCT
Professor da Coordenadoria de Design do Instituto Federal-rio-grandense.

Susana Barreto · susanaxbarreto@gmail.com
Professora Doutora Auxiliar da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
Professora do Programa de Doutoramento em Design da Universidade do Porto, Universidade de Aveiro, ID+ e FCT

Resumo
Este artigo propõe-se analisar as marcas de gado enquanto sinais gráfico oriundos da cultura popular, criados a partir da influência de referências visuais, técnicas e matérias locais, bem como de características culturais e sociais do meio em que estão inseridas. O estudo busca encontrar pontos de contato entre os principais conceitos voltados ao estudo da produção do design não-profissional – design vernacular, popular, regional e espontâneo – e as características gráficas relacionadas a criação e utilização de marcas de gado. Tem como fonte documental o acervo constituído com registros de órgãos oficiais, registros fotográficos realizados em pesquisas campo, entrevistas e revisão bibliográfica sobre as marcas utilizadas na Região Platina, abrangendo a região mesopotâmica da Argentina, o Uruguai e o estado do Rio Grande do Sul no Brasil. O trabalho é desenvolvido metodologicamente a partir da análise do corpo documental e da avaliação de suas características gráficas, baseada conceitualmente de forma geral na literatura sobre a produção do design por não-profissionais, a fim de estabelecer parâmetros de comparação entre os estudos existentes sobre esse tipo de produção e a criação e utilização das marcas de gado. Propõe-se inicialmente a descrição dos principais pontos e distinções dos conceitos ligados a produção do design de caráter popular, seguida de uma descrição das características gráficas das marcas de gado e da análise da construção e utilização destes sinais frente aos conceitos abordados. Os resultados obtidos permitem incluir as marcas de gado no espectro da produção popular e ressaltar os pontos que as tornam singular, reforçando a pertinência e a necessidade de estudos sobre essa produção.

Palavras-chave
Marcas de gado, design popular, produção vernacular, identidade regional, região Platina.

Abstract
This article proposes to analyse cattle brands as graphic signs from popular culture, created from the influence of visual references, techniques and materials, as well as cultural and social characteristics of the environment in which they operate. The study aims to find points of contact between the main concepts involved in the study of the production of non-professional design – vernacular, popular, regional and spontaneous design – and graphic features related to creation and use of cattle brands. The analysis is based in a documental source constituted with records of official agencies, photographic records conducted in research field, interviews and literature review about cattle brands used in Platina Region, including the mesopotamian region of Argentina, Uruguay and the state of Rio Grande do Sul in Brazil. The work is developed methodologically from the document body analysis and evaluation of its design characteristics, conceptually based generally in the literature on the production design by non-professionals and specifically in categories employed by Finizola in order to establish benchmarks between existing studies on this type of production and the creation and use of cattle brands. It was initially proposed the description of the main points and distinctions of concepts related to production of the popular character design, followed by a description of the design characteristics of cattle brands and building analysis and use of these signals compared to the concepts discussed. The results obtained include cattle brands in the spectrum of popular production and highlight the points that make them unique in this context, strengthening the relevance and need for studies on this production.

Keywords
Cattle brands, popular design, vernacular production, regional identity, Platina region.

—

Da periferia para o centro da cidade: o mercado de moda popular de jeans de Fortaleza

From periphery to city center: the Popular Fashion Jeans Market of Fortaleza

Iara Braga · iarabraga@yahoo.com.br
Professora da Universidade Federal do Piauí
Aluna de doutoramento em Engenharia Têxtil – UMINHO
Professor Federal University of Piauí
PHD Textil Eng., University of Uminho

Maria José Abreu · josi@det.uminho.pt
Professora Auxiliar, Universidade do Minho / Auxiliar Professor, University of Minho

Madalena Oliveira · madalena.oliveira@ics.uminho.pt
Professora Auxiliar, Universidade do Minho / Auxiliar Professor, University of Minho

Resumo
O mercado de moda popular caracteriza-se como um segmento de mercado que surge do trabalho informal nas periferias e expande para os centros das cidades com oferta de produtos fabricados para atender a procura das classes populares. (Montenegro, 2011) As negociações dos mercados de moda popular, principalmente na região nordeste do Brasil, têm apresentado rendimentos expressivos para a economia brasileira, devido aos seus índices na produção e comercialização de jeans.(IEMI, 2013) Por isso, esta investigação tem como intuito a coleta de informações sobre o mercado de jeans dos centros de comercialização "Feirão do Buraco da Gia" e "Beco da Poeira" da cidade de Fortaleza, Ceará, de modo a conhecer como é o processo de design dos produtos nestes mercados. Para a realização desta investigação aplicou-se os métodos de levantamento bibliográfico, observação de campo e entrevistas aberta semiestruturada. Este artigo tem as informações organizadas em introdução, metodologia, referencial teórico, realização da pesquisa, conclusões e referências. A partir da realização deste trabalho constatou-se que as teorias defendidas por (Alves, 2009a;Prahalad & Hart, 2002) também se aplicam ao mercado de Fortaleza. Identificou-se que grande parte dos empreendimentos são familiares, caracteriza-se por uma moda produzida por populares para os populares. A fabricação é realizada em processos fragmentados e que o processo do design das peças consiste de uma conjunção de imagens da mídia e principalmente do gosto dos consumidores populares, que determinam seus próprios padrões estéticos.

Palavras-chave
Moda popular, produção periférica, centros comerciais populares.

Abstract
The popular fashion market is characterized as a market segment that appears informal works in the peripheries and expands to the center of cities with supply of manufactured products to meet the demands of the popular classes. Negotiations at popular fashion markets, especially in Northeast Brazil, have brought significant income to the Brazilian economy, by its indexes in the jeans production and trading. Therefore, this research is intended to collect information about the trading center of the jeans market "Feirão do Buraco da Gia", and "Beco da Poeira" in the city of Fortaleza, Ceará, in order to meet how is it the process of design products in these markets. In carrying out this research we applied the state of the art, field observation and open semi structured interviews. This article has information organized into introduction, methodology, literature, conducting the research, conclusion and references. From realization of this work it was found the theories advocated by (Alves, 2009b; Prahalad & Hart, 2002) also apply to in Fortaleza market. Still it was identified that most enterprises are familiar, It is characterized as a fashion produced by popular for popular. The manufacturing is performed in fragmented processes and the parts of the design process consist of a media images of conjunction and the liking of popular consumers who determine their own aesthetic standards.

Keywords
Popular fashion, peripheral production, popular markets.

O ensino do Design de Informação em Portugal
The teaching of Information Design in Portugal

Sandra Cristina Gonçalves da Silva · sandra.silva@fa.ulisboa.pt
Doutoranda em Design, Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa
Design PhD Student, Faculty of Architecture University of Lisbon

Fernando Moreira da Silva · fms.fautl@gmail.com
Professor Catedrático, Faculdade de Arquitetura . Universidade de Lisboa
Professor, Faculty of Architecture, University of Lisbon

Maria de Lourdes Riobom · mariadelourdes.riobom@gmail.com
Professora Auxiliar, Instituto de Arte, Design e Empresa – Universitário (IADE-U)
Auxiliar Professor, Institute of Art, Design and Business – University (IADE-U)

Resumo
O design de informação, apesar de ser reconhecido como área autónoma desde a segunda metade do século XX, primeiro na Europa e na América do Norte e nos últimos vinte anos, em países da América do Sul e Ásia, na Austrália e no Canadá, em Portugal não tem lugar próprio, a sua situação é frágil e subordinada à grande família do design de comunicação. Haverá então ensino do design de informação em Portugal? Onde, como e o que se ensina?
O conceito está presente no ensino português, não só nos programas oficiais do ensino básico e secundário, como também o identificamos nas licenciaturas e mestrados no ensino superior. Mas não existe um ensino autónomo e estruturado nesta área – os seus princípios são, de um modo geral, transmitidos nos cursos de design, integrados em conteúdos de disciplinas mais abrangentes, geralmente identificadas com a comunicação, mas também constam dos cursos de jornalismo ou de computação gráfica. Como estão a ser então ensinados os seus princípios? Como está a ser orientada a sua aprendizagem? Onde se aprendem os seus conteúdos? Quem os está a ensinar? O nosso estudo procura respostas a estas questões e para as encontrar concluímos ser importante identificar primeiro as instituições de ensino e falar com os docentes que nelas lecionam unidades curriculares e áreas afins ao design de informação. A metodologia encontrada para proceder à recolha dos dados julgados necessários à nossa investigação foi a realização de um encontro nacional de ensino do design de informação. Este evento está a ser preparado com o suporte do CIAUD (Centro de Investigação da Faculdade de Arquitetura) e tem como objetivo proporcionar um encontro entre docentes das diferentes instituições portuguesas de ensino superior que, nas suas práticas letivas, abordam conteúdos de design de informação. Acreditamos que as comunicações que cada um fizer das suas experiências pessoais serão valiosos momentos de partilha durante os quais julgamos ser possível gerar conhecimento válido que nos apoie as questões a que nos propomos responder.

Palavras-chave
Design, design de informação, ensino do design.

Abstract
Information design, despite being recognized as an autonomous area since the second half of the twentieth century, first in Europe and North America and in the last twenty years, in South America and Asia, Australia and Canada, in Portugal it has no proper place, it's situation is fragile and it is subject to the large family of communication design. So, is there information design education in Portugal? Where, how and what is taught? The concept is present in the Portuguese education, not only in the official programs of primary and secondary education, but also identified in the undergraduate and master's degrees in higher education. But there is no autonomous and structured teaching in this area – its principles are transmitted in the design courses, integrated into the content of broader disciplines, usually identified with communication, but also part of journalism courses or computer graphics courses. How are its principles being taught? How is their learning being directed? Where can we study its contents? Who teaches them? Our study aims to find answers to these questions and we realized that first we should identify the educational institutions and talk to the teachers who impart courses and areas related to information design.
The methodology that we have considered to make the collection of data which we believe are necessary for our research was to organize a national meeting on teaching of design

information. This event is being prepared with the CIAUD (Research Center of the Architecture Faculty) support and aims to provide a meeting between teachers of different Portuguese institutions of higher education, that through their teaching practices, deal with the design of content information. We believe that the presentations of their experiences will be valuable moments of sharing, during which we think will be possible to generate valid knowledge to support the issues we propose to answer.

Keywords
Design, information design, design education.

Do Desenho como Lugar de Acção ao Design como Ser de Transformação

From Drawing As Place of Action To Design As Being Transformation

Marta Calejo · martaluisacalejo@gmail.com
Estudante de Doutoramento, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
Phd Student, Fine Arts School, University of Porto

Graça Magalhães · gracamag@ua.pt
Professora Auxiliar (PhD), Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro
Assistant Prof. (PhD), Communication and Art Department, University of Aveiro

Resumo
Partindo de uma aprendizagem em desenho onde este é encarado como um contentor de marcas deixadas num rasto de acção. Lido como prótese ou incitamento à memória, num jogo de visibilidades e invisibilidades, onde o mimetismo do traço se torna inviável. O desenho como registo tradutor e conversor do gesto de um corpo no espaço. Um processo desenhado que põe em evidência um acontecimento passado, que aconteceu e já lá não está, o que dele temos acesso enquanto vestígios desse acontecimento, estas são as marcas deixadas por um corpo num rasto de acção. Resgatamos essa poesis de vestígio (de algo que brevemente desaparecerá), da memória que o desenho (como no mito de Butades) representa para, na óptica do design, assumir uma reflexão como elemento simbolicamente capaz de protagonizar o incitamento especulativo de acontecimentos da vida sócio política circundante. Pretendemos contribuir com uma reflexão teórica em design, pensada como concepção de desconstrução e transformação social. Interpretamos o design como uma ferramenta discursiva, cujos objectos serão sempre contentores semânticos; como uma prática que ao estar abrangida pela reprodutibilidade técnica (W. Benjamin) pode ser um motor de dinamização de consciência e de produção de pensamento crítico na malha social da comunidade onde se insere. Pensar o Design não apenas como um medidor de conteúdos, mas como um posicionador conceptual mediante determinado quadro social e político. Fazer do Design um elemento de pertença comprometida com determinado contexto e lugar. Assumindo-se como preposição crítica, como um elemento de emancipação e desconstrução dos arquétipos do pensamento hegemónico.

Palavras-chave
Emancipação, transformação, crítica, ética e política.

Abstract
Starting from drawing faced as a mark container left in a track of action. Seeing drawing as prosthesis or memory urging in a game of visibility and invisibility where the mimesis of drawing feature becomes impracticable. Drawing as a translator and a converter of a body's gesture in space. A drawing process that highlights a past event, something that happened and it is there no more, something that is now only just a trace of that past event – these are the marks printed by a body on a track of action. The poesis of mnematic-trace was recovered (that of something that soon will disappear), the memory that drawing represents (as in Butades myth) to assume by a design point of view a reflection as a symbolic element able to rise speculative urging of surrounding sociopolitical life events. We propose a contribution by a theoretical reflection about design as a conceptual deconstruction and social transformation. We see design as a discursive tool, whose objects will always be seen as semantic containers; as a practice that, by including technical reproducibility (W. Benjamin), can be used as a dynamic awareness within the social network where it is inserted. Thinking Design not only as a mediator of contents but also as a conceptual positioner according to a sociopolitical framework. Making Design a belonging practice which is committed with a determined context and place. Design practice as critical method, as an emancipation and deconstruction element of the archetypes of hegemonic thinking.

Keywords
Emancipation, transformation, criticism, ethics, politics.

—

Design da informação nas cidades: Um estudo semiótico e comparativo Brasil-França sobre signos visuais, sinalização urbana e *wayfinding*

Information design in the cities. Semiotics and comparative study between Brazil and France on visual signs, urban signage and wayfinding

Daniela Brisolara · danidesign@gmail.com
Professor, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense
Professor, Federal Sul-Rio-Grandense Institute of Education, Science, and Technology

Resumo
Este artigo apresenta o percurso inicial da pesquisa em desenvolvimento na Escola Doutoral de Artes Plásticas, Estética e Ciências da Arte da Universidade Paris 1 Panthéon-Sorbonne, atualmente na etapa de revisão bibliográfica. A proposta da investigação situa-se nos domínios do design e da semiótica pragmática e tem como objeto de estudo a sinalização urbana (direção, identificação e orientação), de ambientes externos e públicos, voltada aos pedestres, e seus processos de wayfinding, no Brasil e na França. A investigação visa, além da verificação da eficácia destes sistemas e de suas melhores práticas, também um estudo comparativo da influência de cada ambiente cultural em relação ao desenvolvimento, inovação e uso desses sistemas de informação.

Palavras-chave
Design da informação, semiótica, sinalização urbana, *wayfinding*, comunicação visual.

Abstract
This paper presents the start of research in development in the Doctoral School of Fine Arts, Aesthetics and Art Sciences at the University Paris 1 Panthéon-Sorbonne, currently in the literature review stage. The purpose of the research lies in the areas of design and pragmatic semiotics and its object of study the urban signage (direction, identification and orientation), external and public environments, dedicated to pedestrians, and its wayfinding processes in Brazil and France. The research aims, in addition to verifying the effectiveness of these systems and their best practices, also a comparative study of the influence of each cultural environment for the development, innovation and use of these information systems.

Keywords
Design information, semiotics, urban signage, wayfinding, visual communication.

SOBRE A **VIVÊNCIA**

ABOUT LIVING

A sociedade contemporânea enfrenta desafios complexos que resultam de um mundo paradoxal e sob tensão na resposta criativa às diversas, e por vezes contraditórias, necessidades. Sob este tópico, procuram-se contributos críticos com capacidade para resolver a dicotomia entre indivíduo e sociedade no atual contexto político, económico e social de espaço de igualdade, liberdade e expressão consciente. O design tem sido entendido, cada vez mais, como um instrumento de ação estratégica nas políticas económicas e sociais dos sectores público e cívico. Colocam-se as questões: qual o papel do design na definição do valor da sociedade? Que novos modelos podem ser definidos e qual o contributo dos diversos agentes envolvidos? Qual a sua influência na significação da ética e das regras sociais? Os estudos aqui incluídos devem ilustrar a reflexão, apresentando casos de estudo ou práticas e estratégias demonstrativas do contributo do design para a diversidade e inclusão, bem como do design para o desenvolvimento da literacia (dos media). Entre outros, os trabalhos poderão abordar questões como o coletivo e a singularidade; o colaborativo e o individual; a consciência racional e límbica; o bem estar e a subsistência; o intervencionismo social; o imediato e a permanência; a resistência e a massificação; a simplicidade e a complexidade – questionando que papéis assume o design perante o desafio da sobrevivência.

The cultural legacy of a society is an invaluable asset, considering its essential contribution in defining its identity and its strategic action, and therefore, important in the present as well as in the future. The immersion in the process of doing and making it happen looks for references which favour reflection and understanding in the search of inovation through continuity or rupture. As in other fields, the creative process in design starts from previous records, similarities that evoke questions, destabilize and encourage critical thinking, triggering other ways of action and of thinking. In order to identify and understand meanings and values of the living in community, we are seeking inputs from an active history in the future cultural heritage through Design. Submissions should reflect on the past; history; culture; memory; identity; persistence; the continuity of making (material/ immaterial); and also on the design's contribution to its preservation.

Bridging Mindfulness and Design

Fernando Rojas · f.rojas@northumbria.ac.uk
Design PGR, School of Design, Northumbria University

Stuart English · stuart.english@northumbria.ac.uk
Associate Professor & Director PGT, School of Design, Northumbria University

Robert Young · robert.young@northumbria.ac.uk
Chair of Design Practice, Research & Innovation Lead, School of Design, Northumbria University

Nicholas Spencer · nick.spencer@northumbria.ac.uk
Programme Leader: Multidisciplinary Innovation, School of Design, Northumbria University

Abstract
Design literature regards mindfulness as a new competency that should be taught explicitly in design educational settings. This is associated to points of view that consider such skills relevant to ethics, uncertainty, and to evolving multidisciplinary, multi-stakeholder co-creative applications of design thinking. This document is part of a developing PhD programme that aims to describe and apply it explicitly to pertinent design academic situations. Extensive literature in diverse fields of research describes mindfulness in a number of ways that are said to sometimes cause misunderstanding.This conceptual paper aims to bridge mindfulness and design, and posits the concept of openness as a shared attribute within theories complementary to both. Openness, understood as receptivity to dynamic multiple perspectives, is then associated to the systems experience of interconnectedness as an alternate focus to the discussion of moral awareness in design. Furthermore, interpersonal attributes of mindfulness, relevant to the relational aspects of design, will be discussed. This analysis seeks toserve as a conceptual base to a doctoral study that explores reflective ways to make mindfulness explicit in design education.

Keywords
Mindfulness, design education, openness, interconnectedness.

Paisagem e o património gráfico. Argumentos para a investigação em design

Landscape and graphic heritage. Subject matters for design research

Olinda Martins · olinda.martins@ua.pt
Assistente Convidada, Universidade de Aveiro
Bolseira da Fundação para a Ciência e Tecnologia FCT
Invited Assistant, University of Aveiro
Foundation for Science and Technology FCT Grant holder

Joana Quental · joana.quental@ua.pt
Professora Auxiliar, Universidade de Aveiro
Auxiliar Professor, University of Aveiro

Alice Semedo · semedo.alice@gmail.com
Professora Auxiliar, Universidade do Porto
Auxiliar Professor, University of Porto

Resumo

Este artigo centra-se na primeira fase de uma investigação de doutoramento em design, em que se elegeu a relação entre a paisagem, a cultura e o património, como alicerce para a observação e recolha de espécimes do património gráfico portuense.
Parte-se, assim, de uma leitura do conceito de paisagem, com o intuito de compreender os sentidos que terá assumido ao longo do tempo, bem como de configurar novas interpretações à luz da investigação em design. Da revisão bibliográfica, sobressaem possíveis abordagens à paisagem portuense, destacando-se aquelas que implicam diretamente o território que é observado, os vários elementos que compõem a paisagem como um todo, e o sentido que diferentes indivíduos podem a partir dele construir.
Tem-se ainda como princípio metodológico a observação empírica e sensível levada a cabo pelo designer/investigador – capaz de identificar aspetos que poderiam passar despercebidos a outras pessoas –, assumindo-se a paisagem como ponto de partida para a definição de um conjunto de representações reconhecidas como constituintes da memória coletiva da cidade.
O conceito de paisagem transgénica, enquanto organismo que partilha genes de várias espécies, revela-se particularmente interessante no contexto da cidade Invicta, já que esta se apresenta, não apenas como uma paisagem urbana, mas simultaneamente constituída por elementos caraterísticos de paisagens distintas (urbana, rural, industrial). As diferentes componentes que aí permanecem e coexistem configuram uma paisagem de forte cariz identitário, a partir da qual nos propomos constituir um arquivo poético, espaço de encontro de memórias e de futuro.

Palavras-chave

Design, memória cultural, herança cultural, Porto, paisagem, cultura, património gráfico.

Abstract

This paper revolves around the first stage of a PhD investigation on design in which the relation between landscape, culture and heritage was chosen as the foundation to the observation and collection of specimens of Porto's graphic heritage.
We will start from an approach to the concept of landscape with the intention of understanding its meanings throughout history as well as configuring new interpretations in the context of an investigation into design. From the bibliographic review, new possible approaches to Porto's landscapes came up, the ones highlighted in this article being those particularly pertaining to the territory under observation, the different elements that compose the landscape as a whole and the meaning that different individuals can infer from it.
Further still the methodological principle will be the empirical and sensitive observation made by the designer/investigator – capable of identifying details that might go unnoticed to other people – assuming the landscape as a starting point for the definition of a set of representations recognized as the building blocks of the city's collective memory.
The concept of transgenic landscape – as an organism that shares genes of different species – proves itself particularly interesting in the context of this town, since Porto presents itself not only as an urban landscape but also as a town built by elements peculiar to different landscapes (urban, rural, industrial). In here the different components that prevail and coexist convey a landscape with a strong identity character from which we intend to build a poetic archive, a meeting point between memories and future.

Keywords

Design cultural memory, cultural heritage, Porto, landscape, culture, graphic heritage.

—

Design, identidade e memória das marcas históricas portuguesas – o caso da marca Viarco

Design, identity and memory of the historic portuguese brands – Viarco case study

Paulo Marcelo · mail@pmdesign.pt
Doutorando em Design, Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa
Design PhD Student, Faculty of Architecture University of Lisbon

Resumo
O presente estudo é centrado no papel desempenhado pelo design no processo de construção e transmissão de identidade das marcas históricas portuguesas e a sua relação com a forte tendência revivalista que vivemos atualmente. Com ele pretendemos dar um contributo para divulgar o espólio gráfico destas marcas, em especial ao nível das embalagens produzidas, sobretudo, em meados do século XX.
Propomo-nos pesquisar mais pormenorizadamente o percurso da Viarco e tentar perceber de que forma o design influenciou o desenvolvimento e longevidade da marca desde 1907 até à presente data.
No final deste estudo é valorizada uma componente projetual resultante da pesquisa ativa de levantamento e tratamento do espólio gráfico da Viarco. Esse projeto consistirá na reedição de seis embalagens utilizadas pela Viarco, entre 1940 e 1960.

Palavras-chave
Design, identidade, marcas históricas portuguesas, Viarco.

Abstract
This study is focused on the role of design in the construction and transmission identity of Portuguese historical brands and their relationship with the strong revivalist trend we live today.
It's our intention to contribute to publicize the graphic assets of these brands, especially in packaging produced, especially in the mid-twentieth century.
We propose to search with more detail the development of Viarco and try to understand how the design influenced the development and longevity of the brand since 1907 until our days.
At the end of this study is valued a resultant projetual component of active research survey and treatment of graphic Viarco documents. This project will consist of six reissue packaging used by Viarco, between 1940 and 1960.

Keywords
Design, identity, portuguese historical brands, Viarco.

—

Planos de comunicação das campanhas do SNI: 1950–70

Mariana Leão · marianaleaocunha@gmail.com
Doutoranda em Belas Artes, especialidade de Design de Comunicação na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa.
CIEBA, Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes, Universidade de Lisboa
PHD student at Lisbon Faculty of Fine Arts, specialized in Communication Design.
CIEBA Lisbon Faculty of Fine Arts Research Center

Resumo

Tendo como matéria os arquivos SNI após 1950–70, depositados na Torre do Tombo, procedeu-se à sua consulta, análise e estudo. Procurou-se compreender as premissas da encomenda do material de comunicação, os conceitos abordados, o modo de negociação, produção e finalização. Do material analisado consta correspondência variada, documentos das Casas de Portugal, artigos em imprensa estrangeira, notas de encomenda a estúdios, planos de ação de campanhas e pedidos de orçamentação. A partir deste material são validadas as mudanças/permanências na abordagem das campanhas, bem como as alterações tecnológicas e sociais da saída de António Ferro como diretor de propaganda do Regime. Analisaram-se as propostas de campanha a partir de propostas internacionais — englobando variados meios e diferentes perspetivas planos internos para impressão e reimpressão de material de campanha, solicitações de material e modos de promoção do país no estrangeiro.

Ainda que o Estado Novo, tenha insistido particularmente na modernização da imagem do Estado, contratando os artistas para essa mudança, o modernismo português ficaria sempre vinculado a um regime opressivo e fortemente controlador. As mensagens de adesão a uma "pátria" e um "estado forte" são inseparáveis do traço modernista dos seus autores. É neste contexto que se entender a estrutura da encomenda e o modo de resposta e negociação entre a estrutura do Estado e os diferentes intervenientes. Num primeiro momento é contextualizada a relação destas temáticas promovidas pelo Estado Novo e no modo como o modernismo português tirou partido destes "artesãos da propaganda" assim como o modo de promoção e lançamento dos eventos que estiveram na base da concretização destes objetivos. No segundo momento, parte-se de casos de estudo, selecionados entre a documentação recolhida, para se avaliar as diferenças e permanências que marcaram as campanhas de propaganda após 1950.

Palavras-chave
Estado novo, SNI, modernismo português, encomenda, história do design português.

Design para a Inovação Social: olhares biográficos através dos objetos do cotidiano, memória social da comunidade

Design for Social Innovation:biographical looks through everyday objects, social community memory

Ana Célia Carneiro Oliveira · anaceliadesign@gmail.com
Mestranda em Design, Universidade do Estado de Minas Gerais
Máster's Degree student in Design, University of the State of Minas Gerais

Nadja Maria Mourão · nadja2m@gmail.com
Doutoranda em Design, Universidade do Estado de Minas Gerais
PhD student in Design, University of the State of Minas Gerais

Samantha Cidaley Moreira · samanthacidaley@gmail.com
Doutoranda em Design, Universidade do Estado de Minas Gerais
PhD student in Design, University of the State of Minas Gerais

Resumo
O artigo apresenta uma reflexão sobre a leitura e releitura de objetos biográficos, lembranças de família e as histórias e possíveis estórias que trazem valores intangíveis para objetos, valores repassados de uma geração à outra. Os objetos biográficos são fotografias, uma santinha de cabeceira, uma caixinha de música, vidros de perfume, uma escova de cabelo, a penteadeira, um cisne de louça que convinha de vaso, um castiçal, objetos espalhados ou guardados em gavetas e armários ansiando os dias de festas; mas ligados à memória familiar ou individual. Objetos que falam a respeito das experiências de construção afetiva do passado. Biográficos porque recordam pessoas ou momentos de suas vidas; aqueles que homens e mulheres usam ou conservam por muito tempo, com muito afeto, e que são bases para suas lembranças. A questão é investigar e apontar coisas, que o ser humano possui e que reflete a passagem do tempo. As marcas de vivência podem acrescentar autoridade a um objeto, como aquelas depressões na superfície de um *bufê* ou de um *bibelô*. Ele visa também, explorar a presença desses objetos e memórias na comunidade. Esses objetos a ser tratados com certo respeito. Os bens que conservamos durante décadas podem ser considerados espelhos de nossas experiências da passagem do tempo. Trata-se de um recorte da pesquisa "Design Social: Análise do Ambiente em função da Memória Cultural", estudo sobre a memória e cultura dos objetos residenciais no Brasil, que analisa os hábitos e costumes estabelecidos na relação a diversos objetos de desejo. A metodologia da pesquisa, após as revisões bibliográficas, analisa os termos utilizados na pesquisa como: design para a inovação social; cultura, identidade e memória; pertencimento e o valor sustentável do guardar e cuidar. Em um estudo de caso, no município de Matozinhos, observam-se os eventos culturais, personagens locais e o patrimônio. Após seleção do grupo de estudo, foram realizadas palestras e oficinas, sobre a memória cultural e o patrimônio material e imaterial da região, para jovens e adultos. Entre os resultados, registram-se a relação da comunidade com os eventos culturais e o desenvolvimento de produtos artesanais. Verifica-se um potencial de valorização da cultura, através da memória cultural pelos objetos.

Palavras-chave
Design social, objetos biográficos, memória social e comunidade.

Abstract
The article presents a reflection on the reading and rereading of biographical objects, family memories and stories and possible stories that bring intangible values to objects, transferred values from one generation to another. Biographical objects are photographs, a prude bedside, a music box, perfume bottles, a hairbrush, a dressing table, a china swan suited vase, a candle holder, spread or stored objects in drawers and cabinets pining the feast days; but linked to family or individual memory. Objects that speak about the emotional construction of past experiences. Biographical because they remind people or moments of their lives; those men and women use or retain for a long time, with great affection, and which are bases for their memories. The question is to investigate and point out things that human beings have and that reflects the passage of time. The experience of brands can add authority to an object, such as those depressions in the surface of a buffet or a figurine. It also aims to explore the presence of these objects and memories in the community. These objects to be treated with some respect. The goods we possess for decades can be considered mirrors our experience of time passing. This is part of a research "Social Design: Environment Analysis on the basis of

Cultural Memory" study of memory and culture of residential objects in Brazil, analyzing the habits and customs established in relation to various objects of desire. As The research methodology, after the bibliographical review, analyzes the terms used in the research as design for social innovation; culture, identity and memory; belonging and sustainable value of saving and caring. In a case study in the municipality of Matozinhos, are observed cultural events, local characters and heritage. After the study group selection, lectures and workshops were held on cultural memory and the tangible and intangible heritage of the region, for youth and adults. Among the results, are registered community relationship with the cultural events and the development of craft products. There is a potential for appreciation of culture through cultural memory for objects.

Keywords
Social design, biographical objects, social memory and community.

—

Design, Envelhecimento & Resiliência: ensaios de métodos de aproximação de idosos pelas ruas do Rio de Janeiro

Luiza Beck Arigoni · luizaarigoni@hotmail.com
Mestranda pelo Programa de Pós Graduação em Design, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Graduate student at Post-graduation Program in Design, Department of Arts and Design, Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro

Vera Damazio · vdamazio@puc-rio.br
Professora Assistente, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Assistent Professor, Department of Arts and Design, Catholic University of Rio de Janeiro

Resumo
Vivenciamos uma verdadeira Revolução da Longevidade, resultante da diminuição dos números relacionados às taxas de natalidade e mortalidade precoce. O envelhecimento populacional, observado na maior parte do planeta, está acontecendo de maneira acelerada no Brasil, e requer atenção das diversas áreas do saber. Este artigo se insere em estudo sobre o papel do Design na promoção do Envelhecimento Saudável e apresenta ensaios de método de aproximação de idosos de orientação antropológica experimentados nas ruas da cidade do Rio de Janeiro. Seu objetivo foi compreender as atitudes e sentimentos dos idosos frente às mudanças funcionais relacionadas ao envelhecimento e aos produtos destinados a aperfeiçoar suas capacidades. Seus resultados mostram um público plural, cujas distintas necessidades e desejos merecem ser amplamente estudados, assim como a relevância de métodos que favorecem o compartilhamento espontâneo de vivências. Foi verificado, também, que produtos adequados às pessoas de uma maneira mais holística podem ser meios de promover a resiliência.

Palavras-chave
Design, resiliência, envelhecimento saudável.

Abstract
We are experiencing a Longevity Revolution resulting from the decrease of birth and early mortality rates. The population ageing, observed in most of the planet, is happening in an accelerated pace in Brazil, and demands the attention of distinct knowledge areas.
This article is included in a study on the role of design in promoting the Healthy Aging and presents results of a method of approaching based on an anthropological approach and experienced in the streets of Rio de Janeiro. It aim was to understand the attitudes and feelings of elderly individuals to functional changes related to aging and products to improve their abilities. Their results show a plural public, whose distint needs and desires deserve to be widely studied, as well as the relevance of methods that favor the spontaneous sharing of experiences. It was also verified that the design of products suitable to people in a more holistic way can be a means to promote resilience.

Keywords
Design, resilience, healthy ageing.

Casas de Idosos: reflexões projetuais sobre espaços de memória, identidade e afeto

Seniors' Homes: design reflections on places of memory, identity and affection

Marília Ceccon · mariliaceccon@gmail.com
Aluna de doutorado, Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ
PhD Student, Federal University of Rio de Janeiro

Vera Damazio · vdamazio@puc-rio.br
Professor assistente, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio
Assistant Professor, Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro

Cristiane Rose Siqueira Duarte · crsduarte@gmail.com
Professora titular, Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ
Full Professor, Federal University of Rio de Janeiro

Resumo
A população do mundo está envelhecendo. O Brasil, hoje, passa por uma transformação em sua pirâmide etária e em 20 anos terá mais idosos do que crianças. Essa nova realidade traz consigo desafios de toda ordem. Este artigo apresenta dados sobre o envelhecimento no Brasil e reflexões sobre o aumento de idosos morando sozinhos no país, ressaltando a necessidade de investigação e desenvolvimento de soluções projetuais que vão além de formas e funções e que contemplem a relação de afeto e significado do idoso com sua casa.

Palavras-chave
Design emocional, envelhecimento, idosos.

Abstract
The world´s population is aging. Brazil is undergoing a transformation in its age pyramid and in 20 years the country will have more seniors than children. This new reality brings with it all kinds of challenges. This paper presents data on aging in Brazil and reflections on the increase of elderly people living alone in the country, highlighting the need for research and development of design solutions that go beyond form and function and look into the relationship of affection and meaning of the elderly with their homes.

Keywords
Emotional design, aging, elderly.

—

Lojas Antigas do Porto – do diagnóstico à ação do Design

Porto Old Shops – from diagnosis to Design action

Marta Nestor · dcmartanestor@gmail.com
Doutoranda, Universidade de Belas-Artes, Universidade do Porto, Universidade de Aveiro
PhD Student, University of Porto, Faculty of Fine Arts, University of Aveiro

Resumo
O presente artigo diz respeito a um projeto doutoral presentemente em curso. Nele é proposta uma resposta ao atual cenário de descaracterização e desaparecimento das micro empresas cinquentenárias de retalho da Baixa do Porto, através da criação de sinergias com organismos da cidade. Sendo assumida a relação histórica entre comércio e cidade, é no contexto contemporâneo que esta ganha maior relevância, com os municípios a assumirem funções até então atribuídas às associações comerciais. Este crescente interesse em muito se relaciona com o papel que a oferta comercial tem ou pode vir a assumir na captação de turismo e na imagem que a cidade projecta para o exterior.
Este trabalho é suportado antes de mais pelo estudo etnográfico desenvolvido na zona Baixa do Porto ao longo de três anos, que envolveu entrevistas, observação participante e não participante e levantamento fotográfico em cinquenta e quatro lojas cinquentenárias do Porto, pela análise de imagens recolhidas entre 2012 e 2016 e envolve a análise de casos de estudo de projetos com ligação académica ao design, implementados em lojas de rua do Porto. Acredita-se pois que existe potencial menosprezado na aproximação das políticas municipais e da produção de conhecimento nas universidades ao valor patrimonial das lojas históricas, e que desta triangulação se promoverá o encontro entre a cultura e a economia, enriquecendo, assim, não só as empresas como a própria cidade, através da realização de intervenções com alunos e do desenvolvimento de projetos com instituições.

Palavras-chave
Comércio do Porto, design, mudança de imagem, Porto Paralelo, turismo.

Abstract
This article concerns to a doctoral project currently underway. In it it is proposed a response to the current scenario of mischaracterization and disappearance of fifty year retail micro enterprises of downtown Porto, by creating synergies with city institutions. Assumed the historical relationship between trade and the city, it is in the contemporary context that it becomes more relevant with the municipalities assuming functions previously attributed to trade associations. This growing interest in much relates to the role that the commercial offer has or may take in tourism captation and in the image that city projects abroad. This work is supported primarily by ethnographic study developed in Porto downtown area over three years, which involved interviews, participant and non-participant observation and survey photography in fifty-four cinquentenárias stores Porto, by image analysis collected from 2012 and 2016 and involves the analysis of case studies of projects with academic connection to design, implemented in street shops of Porto.
It is believed therefore that there is potential underrated in the approach of municipal policies and the production of knowledge in universities to the heritage value of historic shops, and that from this triangulation it will be promote the encounter between culture and the economy, enriching thus not only companies but the city itself, by conducting interventions with students and developing projects with institutions.

Keywords
Porto trade, design, image change, Porto Paralelo, tourism.

SOBRE**VIVÊNCIA**

SURVIVAL

O legado cultural de uma sociedade é um valor inestimável, enquanto contributo fundamental na definição da sua identidade e consequente ação estratégica e, portanto, tão importante no presente como no futuro. A imersão no processo do fazer e do acontecer procura referências que favorecem a reflexão e a compreensão, na demanda de inovação através de continuidade ou de ruptura.
O processo criativo, em design ou em qualquer outro campo, parte de registos prévios, pontos de contacto que evocam questões, destabilizam e provocam o sentido crítico, desencadeando outros modos de ação e pensamento. Com o objetivo de identificar e compreender significados e valores da vivência das comunidades, procuram-se contributos de uma história ativa para uma herança cultural futura, através do design.
As submissões nesta área temática poderão refletir sobre o papel do passado; da história; da cultura; da memória; da identidade; da persistência; da perduração do fazer (material/ imaterial); e, ainda, sobre o contributo do design para a sua preservação.

Contemporary society faces complex challenges that result from a paradoxical world and a permanent tension between creating and responding to the various and sometimes conflicting needs.
Under this topic we look for a critical reflection that can present solutions to issues such as the survival of the human being and the current society as a space of equality, freedom and conscious expression. Design is understood as a strategic instrument of action in economics and social policies, in public and civil sectors. So what is the role of design in defining the value of the society? What new models can be defined and what are the contributions of the different actors involved? What is its influence on the significance of ethics and social rules?
Submissions are required to illustrate this reflection, presenting case studies or practices and strategies of design contributions for diversity and inclusion, and design for the development of literacy (of the media). The works should approach issues such as collective and uniqueness; collaborative and individualism; rational and limbic consciousness (or the limbic); welfare and subsistence; social activism; the immediate and the permanent; the resistance and the massification; simplicity and complexity, while questioning what are the roles of Design before the challenge of survival.

Design & Longa e Boa Vida: considerações para manutenção do status “economicamente ativo” dos idosos

Design & Long and Good Life: Considerations on maintaining the “economically active” status of elders

Fernanda Pina · pina.fernanda@gmail.com
Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Design, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
PhD Student at Post-graduation Program in Design, Department of Arts and Design, Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro

Marília Ceccon · mariliaceccon@gmail.com
Aluna de doutorado em Arquitetura da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ
PhD Student in architecture, Federal University of Rio de Janeiro

Vera Damazio · vdamazio@puc-rio.br
Professora Assistente, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Assistent Professor, Department of Arts and Design, Catholic University of Rio de Janeiro

Resumo
Este artigo foi norteado pela convicção de que a revolução da longevidade é motivo de celebração e um grande desafio para o Design. Ele traz resultados parciais de estudos sobre “Empreendedorismo para a Senioridade”, realizado sob a perspectiva do Design Social. Para tanto foi organizado em três sessões: a primeira traz dados sobre o envelhecimento no Brasil e a relação do idoso com o trabalho; a segunda apresenta resultados de estudo com base etnográfica para identificação das demandas do público idoso e descreve protótipos de serviços realizados no programa PUC-Rio Mais de 50; e a última traz reflexões sobre o papel do design na manutenção do status de “economicamente ativo” do idoso e contribuição para sua longa e boa vida.

Palavras-chave
Design social, idoso, empreendedorismo.

Abstract
This article was guided by the conviction that the longevity revolution is a cause for celebration and a great challenge for the Design. It brings partial results of a study on “Entrepreneurship Seniority”, conducted from the perspective of Social Design. It was organized into three sections: the first presents data on aging in Brazil and the elderly relation to work; the second presents results of a study with ethnographic basis for identifying the elderly demands and describes services prototypes performed at PUC-Rio Over 50 program; and the last reflects on the role of design in maintaining the “economically active” status of the elderly and contributing to their long and good life.

Keywords
Social design, elderly, entrepreneurship.

Comunicar: sobre a vivência para a sobrevivência. O papel das emoções no desenho da comunicação médico-paciente-família no tratamento do cancro da mama

Playing with emotions: a quest for survival. The role of positive emotions in transforming the design of breast cancer doctor-patient-family communication

Renata Arezes · renata.arezes@ua.pt
Doutoranda Programa Doutoral em Design, Universidade de Aveiro, ID+
PhD in Design student, University of Aveiro, ID+

Joana Quental · joana.quental@ua.pt
Prof. Auxiliar, Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, ID+
Auxiliar Professor, University of Aveiro, ID+

Resumo
Como comunicar a doença a uma paciente que sente medo de morrer? Como explicar o cancro e as suas implicações a uma criança ou aos pais? Como exprimir as emoções e quebrar os silêncios que se instalam no seio familiar? A comunicação é um elemento central e decisivo ao longo de todo o processo do cancro da mama e, ao mesmo tempo, um dos fatores mais devido ao estado emocional dos agentes envolvidos.
As pontes que se estabelecem entre médicos, pacientes e família podem influenciar resultados tão importantes como a transmissão eficaz de informação, a participação ativa no tratamento ou o suporte emocional positivo da paciente.
Considerando que emoção e cognição estão intimamente interligados – a emoção determina o sentido e valor que damos às coisas, a memória do que fomos e vivemos, as nossas atitudes, motivações e decisões – percebemos que todas as emoções servem uma função adaptativa e determinam reações, modificando necessidades e comportamentos.
Partindo deste contexto, interessa-nos perceber qual o papel das emoções positivas e negativas e o potencial do seu estímulo e manipulação em momentos de grande emotividade, como são a revelação de um diagnóstico de cancro da mama ou o processo do seu tratamento.
Ao mesmo tempo, queremos perceber como a expressão das emoções, ou o falar sobre vivência, poderá influenciar a sobrevivência das pacientes. No âmbito desta investigação, um trabalho em progresso, embora se encontre ainda numa fase inicial, desejamos perceber como poderá esta articulação facilitar a comunicação entre médicos, pacientes e família, em termos emocionais e cognitivos e, com isto, facilitar o acompanhamento psicológico de doentes e família, numa ação inclusiva que visa fomentar o equilíbrio emocional, o bem-estar e o contributo deste valioso círculo de acompanhamento e suporte positivo.
Interessa-nos, ainda neste campo de ação e na perspetiva do Design, identificar oportunidades de desenvolvimento de estratégias e sistemas capazes não só de informar, desenhando a informação de modo a torná-la mais clara, acessível e compreensível perante o estado emocional vivido pelos agentes envolvidos, mas também de transformar, fomentando o papel ativo das pacientes, através de estímulos que incentivem a sua participação e *empowerment.*

Palavras-chave
Comunicação, cancro da mama, emoções, empowerment, design centrado no utilizador.

Abstract
How does one disclose a cancer diagnosis to a patient who is afraid to die? How can one explain cancer and its implications to a child or its own parents?
How can emotions be expressed, and how can you help families to keep the silence from setting in?
Communication is a central and key element throughout the breast cancer case. Building bridges between doctors, patients and family can decisively influence such important aims as the effective transmission of information, active participation in treatment or positive emotional support of the patient. At the same time, communication is one of the most complex factors during the disease process due to the emotional state of all the agents involved.
Emotion and cognition are closely intertwined: emotion determines the meaning and value we give to things, how we remember them, our attitudes, motivations and decisions. All emotions serve an adaptive function and determine reactions, changing needs and behaviors.
Given this context, we are concerned with realizing the role of positive and negative emotions and the potential of its encouragement and manipulation in moments of great emotion, as are the disclosure of a diagnosis of breast cancer, or of its treatment process. At the same time, we aim to understand how expressing emotions, or talking about personal experience, may influence the survival of patients. Within this research, a work in progress still in an early stage, we wish to understand how this interconnection can ease

the communication between doctors, patients and family, both in emotional and cognitive terms, providing an inclusive action which aims to enhance the emotional balance, well-being and effective contribution of this invaluable circle of monitoring and positive support.
We are also interested – still in this area of intervention and from a Design perspective – in identifying strategies and systems development opportunities which may be able not only to inform, drawing information so as to make it more clear, accessible and understandable, (considering the emotional turmoil experienced by the agents involved) but also to transform, fostering the active role of patients through incentives that will encourage their participation and empowerment.

Keywords
Doctor-patient-family communication, breast cancer, emotions, patient's empowerment, user-centred design.

Design de experiência na construção de soluções de mHealth

Experience Design for the construction of mHealth solutions

Ivo Fonseca · ivodaniel@ua.pt
Assistente Convidado, Universidade de Aveiro
Bolseiro da Fundação para a Ciência e Tecnologia FCT
Invited Assistant, University of Aveiro
Foundation for Science and Technology FCT Grant holder

Pedro Bessa · pbessa@ua.pt
Professor Auxiliar, Universidade de Aveiro
Auxiliar Professor, University of Aveiro

Mário Vairinhos · mariov@ua.pt
Professor Auxiliar, Universidade de Aveiro
Auxiliar Professor, University of Aveiro

Resumo
Neste artigo apresenta-se uma revisão bibliográfica de um projeto em curso para a criação de uma aplicação móvel na área da Saúde (*mHealth*). É discutido o papel do design de experiências de uso na interação com *apps mHealth* e a sua influência na autogestão da saúde do utilizador. Por fim é apresentado exemplo uma *app* de apoio aos portadores de alergias alimentares, onde é explorado o uso da investigação fenomenológica como metodologia possível de informar a criação de interfaces de *apps mHealth* capazes de proporcionar uma experiência de uso mais rica.

Palavras-chave
Design da experiência; mHealth; investigação fenomenológica.

Abstract
This paper presents a literature review of an ongoing project to create a mobile application in the field of Health (mHealth). It is discussed the role of experience design in interacting with mHealth apps and their influence on the user's health self-management. Lastly, it is presented an app destined to help people with food allergies, using phenomenological investigation as a possible framework to inform the creation of a richer user experience within mHealth apps.

Keywords
experience design; mHealth; phenomenological investigation.

Design Social: Fundamentos, tendências e contribuições para transformação social em processos de microplanejamento

Social Design: Fundamentals, trends, and contributions for social changing in microplanning processes

Carlos Delano Rodrigues · delanorodrigues@gmail.com
Investigador, Universidade de Lisboa
Professor, Universidade Federal do Maranhão
Doctoral researcher, University of Lisbon
Associate Professor, Federal University of Maranhão

Carlo Franzato · cfranzato@unisinos.br
Decano da Escola da Indústria Criativa da Unisinos
Dean of Unisinos Creative Industries School

Rita Assoreira Almendra · rita.a.almendra@gmail.com
Professora Auxiliar, Universidade de Lisboa
Auxiliar Professor, University of Lisboa

Resumo
Está na essência do design o comprometimento com a resolução de problemas humanos. No entanto observamos que no último século, muito desse esforço foi canalizado na concepção de produtos e mercadorias para venda e consumo. Em paralelo, o surgimento de uma cultura crítica da atividade do design a partir dos anos 1960, fez emergir uma consciência da prática da disciplina e de sua relação e impacto para a sociedade. Nesse âmbito o Design Social emergiu como alternativa para a resolução de questões e problemas relacionados com a condição de sobrevivência e cidadania priorizando grupos de pessoas, comunidades e indivíduos em situação de vulnerabilidade e pobreza.
Este artigo tem como objetivo apresentar as percepções relacionadas com uma pesquisa bibliográfica sobre o Design Social, Codesign e Microplanejamento, relacionadas ao primeiro ano da pesquisa de doutoramento. Além de compreender como iniciativas de Design Social baseadas em ações de microplanejamento ajudam na sustentabilidade de projetos participativos em comunidades em situação de vulnerabilidade social.
Os resultados encontrados foram utilizados em dois workshops com os moradores do bairro do Alto da Cova da Moura, na Amadora, distrito de Lisboa, Portugal. E no bairro do Desterro no centro histórico da cidade de São Luís do Maranhão, Brasil.

Palavras-chave
Design social, co-design, microplanejamento.

Abstract
Part of designs' essence is about being deeply committed to finding solutions for human problems. However, we can observe that, on the last century, much of this effort has been channeled to the design of products and goods for sale and consumption. At the same time, the arising of a critical culture of design, from the 1960's, made a practical conscience of this field and its relation and impact on society emerge. Consequently, Social Design has emerged as an alternative to solving problems and issues related to survival and citizenship conditions, giving priority to certain groups of people, communities and individuals in vulnerability and poverty situations.
This paper aims to present impressions of a bibliographical research about Social Design, Codesign and Micro-Planning, related to the first year of doctoral research. It also understands how social design initiatives based on microplanning actions help participative projects sustainability in socially vulnerable communities. The results were used in two workshops with residents of Alto da Cova da Moura neighborhood, Amadora municipality, Lisbon district and Desterro neighborhood, in the historic center of São Luis, state of Maranhão, Brazil.

Keywords
Social design, codesign, microplanning.

Tecnologia Social para empreendimentos das Indústrias Criativas – dois casos de Estudo

Social Technology for enterprises of Criative Industries – two cases study

Nadja Maria Mourão · nadja2m@gmail.com
Doutoranda em Design, Universidade Estadual de Minas Gerais
PhD student in Design, University of the State of Minas Gerais

Ana Célia Carneiro Oliveira · anaceliadesign@gmail.com
Mestranda em Design, Universidade Estadual de Minas Gerais
Máster's Degree student in Design, University of the State of Minas Gerais

Shamantha Cidaley de O. Moreira · samanthacidaley@gmail.com
Doutoranda em Design, Universidade Estadual de Minas Gerais
PhD student in Design, University of the State of Minas Gerais

Resumo

As tecnologias sociais se apresentam como soluções contemporâneas, simples e de baixo custo, que se popularizaram como alternativas para a resolução de problemas estruturas de grupos sociais excluídos. Estão fundamentadas em duas proposições importantes para sua propagação: a participação das pessoas das comunidades que as desenvolvem e a sustentabilidade nas soluções apresentadas. Os procedimentos e técnicas aplicados em tecnologias sociais devem ser associados aos modelos de organização coletiva, que produzam resultados positivos para a inclusão social e a melhoria da qualidade de vida. Para possibilitar novas aplicações, as tecnologias sociais, não podem exigir grandes investimentos. É necessário que permitam ainda monitoramento e avaliação de objetivos e que incentivem o desenvolvimento sustentável. Os objetivos da pesquisa visam estudar projetos sociais, que possam evoluir para empreendimentos criativos, com a participação do design. Os empreendimentos criativos se formam por meio de novo modelo econômico, com base na gestão da criatividade, que buscam gerar riquezas culturais, sociais e econômicas. A economia criativa abrange os ciclos de criação, produção, distribuição/difusão e consumo/fruição de bens e serviços que usam a criatividade, cultura e capital intelectual como insumos primários. Grande parte da população de baixa renda no Brasil, ainda está sujeita a exclusão social, carência de métodos, técnicas e investimentos. A proposta procura contribuir com soluções criativas, participativas e inclusivas, que atenuem a segregação social, e possibilitem a geração de renda. A metodologia considera a unicidade de cada caso. Sabe-se, portanto, que a proposta incide em realidades diversas. Provavelmente, não será possível um modelo, mas sim, diretrizes para orientar o processo. Acredita-se nos resultados, quando se pensa fora dos métodos convencionais, propondo para a sociedade, alternativas no seu *modus operandi*. Como resultado, a pesquisa registra exemplos de diferentes áreas, destacando-se a inclusão na educação, na capacitação para o mercado de trabalho, na geração de produtos artesanais e produção, informações e experiências acumuladas pelos cidadãos, que conseguiram resolver seus problemas e gerar renda, possibilitando a criação de empreendimentos criativos. O projeto "Librário: Libras na escola e na vida" que aborda a inclusão social dos surdos no ensino de forma lúdica e com a participação do design e no segundo exemplo, o desenvolvimento do projeto "ASAS", que proporciona a elaboração de produtos artesanais, com a participação do design, que contribuem com a sociedade de baixa renda.

Palavras-chave

Tecnologia social, empreendimentos criativos, design.

Abstract

Social technologies are presented as contemporary solutions, simple and low cost, which have become popular as an alternative for solving problems structures excluded social groups. They are based on two important propositions for its spread: the participation of people in the communities that develop and sustainability in these solutions. The procedures and techniques applied in social technologies should be associated with models of collective organization, producing positive results for social inclusion and improving the quality of life. To enable new applications, social technologies may not require large investments. It must also allow monitoring and evaluation of goals and encourage sustainable development. The objectives of the research aimed at studying social projects that may evolve into creative endeavors, with the participation of design. The creative endeavors are formed by new economic model based on the management of creativity, seeking to generate cultural, social and economic wealth. The creative economy includes the creation cycles, production, distribution / dissemination and consumption / enjoyment of goods and services that use creativity, culture and intellectual capital as primary inputs. Much of the low-income population in Brazil, is still subject to social

exclusion, lack of methods, techniques and investments. The proposal seeks to contribute creative, participatory and inclusive solutions that mitigate social segregation, and allow the generation of income. The methodology considers the uniqueness of each case. It is therefore that the proposal is in different situations. Probably not a model is possible, but rather guidelines to guide the process. It is believed the results when you think outside the conventional methods, proposing to society, alternatives in their modus operandi. As a result, the survey records examples of different areas, including highlighting education, training for the labor market, the generation of craft products and production, information and experience accumulated by citizens who were able to solve their problems and generate income , enabling the creation of creative endeavors. The “Librário: Libras na escola e na vida” that addresses the social inclusion of deaf teaching through play and with the participation of design and in the second example, the development of the “ASAS”, which provides the development of handicraft products with the participation of design, contributing to low-income society.

Keywords
Design, social technology, enterprises criative.

Prática *Transmedia* de Envolvimento Social: Máquina de Co-design em Bairros da Amadora

Socially Engaged Transmedia Practice: Co-design Machine in Amadora Neighborhoods

António Gorgel Pinto · gorgelpinto@gmail.com
Investigador do CIAUD, Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa
CIAUD researcher, Faculty of Architecture, University of Lisbon

Resumo
O presente artigo científico é fruto de uma investigação transdisciplinar no âmbito do co-design e do activismo social. Trata-se de uma estudo teórico e experimental em torno de dois casos de estudo – designadamente os projectos *Netskola e Kowork* – desenvolvidos em dois bairros desfavorecidos da cidade da Amadora, nos quais predominam imigrantes dos Países Africanos de Língua Oficial Portuguesa (PALOP). As intervenções caracterizam-se por um processo transversal de co-design que está presente no planeamento da intervenção de design social, através da interacção com as entidades locais, assim como na posterior dinamização de um contexto participativo com grupos de pessoas locais. Igualmente relevante é o trabalho criativo de comunicação audiovisual resultante do envolvimento com os participantes nas iniciativas e do contexto onde tudo se desenrola. Esta lógica de representação de bairros socialmente e economicamente desfavorecidos, bem como dos habitantes locais, através da implementação de uma dinâmica participativa em benefício das próprias comunidades, é um modelo de co-design e activismo social, o qual é simultaneamente profícuo e simbólico. Neste enquadramento, ao longo do texto, são apresentados e aprofundados alguns aspectos particulares da investigação. Em primeiro lugar, é introduzido o conceito de *transmedia*, o qual é uma característica da expressão presente nas intervenções nos bairros e na consequente reprodução através de conteúdos audiovisuais. Segue-se uma análise, na óptica da teoria de sistemas, sobre o processo utilizado para a emancipação da criatividade latente nos participantes e a posterior comunicação audiovisual dos resultados, quer aos grupos envolvidos, quer à sociedade em geral. Posteriormente, o artigo especifica os métodos de co-design utilizados em cada um dos projectos, assim como as várias fases que caracterizam cada intervenção social. Por último, é apresentada uma reflexão sobre a natureza activista existente na comunicação audiovisual dos projectos *Netskola e Kowork*.

Palavras-chave
Design social, co-design, activismo, *transmedia*, audiovisual.

Abstract
This scientific article results from a transdisciplinary research within the scope of co-design and social activism. This is a theoretical and experimental study around two case studies – namely Netskola and Kowork projects – developed in two disadvantaged neighborhoods of the city of Amadora, where immigrants from the African Portuguese-Speaking Countries (PALOP) predominate. The interventions are characterized by a transversal co-design process that is present in the social design intervention planning, through the interaction with local entities, as well as the subsequent promotion of a participatory context with groups of local people. Equally relevant is the audiovisual communication creative work resulting from the engagement with participants in the initiatives and the context in which everything is unfold. This representation logic of the socially and economically disadvantaged neighborhoods, as well as of the locals, through the implementation of a participatory dynamic for the benefit of their own communities, is a model of co-design and social activism, which is both fruitful and symbolic. In this context, throughout the text are presented and detailed some particular aspects of the investigation. First, the concept of transmedia is introduced, which is a characteristic of the expression in the neighborhood interventions and the consequent reproduction through audiovisual content. Following is an analysis from the perspective of systems theory, about the used process for the emancipation of creativity that is latent in participants and the subsequent audiovisual communication of results to both the groups involved and to society in general. Subsequently, the article specifies the co-design methods used in each project and the various stages that characterize each social intervention. Finally, it is presented a reflection on the activist nature existing in the audiovisual communication of Netskola and Kowork projects.

Keywords
Social design, co-design, activism, transmedia, audiovisual.

PARA cidadãos? O bloqueio exercido pelo "outro" num estágio de abordagem caótica em uma investigação

FOR citizens? The blockade by the "other" in a stage of chaotic approach

Ana Clara Nunes Roberti · nr.anaclara@gmail.com
Doutoranda , Faculdade de Belas Artes, Universidade Porto, Universidade de Aveiro / PhD Student, University of Porto, Faculty of Fine Arts, University of Aveiro

Resumo
O presente artigo discorre sobre o estágio de abordagem inicial do projeto de investigação doutoral The Island City – A Cidade Ilha, que trabalha na construção de um mapa áudio e visual de comunidades urbanas em risco de desaparecer ou de serem profundamente alteradas em um futuro recente. Numa primeira instância, o foco do trabalho tende a ser voltado para as Ilhas do Porto, para as quais já há um plano de revitalização em vista.
Durante o período exploratório desta investigação, entre as questões levantadas num período de considerações metodológicas, uma em específico despertou a atenção e o bloqueio do processo investigativo: o consumo do outro. A partir de qual perspectiva este trabalho documental interessa? A procura da salvaguarda de uma herança cultural é justa quando é feita a partir de quem e por quem? Qual é a dosagem coerente de participação e feedback na construção de um projeto como este? Qual é a medida para o trabalho de autor na reprodução de um repertório documental focado em comunidades enraizadas que estão a desaparecer?
Sendo este, um trabalho essencialmente multidisciplinar, foram selecionados autores, obras e situações dentro das áreas de interesse para embasar a discussão. Estes exemplos, apesar das diferenças que lhe competem, estão ligados pela ação do registro e da mediatização de situações e pessoas que não integram o universo habitual dos respectivos autores.
Os questionamentos mencionados no trabalho que se apresenta têm lugar em um momento de autocrítica numa investigação em curso.

Palavras-chave
Participação, documentário, design da imagem, consumo do outro, herança cultural.

Abstract
This article discusses the initial approach stage of the doctoral research project The Island City that is working on the construction of an audio and visual map of urban communities at risk of disappearing or being substantially amended in a recent future. In the first instance, the focus of the work tends to be geared towards the Ilhas do Porto, for which there is already a revitalization plan in view.
During the exploration period of this research, among the issues raised in a period of methodological considerations, one in particular caught the attention and caused the blockade of the investigative process: the consumption of the other. From what perspective is this documentary work interesting? The search for safeguarding a cultural heritage is fair when it is made from whom and by whom? What is a consistent dosage of participation and feedback to building a project like this? What is the measure for the authoral work in a documentary repertoire focused on rooted communities that are disappearing?
As this research is essentially multidisciplinary work, a few authors, works and situations were selected within the areas of interest to support the discussion. These examples, despite the differences between theirselves, are linked by the documentation and the media coverage of situations and people who are not in the usual universe of their respective authors.
The questions in this work has taken place in a moment of self-criticism in an ongoing investigation

Keywords
Participation, documentary, image design, consumption of others, cultural heritage.

PARA A **VIVÊNCIA**

FOR LIVING

A crescente inter-relação entre design, ciência e tecnologia revela-se tão complexa quanto construtiva. Da sua interação revêm-se práticas e teorias e desenvolvem-se novas formas de envolvimento e colaboração: para além dos benefícios diretos que trazem novos produtos, estudos e práticas interdisciplinares contribuem para a organização de novas formas de ação e consciência, que vão muito além da tecnologia, criando o seu espaço em áreas como a ecologia ou a cooperação social, procurando influência através da integração numa consciência mais global. Fala-se do presente, mas mais ainda, da sua projeção futura. Este tema favorece contribuições que demonstrem o papel estratégico do design para a sustentabilidade; do design para a inovação industrial e desenvolvimento económico e prosperidade social.
Os trabalhos submetidos poderão explorar temas como o futuro; a criação de estratégias; a inovação; as tendências; o consumo; a antecipação; a sustentação; a sustentabilidade; o ecodesign; a eco-inovação – questionando o papel instrumental e político do design.

The growing interrelationship between design, science and technology proves to be as complex as constructive.
From its interaction practices and theories, new forms of involvement and collaboration are developed. In addition to the direct benefits that new products can bring, interdisciplinary studies practices also contribute to new forms of action and awareness, which go far beyond technology by defining its spaces in areas such as ecology and social cooperation, looking for influence through the integration into a more global awareness. We talk about the present, and further more about its future projection.
This theme encourages contributions that show the strategic role of design for sustainability; design for industrial innovation and economic development.
Submitted papers should explore topics such as the future; creating strategies; innovation; trends; consumption; anticipation; support; sustainability; ecodesign; eco-innovation, while questioning the instrumental and political role of Design.

Indústrias Culturais e Criativas em contextos rurais: sobre(a)vivência da Rede Sete Sóis Sete Luas em Alfândega da Fé?

Cultural and Creative Industries in rural contexts: Living or survival of the Sete Sóis Sete Luas Network at Alfândega da Fé?

Raquel Pires · rcspires@gmail.com · rspires@ipb.pt
Aluna do Programa Doutoral em Design, Universidade de Aveiro, Universidade do Porto
Assistente Convidada, Instituto Politécnico de Bragança
PhD Student, University of Aveiro, University of Porto
Invited Lecture, Polytechnic Institute of Bragança

João A. Mota · joaomota@ua.pt
Professor Auxiliar, Universidade de Aveiro
Assistant Professor, University of Aveiro

Katja Tschimmel · katjatschimmel@esad.pt
Investigadora, ESAD Matosinhos, Fundadora e Consultora da Mindshake
Researcher, ESAD College of Art and Design, Matosinhos, Founder and Consultant of Mindshake

Resumo

Como pode o estímulo de projetos artísticos/criativos em ambientes rurais favorecer as boas práticas das Indústrias Culturais e Criativas (ICC)? A trajetória desta investigação parte da existência de um défice de entendimento sobre qual o modelo e qual o valor instrumental das ICC para o desenvolvimento sustentável em contextos rurais. Alguns estudos desenvolvidos nestes ambientes demonstram que o sucesso das ICC não corresponde a um fenómeno unicamente urbano; o êxito das ICC também se manifesta em sistemas rurais. No quadro das ICC, o Design tem manifestado um crescente comprometimento na mudança do mercado ao impulsionar a inovação social, a inovação tecnológica e a inovação dos serviços culturais. O presente trabalho não pretende unicamente entender o setor cultural e criativo em ambientes rurais, mas também apresentar hipóteses de soluções agregadoras entre as comunidades rurais e os agentes criativos, através dos métodos do Service Design Thinking, tendo como referência a Rede Cultural Sete Sóis Sete Luas (RCSSSL) em Alfândega da Fé (AF) RCSSSL – AF. Delimitamos o campo de estudo ao caso RCSSSL – AF para compreender melhor o processo das ICC em ambientes rurais. Pretendemos compreender a autossustentabilidade do território de AF e como pode a RCSSSL favorecer a inovação social e a construção de narrativas comunicacionais, com recurso à cultura local. Para o modelo de análise, optámos por uma metodologia qualitativa: Research in Design Context. Durante o estudo preliminar e a formulação de hipóteses, recolhemos e organizamos informação segundo o modelo Grounded Theory. Foram realizadas três entrevistas – duas aplicadas à Câmara Municipal de AF e uma ao Diretor Artístico da Associação Cultural Sete Sóis Sete Luas. Os três guiões integraram perguntas diretas, abertas e follow up. Também analisámos dados recolhidos por via da observação in loco e da pesquisa documental. O propósito deste artigo é lançar hipóteses para um modelo de inovação em ambientes rurais, que estimule a instalação de *clusters* criativos e redes locais para o fomento da visibilidade e sustentabilidades desses territórios.

Palavras-chave

Indústrias culturais e criativas, contextos rurais, sustentabilidade dos territórios, service design thinking, rede Sete Sóis Sete Luas.

Abstract

How can the boost to artistic / creative projects in rural environments promote good practices in the Cultural and Creative Industries (CCI)? This research follows from the diffuse understanding of the model and the instrumental value of CCI for sustainable development in rural contexts. Studies carried out in rural environments confirm that the rise of the cultural and creative Industries is a phenomenon applied not only to an urban ecosystem, but also in the countryside. Within the CCI, design has shown a growing involvement with a sustainable economy to drive social innovation, technological innovation and cultural services innovation. Our aims are not only understand the cultural and creative sector in rural environments, but also to present aggregating solutions between rural communities and creative agents, through Service Design Thinking methods, with reference to Sete Sóis Sete Luas Cultural Network (SSSLCN) at Alfândega da Fé (AF). The field study is limited (for feasibility) to the SSSLCN at AF for better understand the process/instrumental value of CCI in rural environments. Our purpose is to understand the self-sustainability of the

territories, and how the SSSLCN can promote social innovation through local culture. For the analysis model we chose a qualitative methodology: Research in Design Context. During the preliminary study and the formulation of hypotheses, we collected and organised information based on Grounded Theory model. Three interviews were conducted: one with the Mayor of Alfândega da Fé, one with the head officer for Cultural and Tourism Affairs, and the third with the SSSL Artistic Director. The three scripts combined direct, open and follow up questions.
We also analyse data collected through observations and documental research.
The propose of this paper is launch hypotheses for an innovation model in rural environments, which encourage setting up creative clusters and local networks to promote visibility and sustainability of these territories.

Keywords
Cultural and creative industries, rural contexts, sustainability of territories, service design thinking, Sete Sóis Sete Luas network.

Inovação e criatividade sob a lente do design
Innovation and creativity under design lense

Patrícia Wielewicki · patriciafw@gmail.com
Investigadora, Universidade do Porto – FBAUP

Rui Miguel Ferreira Roda · rui.roda@me.com
Professor, Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS

Manuel Graça · mgraca@fep.up.pt
Professor Associado, Universidade do Porto – FEP

Resumo
A criatividade é um tema de interesse crescente no contexto da gestão devido à sua importância para o processo de inovação nas empresas. Considerando as dificuldades de gestão da criatividade no âmbito dos processos de inovação enfrentadas pelas organizações, este estudo objetiva contribuir para a clarificação da relação entre a criatividade e a inovação analisando-a sob o ponto de vista do design. Através da análise da literatura existente é apresentado um *framework* teórico que ilustra como a criatividade vem sendo explorada em favor da inovação neste domínio. Os resultados favorecem a construção de novas teorias no campo da gestão da inovação uma vez que explora, em novos contextos, temas não consensuais na literatura organizacional, tais como: criatividade individual e criatividade em grupos, e ambiente favorável à criatividade e inovação.

Palavras-chave
Criatividade, processo de inovação, design.

Abstract
Creativity is an ever increasing theme of interest in the context of management due to its importance for enterprise innovation process. Taking into account creativity management in the scope of innovation processes faced by organizations, this study aims at contributing for the clarification of the relation between creativity and innovation by analyzing it under the point of view of design. With basis on current literature analysis a theoretical framework is presented which illustrates how creativity has been explored for the sake of innovation in that domain. Results favor the construction of new theories in the field of innovation management since it explores in new contexts, non-consensual themes in the organizational literature such as: individual and group creativity, and ambience/environment favouring creativity and innovation.

Keywords
Creativity, innovation process, design.

Reflexão sobre inovação radical de significados: uma perspectiva para o estudo da significação do 'novo' em design

Reflection on radical innovation meaning: a perspective for the study of the meaning of the 'new' in design

Cristiane Schifelbein de Menezes · cristianemenezes@ua.pt
Estudante de Doutoramento, Universidade de Aveiro
PhD Student, University of Aveiro

Luís Nuno Coelho Dias · ndias@ua.pt
Professor Auxiliar, Universidade de Aveiro
Auxiliar Professor, University of Aveiro

Vasco Afonso da Silva Branco · vasco.branco@ua.pt
Professor Associado, Universidade de Aveiro
Associate Professor, University of Aveiro

Resumo
Este artigo aborda a teoria da inovação radical de significados (Verganti, 2012) e suas potencialidades para o campo do design.
O objetivo é perceber a relação que esta metodologia pode ter com os conceitos de design colaborativo e design centrado no usuário. Estas questões compõem parte da revisão bibliográfica da tese de doutoramento em desenvolvimento, que tem como foco a construção de uma taxonomia do 'novo', a partir da compreensão dos significados e polissemias do 'novo'. Aqui se enquadra o design centrado no usuário como uma etapa inicial para o estudo do contexto em que o produto será desenvolvido, seguido pela criação de uma rede de intérpretes pertencentes ao processo da inovação guiada pelo design, para observar as pessoas em seus contextos e cenários, estudar as mudanças sociais e entender as tendências para a construção de novos significados dos produtos. Neste contexto, o design colaborativo entende-se indispensável para cooperar na construção desta rede de intérpretes.

Palavras-chave
Inovação, inovação guiada pelo design, inovação radical de significados, design colaborativo.

Abstract
This article discusses the radical innovation of meaning (Verganti, 2012) and their potential for the field of design. The goal is to understand the relationship that this methodology may have with collaborative design concepts and user-centered design.
These issues make up part of the literature review of the doctoral thesis in development, which focuses on building of a taxonomy of 'new', from the understanding of the meanings and polysemy of the 'new'. Here fits the user-centered design as an initial step to study the context in which the product will be developed, followed by the establishment of a network of interpreters belonging to the innovation process guided by design, to observe people in their contexts and scenarios studying social change and understand the trends for the construction of new meanings of products. In this context, the collaborative design means indispensable to cooperate in creating this network of interpreters.

Keywords
Innovation, design-driven innovation, radical innovation of meanings, collaborative design.

Designing Research Tools: Empirical knowledge as a base for future beekeeping

Derya Irkdas Dogu · derya.irkdas@ieu.edu.tr
Docente, Faculdade de Belas Artes e design da Universidade de Economia de Izmir
Lecturer, Faculty of Fine Arts and Design of Izmir University of Economics

Raul Pinto · raulpinto@ua.pt
Docente, Faculdade de Belas Artes e design da Universidade de Economia de Izmir
Lecturer, Faculty of Fine Arts and Design of Izmir University of Economics

A. Can Ozcan · can.ozcan@ieu.edu.tr
Professor Auxiliar, Faculdade de Belas Artes e design da Universidade de Economia de Izmir
Assistant Professor, Faculty of Fine Arts and Design of Izmir University of Economics

Joaquim Vieira · jvieira@ua.pt
Professor, Universidade de Aveiro
Professor, University of Aveiro

Paul Atkinson · P.Atkinson@shu.ac.uk
Professor, Universidade de Sheffield Hallam
Professor, Sheffield Hallam University

Miguel Carvalhais · miguel@carvalhais.org
Professor Auxiliar, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
Professor, Faculty of Fine Arts of the University of Porto

Abstract
The world-wide phenomenon of the disappearance of bees with the consequential imbalance of ecosystems is a problem that needs to be addressed in order to guarantee a sustainable future. Beekeeping is an activity, generally associated to agriculture that allows small farmers to generate more food and income. This reality has had a shift in recent years with the number of small beekeepers decreasing, and big corporations gaining control over the industry. Regulations and the Colony Collapse Disorder, among other factors, may have a major role in these phenomena.
With the intent to contribute to a more sustainable beekeeping practice in a local context, this research is being conducted to better understand this reality, looking for design driven opportunities. The challenge is to gain a deeper understanding of the beekeepers, a practice that is understudied by designers, particularly considering in-depth research methods. This paper discusses an experimental design study in the Turkish Aegean region that was conducted with local beekeepers to better understand the existing specifications: by discussing their business models, in order to understand and analyze socio-cultural factors that contributed to the existing system, and propose changes for a more sustainable practice. As a starting point for a first phase survey, the intent is to generate original data which will serve as the foundation for future works. Beekeepers in this scenario are mainly senior male farmers that belong to a low literacy audience, who learned the practice from their predecessors. In order to identify the problems of beekeepers, we needed to design and adjust our research methods according to the specifications of the audience. For this reason, a three stage inquiry was designed to better communication in order to extract measurable data from their empirical knowledge through a series of workshops. The case study reports the workshop sessions for identifying the design strategies witha focus on voicing the beekeepers problems. The first level draws upon explicit knowledge to identify the audience. For the second level an illustrated questionnaire was designed to visually represent the quantitative data about the business. The process is exercised with a new design because the content of knowledge is tacit and personal. Finally, the third level is an interview session to validate the data gathered from the previous stages. This paper will present the findings of the workshops with the aim to formulate an appropriate way to employ new approaches to exploring and defining design problems with visual representations. We also seek to extend our research in other contexts that will help discuss the role of design as a tool for developing new methodologies of design research.
As a consequence we will propose prototypes of artifacts that will consider the implementation into beekeeping of new biomaterials, technology, branding and commercialization planning, etc., that may help create a more sustainable beekeeping practice. Beekeepers will be invited to analyze proposals and give their contributions. This process will render into redesigned optimized artifacts that will merge empirical knowledge with the needs of sustainable beekeeping.

Keywords
Design research tools, beekeeping, sustainability, eco-innovation, cooperation, Turkish Aegean region.

Design para o fabrico aditivo: Oportunidades para o design através da complexidade, da customização e do processo construtivo

Design for additive manufacturing: Opportunities to design by complexity, customization and manufacturing process

Silvina Félix · silvinafelix@ua.pt
Assistente Convidada, Universidade de Aveiro
Invited Assistant, University of Aveiro

Nuno Dias · ndias@ua.pt
Professor Auxiliar, Universidade de Aveiro
Auxiliar Professor, University of Aveiro

Resumo
A mudança de paradigma da tecnologia 3D de um sistema de prototipagem rápida para uma técnica de fabrico aditivo rápido estabelece para o design novas estratégias de inovação, a partir das quais se desenvolvem produtos finais funcionais e de complexidade formal dificilmente produzidos por uma tecnologia de fabrico tradicional.
Ao ultrapassar algumas das limitações impostas pelos processos ditos convencionais, o fabrico aditivo cria novas perspetivas de customização, complexidade, não assemblagem e cocriação, que libertam o design para diferentes linguagens estéticas e funcionalidades, num sistema aberto de infinitas possibilidades.
O aumento significativo de designers e artistas a explorar esta tecnologia e a ter acesso à mesma, possibilitará o aparecimento de uma linguagem formal, agregando e explorando todo o potencial estético e construtivo das tecnologias de fabrico aditivo (TPA).
O artigo apresentado explora as oportunidades para o design através do fabrico aditivo segundo os critérios identificados como possibilidades únicas do fabrico aditivo: complexidade, customização e não assemblagem. O presente trabalho faz parte de uma investigação que pretende, a partir de uma abordagem de natureza exploratória e de largo espectro, contribuir para um melhor entendimento acerca do modo como as potencialidades únicas e inerentes às tecnologias de fabrico aditivo se refletem no design de produto e na prática do designer.

Palavras-chave
Design de produto, fabrico aditivo (3D-printing), complexidade, customização, não-assemblagem.

Abstract
The paradigm shift from a 3D technology system of rapid prototyping to a rapid additive manufacturing technique sets up new strategies of innovation for Design that enable the production of functional final products with a formal complexity that could hardly be achieved by a conventional manufacturing technique.
By overcoming some of the limitations imposed by conventional processes, additive manufacturing creates new perspectives of customization, complexity, non-assemblage and co-creation that liberate the design towards different aesthetic and functional languages in an open system of infinite possibilities.
The remarkable increase in the number of designers and artists exploring and accessing this technology will enable the emergence of a formal language, aggregating and exploring all the aesthetic and constructive potential of the technology itself.
This article explores the possibilities for product design for additive manufacturing, according to the criteria identified as its unique possibilities: customization, complexity, non-assemblage. This work is part of an investigation of exploratory nature that aims
to contribute to a better understanding of how the unique capabilities of additive manufacturing technologies are reflected in the product design and at design practice.

Keywords
Product design, additive manufacturing (3D-printing), complexity, costumization, no-assembly

—

Design de vestuário ergonómico para o público idoso dependente

Ergonomic clothing design for the dependent elderly population

Artemisia Caldas · artecadaldas2@gmail.com
Investigador de doutoramento, Universidade do Minho
PhD student, University of Minho

Miguel Carvalho · migcar@det.uminho.pt
Professor, Universidade do Minho
Professor, University of Minho

Humberto Lopes · lopes.humbert@gmail.com
Investigador de doutoramento, Universidade de Coimbra
PhD student, University of Coimbra

Resumo

O processo de envelhecimento destaca a necessidade de estudos com alternativas que contribuam com soluções para os problemas relacionados com a falta de bem-estar da pessoa idosa com o vestuário. Este artigo faz parte de uma pesquisa sobre a adequação do vestuário para idosos dependentes de cuidados e tem como objetivo apresentar o processo inicial de prototipagem de um vestuário concebido de acordo com as necessidades e caraterísticas deste público crescente. Os resultados partem de uma investigação em curso no âmbito do Programa Doutoral em Engenharia Têxtil da Universidade do Minho (UMinho). O trabalho desenvolvido até ao momento, a partir das informações obtidas junto à população alvo e aos seus cuidadores, permitiu já observar que é possível melhorar o conforto da pessoa idosa dependente, projetando-lhe um vestuário mais ergonómico, com um design harmonizado à sua condição física, respeitando as suas necessidades específicas, relativas sobretudo a uma mudança corporal ocasionada pelo estágio avançado de envelhecimento. Para tal, foi fundamental compreender as necessidades ergonómicas, a antropometria e as posições anatómicas principais, com o intuito de percebermos como agregar conforto, proteção e função ao vestuário. Com a validação da prototipagem proposta, pretendemos proporcionar uma melhor compreensão da realidade em que se encontra o público idoso dependente, carente de uma adequação ergonómica.

Palavras-chave

Vestuário ergonómico, conforto, cuidador, idoso dependente.

Abstract

The aging process highlights the need for studies with alternatives that contribute to solutions to the problems related to the lack of well being of the elderly with clothing. This work is part of a research project on the suitability of clothing for the elderly dependent of care and aims to present the initial process of garment design and prototyping, according to the needs and characteristics of this growing population. The results are based on an ongoing research in the Doctoral Program in Textile Engineering at University of Minho (UMinho). The work so far, from the information obtained from the target population and their caregivers, allowed already to observe that is possible to improve the comfort of the dependent elderly person, projected with a more ergonomic clothing, with an harmonized design to their physical condition, respecting their specific needs, especially related to a changing body, caused by an advanced stage of aging. For this, it was essential to understand their ergonomic needs, their anthropometry and major anatomical positions, using the new technologies and techniques developed in the textile and apparel industry, which can add comfort, protection and function to clothing. With the validation of the proposed prototyping, we aim to provide a better understanding of the reality of the elderly dependent population, lacking of an ergonomic fit, in the design of the clothing they usually consume.

Keywords

Ergonomic clothing, comfort, caregiver, dependent elderly.

Metodologia de Design de vestuário infantil com foco na ergonomia

Children's clothing design methodology focusing on ergonomics

Germana Maria F. Bezerra · id5583@alunos.uminho.pt
Doutoranda da UMINHO – Professora Adjunta IV – UFC e UNIFOR
Associate Professor of the Federal University of Ceará and the Aixiliar University of Fortaleza

Miguel Ângelo F. Carvalho · migcar@det.uminho.pt
Professor Auxiliar da Universidade do Minho
Auxiliar Professor, University of Minho

Resumo
O objetivo deste trabalho é promover o debate sobre o projeto de tese de doutoramento em Design de Moda, intitulado "Design de vestuário infantil com foco na ergonomia: Desenvolvimento de uma metodologia de modelação a partir de um estudo antropométrico com base em digitalização 3D". A pesquisa efetuada durante o desenvolvimento do estado da arte do plano de tese revelou uma carência de investigações sobre o design do vestuário infantil, nomeadamente em Portugal. A base do estudo do design de moda parte do corpo que é o suporte do vestuário, e acompanha os movimentos do corpo durante a existência do ser humano. A criança é um ser em desenvolvimento e em constante movimento, com especificações e peculiaridades em cada fase da sua vida. A vivência das crianças é caraterizada por muitos movimentos, sendo necessário uma atenção especial da parte dos designers sobre o conhecimento das atividades desenvolvidas por elas, bem como respeitar as limitações de cada faixa etária. Este estudo propõe auferir as medidas antropométricas reais das crianças da faixa etária dos 2 aos 10 anos de idade, de ambos os sexos, com recurso à digitalização corporal 3D, definindo os principais biótipos, e propor uma metodologia de modelação baseada no estudo ergonómico das bases de blusa, camisa, saia e calça comprida. A validação da metodologia será realizada com a amostra estudada através da prototipagem do vestuário resultante.

Palavras-chave
Design, vestuário infantil, ergonomia.

Abstract
The objective of this work is to promote a debate on the doctoral thesis project in Fashion Design, entitled "Children's clothing design focused on ergonomics: Development of a pattern design methodology from an anthropometric study based on 3D scanning". The survey conducted during the development of the state of the art of the thesis plan, revealed a lack of research on the children's clothing design, namely in Portugal. The base of the fashion design study starts from the body, which is the clothing support, considered as a second skin that follows the body movements during the life of the human being. The child is developing human being and in constant movement with specifications and peculiarities at each stage of their life. The child´s experience is punctuated by many movements, requiring special attention from the designers about the knowledge of the activities developed by them, as well as respecting the limitations of each age group.
This study aims to derive the actual anthropometric measurements of children aged from 2 to 10 years of age, of both genders, using 3D body scanning, setting out the main biotypes, and proposing a pattern design methodology based on the ergonomic study of the basic patterns for a blouse, shirt, skirt and trouser. The validation of the methodology will be carried out with the sample studied by prototyping the resulting clothing.

Keywords
Design, children's clothing, ergonomics.

Reflexões sobre um design em transformação
Thoughts on a design in transformation

Leonardo Martins · leofmartins@gmail.com
Mestrando em Design e Sociedade, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio
Master's degree in Design and Society, Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro – PUC-Rio

Mario Lima · marioricardolima@gmail.com
Mestrando em Design e Sociedade, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio
Master's degree in Design and Society, Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro – PUC-Rio

Jackeline Lima Farbiarz · jackeline@puc-rio.br
Professora Adjunta, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio
Auxiliar Professor, Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro – PUC-Rio

Luiza Novaes · lnovaes@puc-rio.br
Professora Adjunta, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio
Auxiliar Professor, Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro – PUC-Rio

Resumo
Este artigo apresenta reflexões sobre a vivência do campo do design a partir dos três momentos principais da configuração de objetos de uso. Num primeiro momento, o artesão gerava objetos únicos e, em certa medida, controlava todas etapas da produção de artefatos. Com a industrialização, ocorre a separação entre o projetar e o fazer, tornando o design uma etapa fundamental nesse processo. A fragmentação dos saberes e a divisão do trabalho são acentuadas durante esse período. No mundo pós-industrial, contudo, percebemos que tanto a tentativa de circunscrever o design quanto a especialização excessiva do conhecimento parecem dar lugar a oportunidades de novos olhares para o campo. O avanço tecnológico representado pela era digital contribui para dar maior liberdade ao exercício do fazer design, antes sujeito às limitações técnico-construtivas. Propomos, portanto, refletir sobre caminhos possíveis para o campo do design, partindo de sua vocação interdisciplinar e do entendimento do designer como profissional apto a conciliar as novas tecnologias às necessidades e demandas dos usuários e a viabilizar e anunciar esses novos caminhos.

Palavras-chave
Design, tecnologia, industrialização, pós-industrial, digital.

Abstract
This paper presents some thoughts on the living of the design field based on three key moments of artifacts production. At first, the craftsman generated unique objects, controlling all stages of production. With industrialization, there is a division between planning and making and the design is identified as a key step in this process. The fragmentation of knowledge and the division of labor are emphasized during this period. In the post-industrial world, however, we realize that both the attempt to circumscribe the design activity as the excessive knowledge specialization seem to provide opportunities of a new look into the design field. The technological progress, represented by the digital age, helps to give greater freedom to the designer activity, once subject to technical and construction constraints. Therefore, we propose to think on possible ways to the design field, from its interdisciplinary vocation and the notion that the designer is someone able to gather new technologies and the needs and demands of users and to enable and announce these new paths.

Keywords
Design, technology, industrialization, post-industrial, digital.

Design contra o Estigma: a importância do simbólico

Renato Bispo · renato.bispo@gmail.com
Estudante de Doutoramento, Universidade de Aveiro
PhD Student, University of Aveiro

Vasco Branco · vasco.branco@ua.pt
Professor Associado, Universidade de Aveiro
Associate Professor, University of Aveiro

Resumo
A forma como os produtos desenhados para responder à incapacidade foram sendo desenvolvidos ao longo da história acompanhou, naturalmente, a evolução dos conceitos de deficiência e incapacidade. Se num primeiro momento, se centravam essencialmente na reabilitação do défice físico ou mental, ou pelo menos em facilitar a prestação de cuidados e um nível de mobilidade e autonomia condicente com as necessidades terapêuticas, progressivamente foram acompanhando as cada vez maiores expectativas de inclusão social, vendo-se obrigados a responder aos desafios que a vida em sociedade apresenta. A crescente globalização da legislação de acessibilidade é o principal resultado desta evolução, procurando garantir o acesso a meios sociais cada vez mais abrangentes. Contudo, é ainda pouco clara a importância que o Design Inclusivo pode ter na mudança de mentalidades que condicionam a aceitação das pessoas com incapacidade na sociedade.
Este artigo apresenta os resultados de um inquérito realizado aos grupos dEficientes Indignados e à Associação Gulliver, realizado no âmbito de uma investigação mais abrangente que procura compreender como podem ser combatidos os sentimentos de vergonha, pena, solidão, repulsa ou baixa autoestima por vezes associados aos objetos desenvolvidos para responder à incapacidade. Pretende-se demonstrar que o estigma relativamente à incapacidade tem uma dimensão implícita subjacente, que permanece mesmo quando são removidas as barreiras físicas que impedem o acesso.

Palavras-chave
Design, Design Inclusivo, Estigma.

Abstract
The way products were designed to respond disability has changed throughout history, following the evolution of the concepts of impairment and disability. If at first, they focused primarily on the rehabilitation of the physical or mental deficit, or at least attempted to facilitate the caregiver support and a level of mobility and autonomy suitable to the therapeutic needs, gradually they followed the growing expectations of social inclusion, responding to the challenges presented by life in society. The globalization of accessibility legislation is the main result of this evolution, trying to ensure access to increasingly social environments, however, is still unclear the importance that Inclusive Design can play in changing the mentalities that prevents the social acceptance of persons with disabilities.
In this article we present the results of a survey applied to the groups dEficientes Indignados and Associação Gulliver, held as part of a broader investigation that seeks to understand how to fight the feelings of shame, shame, loneliness, disgust or low self-esteem often associated with products developed to respond disability. We intend to demonstrate that stigma related to disability has an underlying implicit dimension that remains even when the physical barriers blocking access are removed.

Keywords
Design, inclusive design, stigma

O Design Primário e o desenvolvimento de um produto semi-industrial

Design Primario and the development of a semi-industrial product

João Costa · joao110@hotmail.com
Instituto Politécnico de Viana do Catelo (IPVC)
Polytechnic Institute of Viana do Castelo (IPVC)

Liliana Soares · lsoares@estg.ipvc.pt
Instituto Politécnico de Viana do Catelo (IPVC)
Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design – (CIAUD)
Polytechnic Institute of Viana do Castelo (IPVC)
Lisbon University Research Center for Architecture, Urbanism and Design (CIAUD).

Eduarda Gomes · eduma@estg.ipvc.pt
Instituto Politécnico de Viana do Catelo (IPVC); / Polytechnic Institute of Viana do Castelo (IPVC);

Resumo
Nesta investigação pretende-se desenvolver um novo produto no âmbito das cozinhas, beneficiando de uma parceria com uma empresa ligada ao ramo de vendas de produtos para construção civil, a Costa & Sá. O desenvolvimento deste produto tem como objetivo pensar no âmbito local e agir de forma global, tirando partido da história, dos contatos e da cultura da empresa Costa & Sá. Embora a empresa opere no mercado da construção civil e não no âmbito das cozinhas, as oscilações do mercado, fruto da complexidade e da contradição da realidade atual, obriga-a a transformar-se em permanência para poder sobreviver. Como refere Zygmund Bauman, a modernidade liquida é "uma sociedade em que as condições sob as quais agem seus membros mudam num tempo mais curto do que aquele necessário para a consolidação, em hábitos e rotinas, das formas de agir". (BAUMAN, 2000) Metodologicamente, este estudo baseia-se na revisão bibliográfica, em trabalho de campo e trabalho de laboratório. A primeira parte investiga o conceito de Design Primário (CASTELLI cit in MITCHELL: 1996) como competência e metodologia do design, utilizando um caso de estudo. A segunda parte, apresenta experiências de materiais para a definição de superfícies no desenvolvimento de um novo produto. Por um lado, realizam-se hipóteses satisfatórias (CROSS, 2007) ensaiadas em laboratório. Esta fase orienta-se para a cultura da madeira, incluindo a técnica da talha e fresa e elementos de construção no território nacional português. Por outro lado, desenvolvem-se as premissas para a criação de um projeto piloto semi-industrial, cruzando o trabalho manual do entalhamento com o fraseamento por via de uma maquinação em CNC. Com este trabalho espera-se provar que o desenvolvimento de um novo produto pode ser a chave de leitura para a criatividade e a sustentabilidade empresarial. Espera-se, igualmente, demonstrar que a ligação da academia com o mundo empresarial pode trazer benefícios para a região.

Palavras-chave
Design e materiais, design primário, tradição e inovação, design estratégico.

Abstract
This research aims to develop a new product within the kitchens, benefiting from a partnership with a company linked to product sales branch for construction, Costa & Sá. The development of this product aims to think locally and act globally, taking advantage of history, contacts and culture of Costa & Sa company. Although the company operates in the construction market and not under the kitchen, market fluctuations, due to the complexity and contradiction of the current reality forces her to become permanently to survive. As Zygmund Bauman states the liquid modernity is "a society in which the conditions under which act the members change in a shorter time than that required for consolidation in habits and routines, forms of action." (BAUMAN, 2005). Methodologically, this study is based on literature review, fieldwork and laboratory work.
The first part investigates the concept of Design Primario (CASTELLI cit in MITCHELL: 1996) as a competence and methodology of design, using a case study. The second part presents materials experiments to define surfaces in the development of a new product. On the one hand, it takes place satisfactory hypotheses (CROSS, 2007) tested in the laboratory. This phase is oriented to the culture of wood, including the carving technique and milling, construction and decoration elements in the national territory Portuguese and inseparable from the history. On the other hand, examples of the assumptions for

the creation of a semi-industrial pilot, crossing the manual work with the notching phrasing via a CNC machining. This work is expected to prove that the development of a new product can be reading key to creativity and corporate sustainability. It is expected also demonstrate that the link academia with the business world can bring benefits to the region.

Keywords
Design and materials, design primary, tradition and innovation, strategic design

Design para Serviços e Consistência Estética
Service Design and Aesthetic Consistency

Humberto Costa · humbertoccosta@gmail.com
Professor Assistente Mestre, Unicuritiba
Doutorando em Design, Universidade Federal do Paraná – UFPR
Master Teacher Assistant, Unicuritiba
PhD Candidate in Design, Universidade Federal do Paraná – UFPR

Aguinaldo dos Santos · asantos@ufpr.br
Professor Associado I, Universidade Federal do Paraná – UFPR
Associate Professor I, Universidade Federal do Paraná – UFPR

Resumo
A presente pesquisa tem por tema o 'Design para serviços e consistência estética' e o problema que a norteia pode ser colocado com o seguinte questionamento: como manter a consistência estética em serviços prestados aos cidadãos? O objetivo desse trabalho é o de propor um protocolo de avaliação estética capaz de auxiliar a manutenção da consistência estética em serviços prestados aos cidadãos. Para a realização do estudo, foram utilizadas a revisão bibliográfica sistemática (RBS) e uma abordagem de cunho etnográfico. Tem por campo de estudo um hospital público e os seus serviços prestados aos cidadãos constituem o objeto da pesquisa. No momento, os dados coletados ainda estão passando por análises e refinamentos e, assim, os resultados ainda não são conclusivos. No entanto, as análises preliminares mostraram que é possível oferecer uma ferramenta capaz de auxiliar o designer na manutenção da consistência estética de serviços.

Palavras-chave
Estética em serviços, design de serviços, consistência estética, serviços.

Abstract
This research is the theme 'Design for services and aesthetic consistency' and the problem that the guides can be placed with the following question: how to maintain aesthetic consistency in services to citizens? The aim of this study is to propose a protocol evaluation aesthetics able to help maintain aesthetic consistency in services to citizens. For the study, we used systematic literature review (R.B.S.) and an ethnographic approach. Its field of study a public hospital and its services to citizens are the subject of research. At the time, the data collected are still undergoing analysis and refinements and thus the results are not yet conclusive. However, preliminary tests have shown that it is possible to provide a tool that is capable of assisting the designer to maintain the aesthetic consistency services.

Keywords
Aesthetic services, service design, aesthetics consistency, services.

O papel dos materiais autóctones e das técnicas construtivas tradicionais no reconhecimento de valores e qualidades de territórios: a perspectiva do utilizador

The role of autochthonous materials and traditional manufacturing methods on recognition of territories' values and qualities: the users view

Aline Teixeira de Souza · aline.souza@ufu.br
Professora Adjunta, Universidade Federal de Uberlândia, Investigadora, CIAUD – Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa
Associate Professor, Federal University of Uberlândia, Researcher, CIAUD, Faculty of Architecture, University of Lisbon

Rita Almendra · rita.a.almendra@gmail.com
Professor Adjunta, CIAUD – Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa
Associate Professor, CIAUD – Faculty of Architecture, University of Lisbon

Lia Krucken · lia.krucken@gmail.com
Professora Adjunta, Universidade do Estado de Minas Gerais
Associate Professor, Minas Gerais State University

Resumo
O artigo apresenta os resultados de uma pesquisa sobre os efeitos da seleção dos materiais nativos e dos métodos tradicionais de fabricação no reconhecimento de qualidades e valores locais. A pesquisa é parte da investigação de doutoramento em progresso, cujo objetivo é o desenvolvimento de estratégias para a inovação de produtos locais a partir da identificação e exploração dos materiais nativos e dos métodos tradicionais de construção. Consequentemente, é pretendida a valorização de territórios. A principal motivação para a investigação é a abundância de recursos materiais no Brasil e os métodos específicos de manufatura desenvolvidos por diversas comunidades por toda extensão do país. No entanto, a falta de articulação entre comunidades produtoras, empresas, políticas públicas em associação com um discurso projetual fraco implica na subutilização dos recursos locais e, consequentemente, resulta em prejuízos para os territórios. Para o levantamento das informações relevantes sobre o reconhecimento das qualidades e valores locais, foi desenvolvida uma pesquisa pública por inquérito com brasileiros e portugueses e também, um experimento para avaliar a apreciação global de utilizadores em potencial de quatro produtos. Os resultados demonstram a identificação da abordagem pelo público geral, do sucesso das estratégias adotadas pelos fabricantes dos produtos selecionados para o experimento e de parâmetros que podem ser utilizados no design de produtos locais.

Palavras-chave
Design como processo, design e valorização de territórios, produto local, seleção de materiais e processos de fabricação.

Abstract
This paper presents the results of a study about effects of selection of native materials and traditional manufacturing methods on recognition of territories' qualities and values. The study is part of PhD research in progress which aim is the development of strategies for local product innovation by identification and exploitation of local materials resource. Consequently, add value to local resource and its origins is pretended. Main motivation is the abundance of materials resource from Brazil and specific constructive methods developed by several communities around the country. However, the lack of articulation among producer communities, companies, public policies in association with a weak projectual discourse imply on the sub utilization of local resources and, consequently, results in injuries for territories. Relevant information was collected by: questionnaire applied for general public from Portugal and Brazil; doing an experiment with potential users of four products. It was identified that: the approach makes sense to general public; strategies applied by producer obtained success; and it was listed parameters for local products.

Keywords
Design process, design and promotion of territories resource, local products, selection of materials and manufacturing methods.

—

Aspetos Psicológicos e Cognitivos do envelhecimento: a vivência sénior e a condução automóvel

Psychological and Cognitive aspects of aging: senior living and car driving

Susana C.F. Fernandes
scfernandes@ipca.pt
PD Design – Universidade de Aveiro Professora Assistente Convidada, Instituto Politécnico do Cávado e do Ave
Visiting Assistant Professor, Polytechnic Institute of Cávado and Ave

J.L.Esteves · jesteves@fe.up.pt
Professor Auxiliar, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto
Auxiliar Professor, Oporto, University Faculty of Engineering

Paulo Bago de Uva · paulo.uva@ua.pt
Professor Auxiliar Convidado, Universidade de Aveiro / Assistant Professor, University of Aveiro

Ricardo Simoes · rsimoes@ipca.pt
Professor Coordenador, Instituto Politécnico do Cávado e do Ave
Coordinator Professor, Polytechnic Institute of Cávado and Ave

Resumo
Esta investigação visa compreender os aspectos psicológicos e cognitivos doenvelhecimento e avalia a relevância do automóvel e da condução na vivência do sénior. Sabemos que o envelhecimento biológico é um facto inelutável; mas existirá igualmente um envelhecimento psicológico, cognitivo e social? Se sim, está relacionado com a velhice ou com outros fatores? Que relevância assume a condução do automóvel pessoal na vivência do sénior e como pode influenciar aspetos psicológicos e cognitivos? Para responder a estas questões estudamos vários autores e conceitos sobre a saúde mental, o desenvolvimento no envelhecimento e a relação com as tarefas de condução automóvel. Exploramos, ainda, as modificações psicológicas e cognitivas relacionadas com o envelhecimento, as principais alterações comportamentais das pessoas seniores saudáveis (com funcionamento cognitivo normal) e com comprometimento cognitivo leve, bem como pode a inibição de conduzir afetar os referidos aspetos psicológicos e cognitivos.
Concluímos que o decréscimo do funcionamento mental é causado por um conjunto de fatores biológicos, psicológicos e sociais complexos, ligados por sua vez a fatores ambientais. O abrandamento das atividades cognitivas e do rendimento nos seniores não é acompanhado, forçosamente, pela diminuição das capacidades intelectuais, baixa da acuidade sensorial ou abrandamento psicomotor. Deverão ser tidos em consideração outros fatores, tais como o estado de saúde, as limitações, a ansiedade, a falta de interesse, a motivação e as atitudes. A diminuição das capacidades cognitivas e a prevalência dos estados de comprometimento cognitivo leve aumentam com a idade, pelo que devem ser uma preocupação crescente entre os seniores que conduzem automóveis. Todavia, faltam provas específicas baseadas em critérios e testes, em particular, no domínio psicológico e cognitivo, que avaliem os condutores seniores efetivamente em risco. É importante estabelecer uma base de evidência que permita a determinação objetiva do risco, de modo a que os condutores seniores aptos possam continuar a conduzir pelo máximo de tempo possível, contribuindo assim para a manutenção da sua saúde mental, independência e qualidade de vida.

Palavras-chave
Aspetos psicológicos e cognitivos, envelhecimento, vivência, condução automóvel, seniores, investigação em design.

Abstract
This research aims to understand the psychological and cognitive aspects of aging and assess the relevance of driving in senior living. We know that biological aging is an inescapable fact, but will there also be a psychological, cognitive and social aging? If so, is it related to old age or other factors? What relevance assumes the conduct of personal automobile in senior living and how it can influence psychological and cognitive aspects? To answer these questions we study several authors and concepts about mental health, development in aging and the relationship with the driving duties in the car. We also explore psychological and cognitive changes associated with aging, major behavioural changes of healthy senior people (with normal cognitive function) and mild cognitive impairment, as well as how driving induced inhibition can affect psychological and cognitive aspects. We conclude that low mental functioning is caused by a set of biological, psychological and social complex, connected in turn to environmental factors. The slowdown of cognitive activities and income in the senior does not necessarily follow the reduced intellectual capacity, low sensory acuity and psychomotor slowing. Other factors, such as health status, handicaps, anxiety, lack of interest,

motivation and attitudes, must be taken into account. The loss of cognitive abilities and the prevalence of mild cognitive impairment states increase with age, so this should be a growing concern, especially among seniors who drive cars. However, specific evidence based on tests and criteria is still lacking, in particular, of the psychological and cognitive domains, evaluating senior drivers who are actually at risk. It is important to establish a base of evidence to allow the objective determination of risk, so that senior safe drivers can continue driving for as long as possible, thereby contributing to their mental health, independence and quality of life.

Keywords
Psychological and cognitive aspects, aging, experience, driving car, senior.

CARTAZES

POSTERS

Princípios de pesquisa online para a serendipidade: o processo criativo como caso de estudo

Online research principles for serendipity: the creative process as a case study

Marta
Santos
marta.santos.718@gmail.com
Mestrado em Multimédia, Universidade do Porto

Ricardo
Melo
rmcmelo@gmail.com
Doutoramento em Design, Universidade do Porto

Pedro
Cardoso
ordep.osodrac@gmail.com
Professor Auxiliar, Universidade do Porto

Miguel
Carvalhais
miguel@carvalhais.org
Professor Auxiliar, Universidade do Porto

questão de investigação / ***research question***

Que princípios aplicar num sistema de pesquisa online de modo a favorecer a serendipidade?

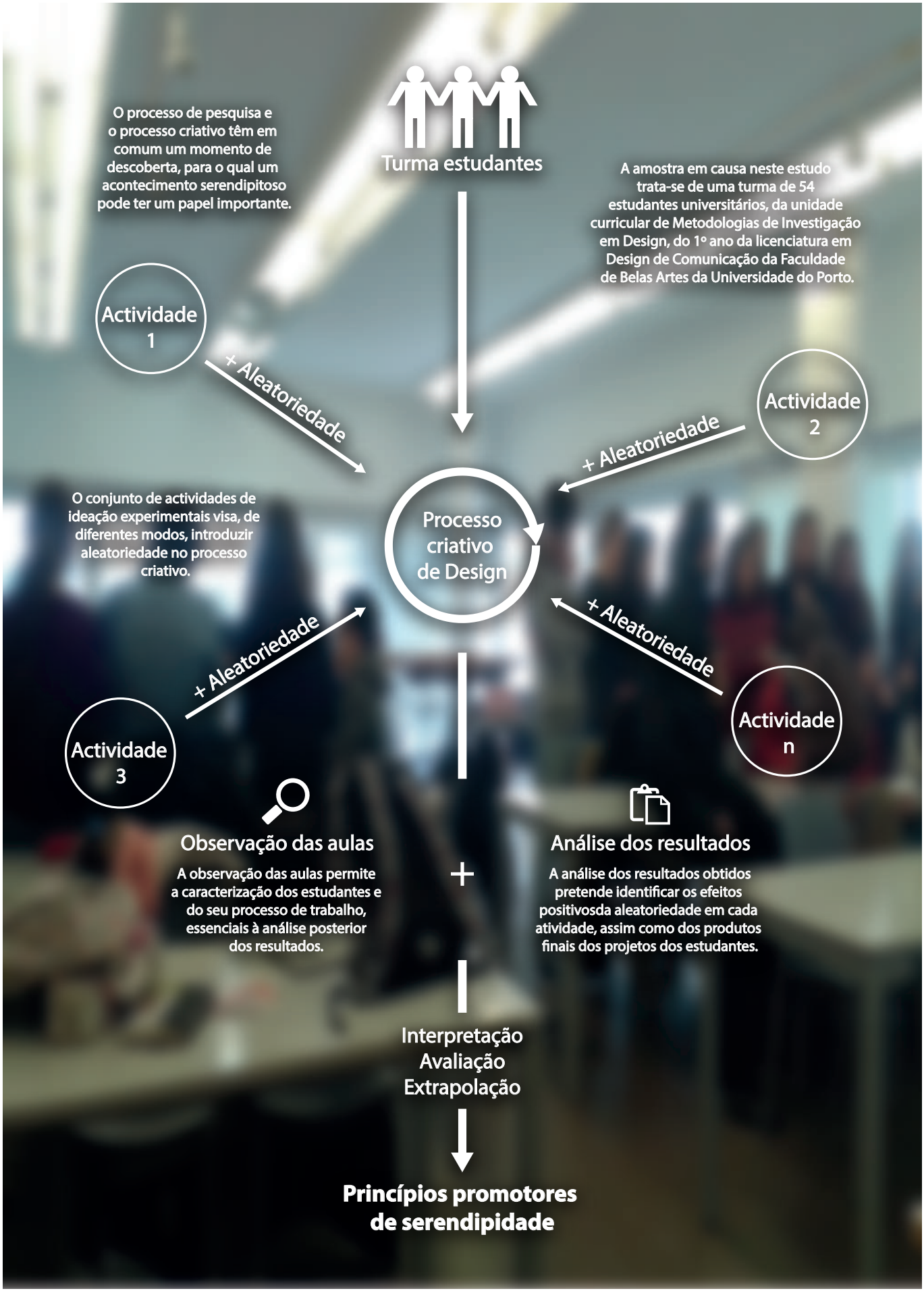
Which principles to apply in an online search system in order to potentiate serendipity?

palavras chave** / **keywords
Pesquisa online; Personalização; Aleatoriedade; Serendipidade; Criatividade.
Online search; Personalization; Randomness; Serendipity; Creativity.

investigação / ***research***

A Internet é de longe a principal fonte disponível de informação, tendo os motores de pesquisa online uma crescente utilização diária. O meio online é constituído por um vasto conjunto de informação que alterou a produção de conteúdos de um fluxo unidirecional para uma democratização do consumidor-produtor, que reflete o contexto atual de uma cultura de convergência. Em 2005 a Google introduziu um novo sistema de personalização de resultados (Kamvar 2005), representando um importante progresso tecnológico e uma das principais marcas da evolução mais recente da Web no sentido da satisfação dos utilizadores. No entanto, vários autores se questionam acerca dos seus efeitos e perigos, para uma sociedade tão dependente dos meios online, surgindo diversas questões e correntes de estudo relacionadas com a *ciberbalcanização* (Putnam 2000), o *filter bubble* (Pariser 2011), o *"Daily Me"* (Negroponte 1995) e a Web 3.0 (Markoff 2006), que temem uma extrema definição dos perfis virtuais dos utilizadores, e os efeitos que uma excessiva personalização possa vir a ter nos mesmos. No sentido em que remetem para a tendência de reforçar opiniões e crenças e limitar o contexto daquilo que é apresentado, gerando indivíduos limitados pela sua própria cultura e conhecimentos, e por isso intolerantes e incapazes de lidar com ou até mesmo de obter informações ou conteúdos totalmente novos para si.
Face a esta problemática e focando especialmente no diz respeito à capacidade de aquisição de novos conteúdos no meio online, surge a necessidade de perceber de que forma a personalização pode estar a limitar em demasia o espaço para a aleatoriedade, e por consequência para os seus possíveis efeitos positivos, tais como a serendipidade.
Serendipidade é o termo utilizado para descrever a ocorrência de uma descoberta afortunada com origem num acaso, muitas vezes associada ao despoletar de um processo criativo ou descoberta científica, sendo muitos os casos do dia-a-dia em que a esta tem um papel importante. Como tal, tendo em conta a evolução tecnológica, em especial no que diz respeito à otimização dos sistemas de pesquisa e sugestão online, em que os resultados de forma cada vez mais precisa vão de encontro ao que procuramos, levanta-se a questão de como e se existe lugar para a serendipidade nestes sistemas digitais; e de que forma podemos equilibrar estes sistemas tendo em conta simultaneamente os benefícios alcançados pela personalização e pela serendipidade.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.* New York: New York University Press.
Kamvar, S. (28 de Junho de 2005). *Search gets personal.* Obtido em 2 de Fevereiro de 2016, de Official Google Blog: https://googleblog.blogspot.pt/2005/06/search-gets-personal.html
Markoff, J. (12 de Novembro de 2006). *Entrepreneurs See a Web Guided by Common Sense.* Obtido em 10 de Fevereiro de 2016, de New York Times: http://www.nytimes.com/2006/11/12/business/12web.html?ei=&_r=0
Negroponte, N. (1995). *Being Digital.* New York, United States of America: Alfred A. Knopf, Inc.
Putnam, R. (2000). *Bowling Alone.*
Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding From You.* Penguin Press.


O processo de pesquisa e o processo criativo têm em comum um momento de descoberta, para o qual um acontecimento serendipitoso pode ter um papel importante.
Turma estudantes
A amostra em causa neste estudo trata-se de uma turma de 54 estudantes universitários, da unidade curricular de Metodologias de Investigação em Design, do 1º ano da licenciatura em Design de Comunicação da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.
Actividade 1
+ Aleatoriedade
Actividade 2
+ Aleatoriedade
O conjunto de actividades de ideação experimentais visa, de diferentes modos, introduzir aleatoriedade no processo criativo.
Processo criativo de Design
+ Aleatoriedade
+ Aleatoriedade
Actividade 3
Actividade n
Observação das aulas
A observação das aulas permite a caracterização dos estudantes e do seu processo de trabalho, essenciais à análise posterior dos resultados.
+
Análise dos resultados
A análise dos resultados obtidos pretende identificar os efeitos positivosda aleatoriedade em cada atividade, assim como dos produtos finais dos projetos dos estudantes.
Interpretação
Avaliação
Extrapolação
Princípios promotores de serendipidade

Semiotics *inside* design: Pragmatism as epistemological basis to designing

Semiótica aplicada ao design: O pragmatismo como base epistemológica para o projeto de design

Felipe **Domingues**[1]
felipe.domingues@polimi.it

Salvatore **Zingale**[2]

Dijon **De Moraes**[3]

affiliation / filiação

[1] PhD Candidate / Bursar of CNPq/Brazil
Politecnico di Milano
Italy

[2] Professor / Supervisor
Politecnico di Milano
Italy

[3] Professor / Co-Supervisor
University of the State of Minas Gerais
Brazil

research question */ questão de investigação*

How to access, identify, and analyze interpretative answers and plausible consequences thereof that emerge when artifacts are placed in specific cultural contexts and/or under specific circumstances?

Como acessar, identificar e analisar respostas interpretativas e consequências plausíveis advindas do posicionamento de artefatos em circunstâncias e contextos culturais específicos?

keywords / palavras chave

Semiotics inside Design, Pragmatism, Product Analysis, Methodology.

Semiótica, Pragmatismo, Análise de Produto, Metodologia.

research */ investigação*

This thesis, developed in the scope of a broader investigation (Fig. 1), aims at building a method of analysis of the pragmatistic dimension of artifacts. More specifically, the objective is to provide theoretical and technical support to the analytical processes of Product Development [PD] by formally introducing pragmatistic analysis into such processes. The focus lies on gaining a better understanding of Mediation Processes [MPs] and their consequences from the perspective of Peirce's notion of sense. Such processes, in our viewpoint, are embedded in the relationship established between users and their artifacts. Therefore, they should be tapped into in the context of use and/or under specific circumstances. Bearing this in mind, our research question is: How to access, identify, and analyze interpretative answers and plausible consequences thereof that emerge when artifacts are placed in specific cultural contexts and/or under specific circumstances?

The applied use of semiotics in design processes has remained at the *on desk* level (cf. Deni, 2015). Therefore, a Full Methodological Research Framework [FMRF] (Fig. 2) should be adopted to enhance PD processes through the use of a semiotic approach also *in field*, supported by systematic analyses of the users' mental behaviors and habits in terms of practical consequences (Fig. 3). We believe that the proper way to understand such MPs is to come into contact with users' interpretative answers and their plausible consequences in the real life. In brief, when an object (Fig. 4) is placed in front of users, it can prompt MPs, leading their minds to inferential semiosic processes. Within a short moment of decision-making, such minds can take as many possible directions as the individual is urged to reach (Fig. 5), as described in the Peircean Maxim (Fig. 6). Hence, we support that the adequate route to address the issue resides in embracing transdisciplinarity and taking advantage of the triangulation of methods and techincs of field research as retrieved from social sciences (Fig. 7).

In conclusion, the results of this research may foster dialogues among the agents involved in the PD processes (Fig. 8) and outsiders. We are defending a scientific understanding of the so-called MPs through field research. The contributions of this investigation are addressed to the field of Design and Semiotics by broadening the processes of product design analysis, which may reflect on the subsequent phases of PD. In addition, given its basis on studies of symbolic forms, this investigation may also contribute to other fields within design (e.g., Strategic Design).

references */ referências*

Deni, M. (2015). For a history of semiotics of design projects. *Proceedings of the European Academy of Design*, *France*, *11*.

Peirce, C. S. (1931-1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge: Harvard University Press.

further readings */ leituras adicionais*

Eco, U. (1968). *La struttura assente. Introduzione alla ricerca semiologica*. Milano: Bompiani.

Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures: selected essays*. New York: Basic Books.

Zingale, S., & Domingues, F. (2015). The consequences of things: The semiotics and the pragmatistic route to designing. *Proceedings of the European Academy of Design*, *France*, *11*.

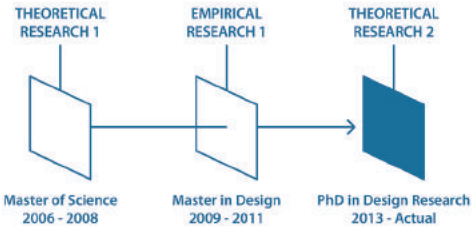


Figure 1. Broader investigation framework. [ongoing research]

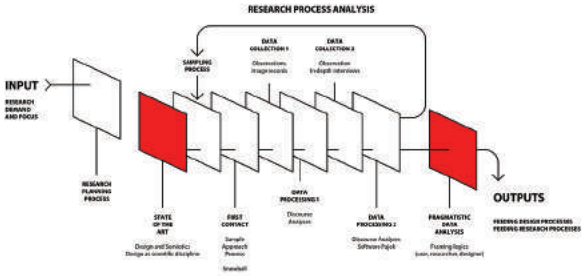


Figure 2. Draft of the Full Methodological Research Framework. [ongoing development]

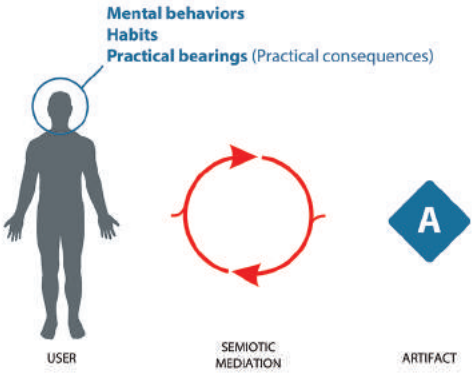


Figure 3. Research focus.

Figure 4. Mental behaviors explanation.

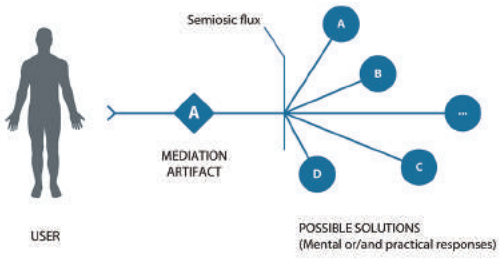


Figure 5. Moment of decision-making: Possible solutions.

"Consider what effects, that might conceivably have practical bearing, we conceive the object of our conception to have. Then, our conception of these effects is the whole of our conception of the object."

Figure 6. Peirce's Maxim (Peirce, CP 4.402).

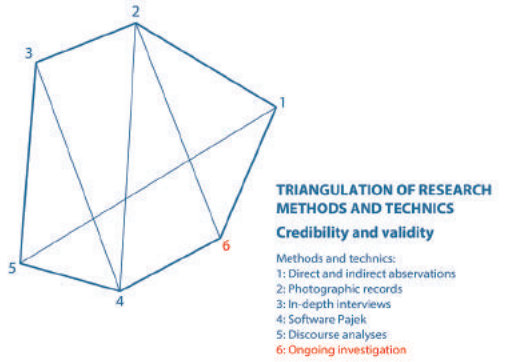


Figure 7. Transdisciplinarity: triangulation of research methods.

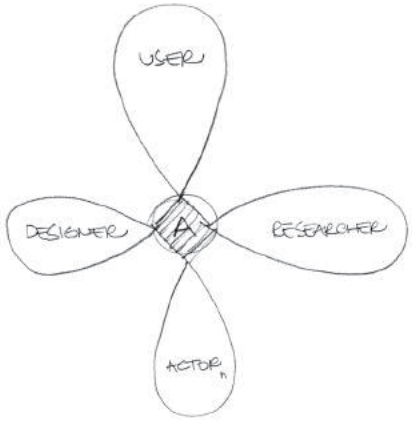


Figure 8. Draft of the Propeller Model: Design-agents that attribute senses to artifacts. [ongoing development].

Sustentabilidade Ambiental e Social no Ensino do Design: Um Estudo Comparativo

Environmental and Social Sustainability in Design Education: A Comparative Study

Natália
Plentz
nataliadplentz@gmail.com

filiação / ***affiliation***
Doutoramento em Design
Universidade de Lisboa
Portugal

questão de investigação / ***research question***

Como o design sustentável em suas dimensões ambiental e social se insere na realidade do ensino do design no Brasil e em Portugal?

How is sustainable design in its environmental and social dimensions inserted in the reality of design education in Brazil and Portugal?

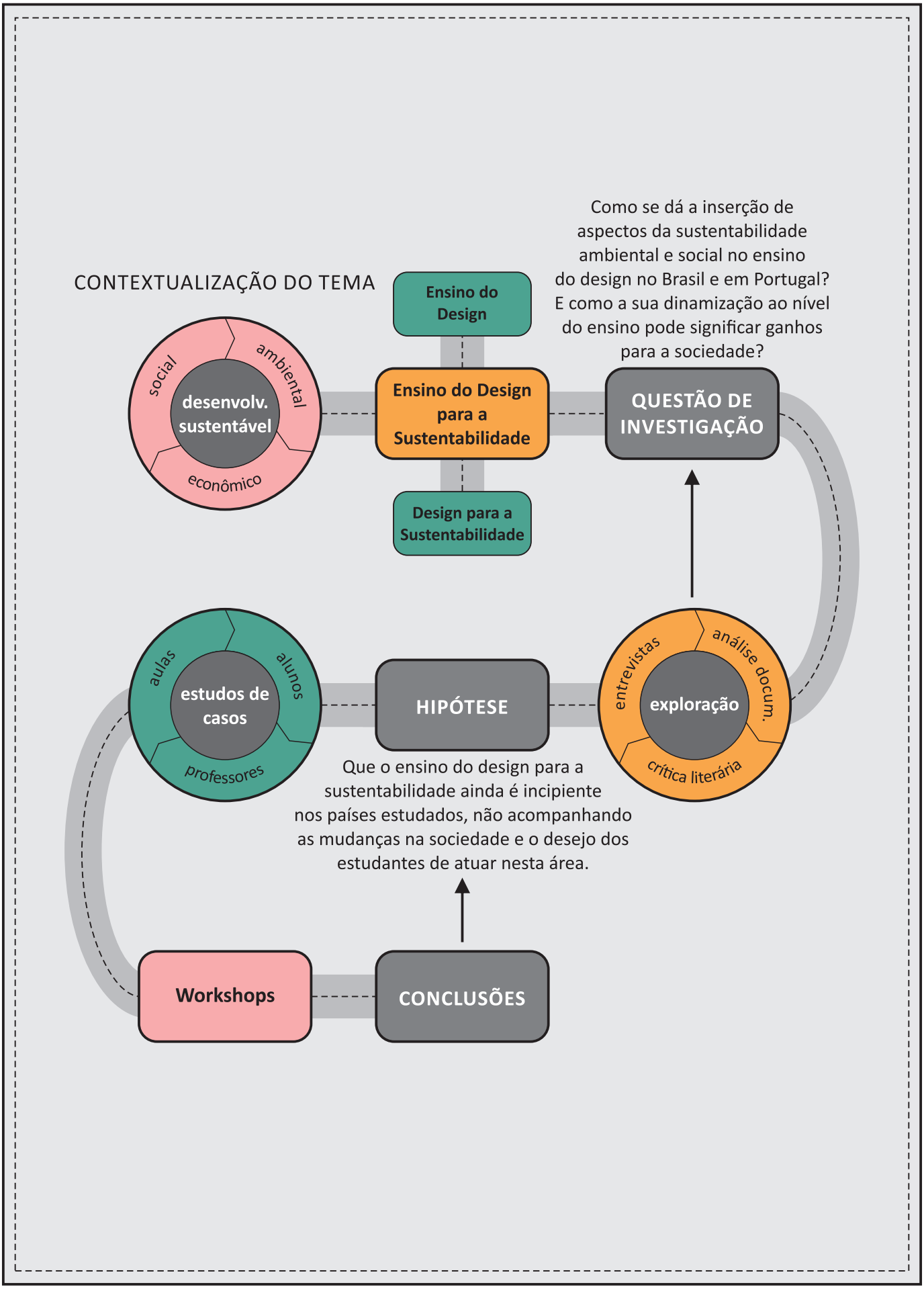
palavras chave** / **keywords
Design para a Sustentabilidade, Desenvolvimento Sustentável, Ensino do Design. / Design for Sustainability, Sustainable Development, Design Education.

investigação / ***research***

A preocupação com a sustentabilidade dos produtos fabricados e consumidos vem-se tornando constante nas últimas décadas. Neste contexto, os designers possuem um importante papel para atender às mudanças de paradigma que acontecem na sociedade. Apesar de pesquisas relacionadas com a sustentabilidade ambiental e social existirem há muitos anos, a inclusão destes temas no ensino do design pode ser considerada recente. Além disso, não basta pensar apenas na questão ambiental, mas também no desenvolvimento e inclusão social. "A sustentabilidade é aqui buscada como uma mudança sistêmica promovida na escala global e local" (Manzini, 2009, p. 10).
Cada vez mais estudantes e profissionais se interessam por atuar nesta área, mas surge o questionamento se as estruturas acadêmicas estão preparadas para apoiá-los e como elas podem ser melhoradas (Lasky, 2013). Por estas razões, o objetivo principal da pesquisa é fazer um estudo comparativo entre Brasil e Portugal a respeito da inserção de aspectos da sustentabilidade ambiental e social no ensino do design. Para isso, a pesquisa se inicia com um levantamento dos cursos de design (licenciaturas, mestrados e doutorados), nas áreas de produto, comunicação, interiores, games e outros, excluindo-se os cursos de moda. Após este levantamento é feita uma pesquisa das grades curriculares destes cursos, com o intuito de averiguar a presença de disciplinas específicas de sustentabilidade. Estão sendo feitas também entrevistas exploratórias com profissionais e docentes que atuam com o design sustentável, para se ter visões diferentes da inserção deste tema no ensino. Como método principal da pesquisa tem-se os estudos de casos, que serão feitos nos dois países e consistirão de observação direta de aulas, entrevistas com alunos, docentes e coordenadores de cursos. Atualmente está sendo realizado o estudo de caso piloto na Universidade de Lisboa, onde os protocolos de investigação estão sendo testados para aplicação futura. Finalmente serão realizados workshops para testar o que foi investigado, aplicando-se metodologias de ensino e conteúdos a um grupo de alunos.

Referências:
Lasky, J. (2013). Design and Social Impact: A Cross-Sectoral Agenda for Design Education, Research, and Practice. White paper based on the Social Impact Design Summit at the Rockefeller Foundation offices in New York on February, 27, 2012.
Manzini, E. (2009). New design knowledge. Design Studies, 30(1), 4–12.

Este trabalho foi realizado com apoio da CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.


CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA
Ensino do Design
Como se dá a inserção de aspectos da sustentabilidade ambiental e social no ensino do design no Brasil e em Portugal? E como a sua dinamização ao nível do ensino pode significar ganhos para a sociedade?
social
ambiental
econômico
desenvolv. sustentável
Ensino do Design para a Sustentabilidade
QUESTÃO DE INVESTIGAÇÃO
Design para a Sustentabilidade
aulas
alunos
professores
estudos de casos
HIPÓTESE
entrevistas
análise docum.
crítica literária
exploração
Que o ensino do design para a sustentabilidade ainda é incipiente nos países estudados, não acompanhando as mudanças na sociedade e o desejo dos estudantes de atuar nesta área.
Workshops
CONCLUSÕES

O papel do design no desenvolvimento das comunidades locais

The role of design in local communities development

Melissa
Pozatti
melissapozatti@gmail.com

filiação */ affiliation*
Doutoramento em Design
Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa - Portugal

questão de investigação */ research question*

De que forma o design pode contribuir em projetos sociais para o desenvolvimento local e das comunidades?

How design can contribute to social projects for local and communities development ?

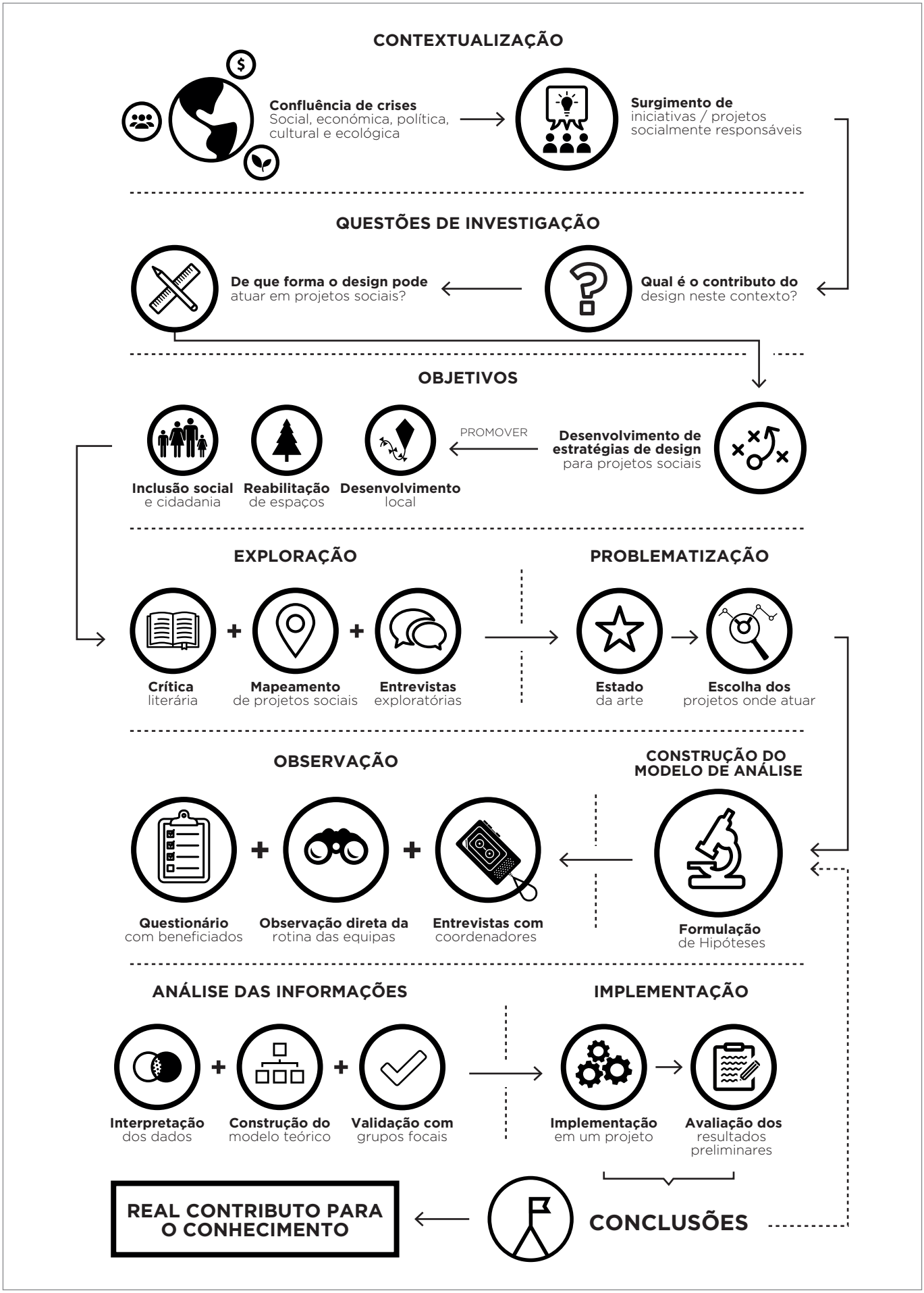
***palavras chave** / keywords*
Design social, Desenvolvimento Local, Comunidades / Social Design, Local Development, Communities.

investigação */ research*

Sozinhas, as estruturas e políticas existentes não têm conseguido sanar algumas das questões mais prementes do nosso tempo - tal como o agravamento das desigualdades económicas e sociais e da situação ambiental, o envelhecimento da população e a epidemia mundial de doenças crónicas (Murray, Caulier-Grice, & Mulgan, 2010). "É à luz deste contexto que a emergência de um grande número de projetos, movimentos, inciativas e organizações têm surgido em todo o mundo, propondo a alteração dos modelos de desenvolvimento vigentes" (Projeto Catálise, 2016, p. 10).
Tais iniciativas caracterizam-se, em sua maioria, pela ênfase nas redes de colaboração local e global, no cuidado com a ética e a integralidade do ser humano e, principalmente, pela derrubada de fronteiras: elas acontecem em todos os setores, públicos, sem fins lucrativos e privados.
Frente a isto, surge a questão: qual foi o papel efectivo dos designers até agora? De maneira geral, estes têm sido, e ainda são, parte do problema. Entretanto, de acordo com Monteiro (2014, p. 284): "Ao longo do último meio século o design tomou consciência do seu poder, mas também das suas responsabilidades à medida que foram ficando mais evidentes os subprodutos da sociedade industrializada. Desde aí os designers começaram a questionar o seu papel na lógica suicidária do sistema de consumo, ao mesmo tempo que se aperceberam das possibilidades que as suas competências lhes abrem para poderem, caso queiram, intervir de forma activa na sociedade. Ao nível do bairro, da cidade, do país ou do planeta". O design tem registado em seu código genético a ideia de que sua razão de ser é melhorar a qualidade do mundo e, por isso, pode ser parte da solução, por serem atores sociais que lidam com as interações cotidianas dos seres humanos com seus artefactos (Manzini, 2008).
Assim, o design é desafiado a redefinir-se e os designers devem assumir novos papéis e se comprometerem a desenvolver soluções que levem a um futuro sustentável (Cumulus, 2008).
Diante do contexto apresentado, esta investigação busca identificar qual o contributo do design dentro de projetos sociais e como este pode atuar neste âmbito para fomentar o desenvolvimento sustentável das comunidades locais.

Referências

Cumulus. (2008). Kyoto Design Declaration. Kyoto: Cumulus International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media.
Manzini, E. (2008). Design para a Inovação Social e Sustentabilidade. Rio de Janeiro: E-papers.
Monteiro, P. D. C. (2014). A questão do Design. Universidade de Lisboa.
Murray, R., Caulier-Grice, J., & Mulgan, G. (2010). The Open Book of Social innovation. The Young Foundation & NESTA.
Projeto Catálise. (2016). Iniciativas de Experimentação SocioEcológica: Caderno de Recomendações Sociais e de Política.


CONTEXTUALIZAÇÃO
Confluência de crises
Social, económica, política, cultural e ecológica
Surgimento de
iniciativas / projetos socialmente responsáveis
QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO
De que forma o design pode
atuar em projetos sociais?
Qual é o contributo do
design neste contexto?
OBJETIVOS
PROMOVER
Desenvolvimento de estratégias de design
para projetos sociais
Inclusão social
e cidadania
Reabilitação
de espaços
Desenvolvimento
local
EXPLORAÇÃO
PROBLEMATIZAÇÃO
Crítica
literária
Mapeamento
de projetos sociais
Entrevistas
exploratórias
Estado
da arte
Escolha dos
projetos onde atuar
OBSERVAÇÃO
CONSTRUÇÃO DO MODELO DE ANÁLISE
Questionário
com beneficiados
Observação direta da
rotina das equipas
Entrevistas com
coordenadores
Formulação
de Hipóteses
ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES
IMPLEMENTAÇÃO
Interpretação
dos dados
Construção do
modelo teórico
Validação com
grupos focais
Implementação
em um projeto
Avaliação dos
resultados
preliminares
REAL CONTRIBUTO PARA O CONHECIMENTO
CONCLUSÕES

Inovação e sustentabilidade a partir de resíduos sólidos: um modelo para o processo de I&D

Innovation and sustainability from solid waste: a model for the R&D process

Cláudio Pereira de **Sampaio**
qddesign@hotmail.com

filiação / ***affiliation***
Aluno de Doutoramento / *PhD Student*
Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa / Architecture Faculty of Lisbon University
Portugal / Portugal

questão de investigação / ***research question***

Por que e como o design pode ajudar a estruturar um processo de I&D que converta o problema ambiental dos resíduos sólidos em soluções de valor para as pessoas, empresas e meio ambiente?

Why and how design can help to build a R&D process that convert the problem of solid waste in value solutions for people, companies and environment?

palavras chave** / **keywords
Resíduos sólidos, processo de I&D, inovação, sustentabilidade, design thinking / Solid waste, R&D process, innovation, sustainability, design thinking

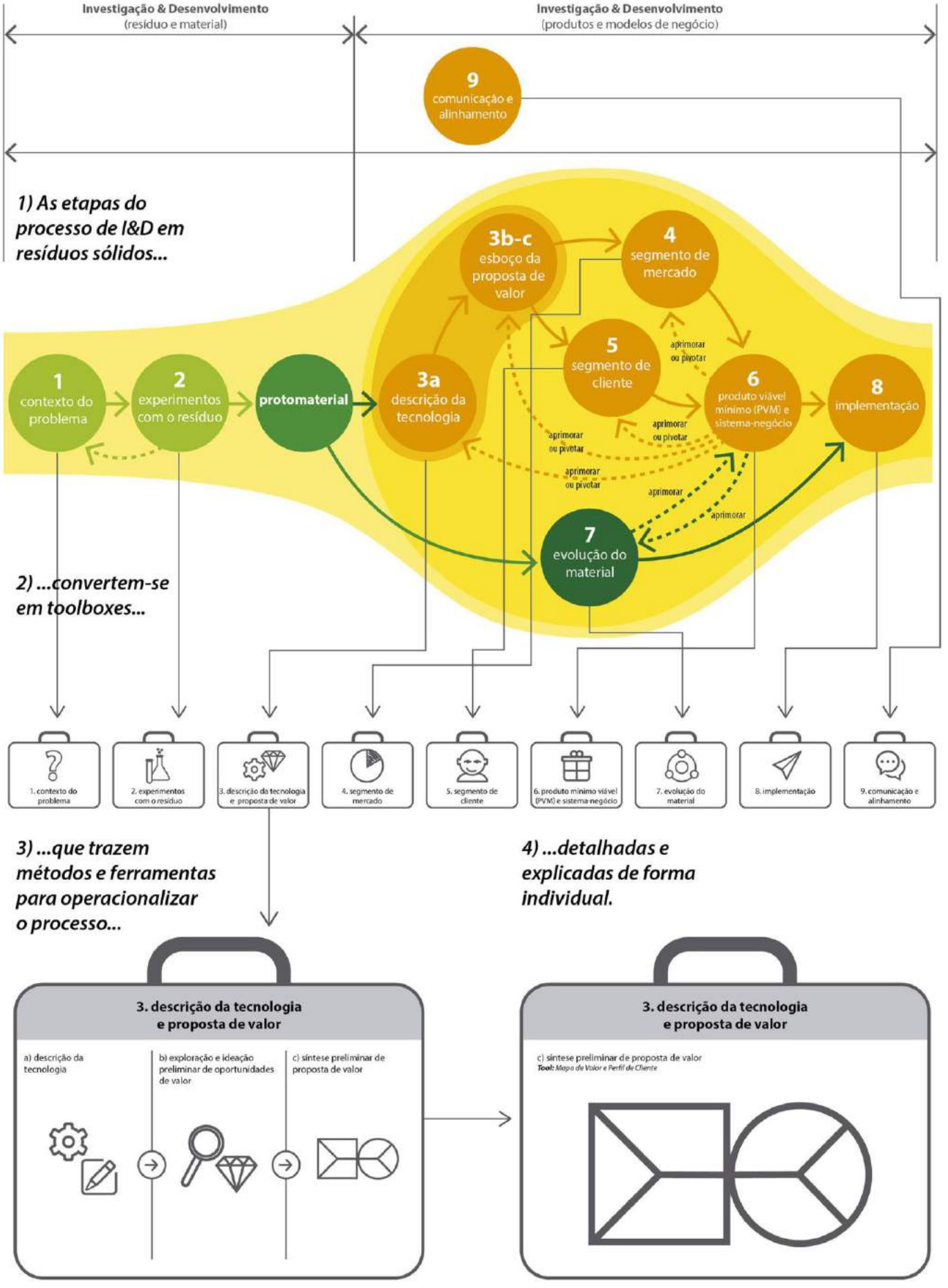
investigação / ***research***

A questão de investigação proposta foi abordada utilizando-se os seguintes conceitos, os quais nortearam a estruturação do modelo de processo de I&D em resíduos sólidos aqui proposto: 1) Sustentabilidade social, ambiental e econômica como motivação, objetivo, e condição essencial a ser respeitada no processo; 2) Inovação tecnológica e de valor como objetivos a serem alcançados; 3) Design Thinking como abordagem norteadora do processo, iterativa e não linear, e que inclui: compreensão do problema, imersão empática com o usuário, geração de insights, e criação, prototipagem, teste e implementação de soluções; 4) Design para a Sustentabilidade, Química Verde e Engenharia Verde como abordagens norteadoras para inserção dos aspectos de sustentabilidade; 6) Design de Modelo de Negócio, Proposta de Valor e Produto Viável Mínimo como abordagens norteadoras para criação e viabilização mercadológica das soluções propostas; 7) O conceito de protótipo como elemento fundamental e recorrente no processo, representando algo que ainda está em construção, teste e aprimoramento e, portanto, tem caráter provisório. O protótipo assume relevância em três momentos: 1) como "Protomaterial", ou "protótipo do material"; 2) como "protótipo da proposta de valor"; 3) como "protótipo de produtos e de modelos de negócio". O modelo de processo de I&D aqui proposto abrange dois momentos: A) Investigação e desenvolvimento de novo material e B) investigação e desenvolvimento de novos produtos e modelos de negócio.

O primeiro momento (A) inclui duas etapas: E1) A investigação contextual do problema do resíduo sólido; E2) A realização de experimentos para o desenvolvimento de um "protomaterial", o qual será posteriormente aprimorado com a criação de produtos.

O segundo momento (B) inclui sete etapas: E3a) Descrição da tecnologia; E3b) Esboço da proposta de valor, na forma de uma "proto-proposta de valor"; E4) Investigação de segmentos de mercado que possam ser explorados de forma viável; E5) Investigação de possíveis segmentos de clientes aos quais as soluções possam ser destinadas; E6) Desenvolvimento, prototipagem e teste do Produto Viável Mínimo (PVM) e Modelo de Negócio junto aos usuários previamente definidos; E7) Desenvolvimento, prototipagem, teste e escalonamento do material de forma paralela ao produto, seguindo uma abordagem na qual as características do material são aprimoradas a partir dos atributos do produto, que por sua vez são orientados pelos requisitos dos usuários; E8) Detalhamento, implementação, escalonamento e monitoramento do modelo de negócio e proposta de valor escolhidos; E9) Comunicação e alinhamento dos atores do processo (stakeholders).

Cada uma destas etapas se configura na forma de uma "*toolbox*", que é um conjunto de métodos e ferramentas que permitem à equipe de I&D operacionalizar cada etapa do processo. O modelo proposto inclui um total de nove etapas e cerca de 150 ferramentas.


Investigação & Desenvolvimento
(resíduo e material)
Investigação & Desenvolvimento
(produtos e modelos de negócio)
9
comunicação e alinhamento
1) As etapas do processo de I&D em resíduos sólidos...
1
contexto do problema
2
experimentos com o resíduo
protomaterial
3a
descrição da tecnologia
3b-c
esboço da proposta de valor
4
segmento de mercado
5
segmento de cliente
6
produto viável mínimo (PVM) e sistema-negócio
8
implementação
7
evolução do material
aprimorar ou pivotar
2) ...convertem-se em toolboxes...
1. contexto do problema
2. experimentos com o resíduo
3. descrição da tecnologia e proposta de valor
4. segmento de mercado
5. segmento de cliente
6. produto mínimo viável (PVM) e sistema-negócio
7. evolução do material
8. implementação
9. comunicação e alinhamento
3) ...que trazem métodos e ferramentas para operacionalizar o processo...
4) ...detalhadas e explicadas de forma individual.
3. descrição da tecnologia e proposta de valor
a) descrição da tecnologia
b) exploração e ideação preliminar de oportunidades de valor
c) síntese preliminar de proposta de valor
3. descrição da tecnologia e proposta de valor
c) síntese preliminar de proposta de valor
Tool: Mapa de Valor e Perfil de Cliente

Para uma abordagem do design na relação entre academia e a sociedade

For a design approach on the relationship between academia and society

Cátia
Pereira
catiapereira2@ua.pt

filiação / ***affiliation***
Doutoranda
Universidade de Aveiro
Portugal

questão de investigação / ***research question***

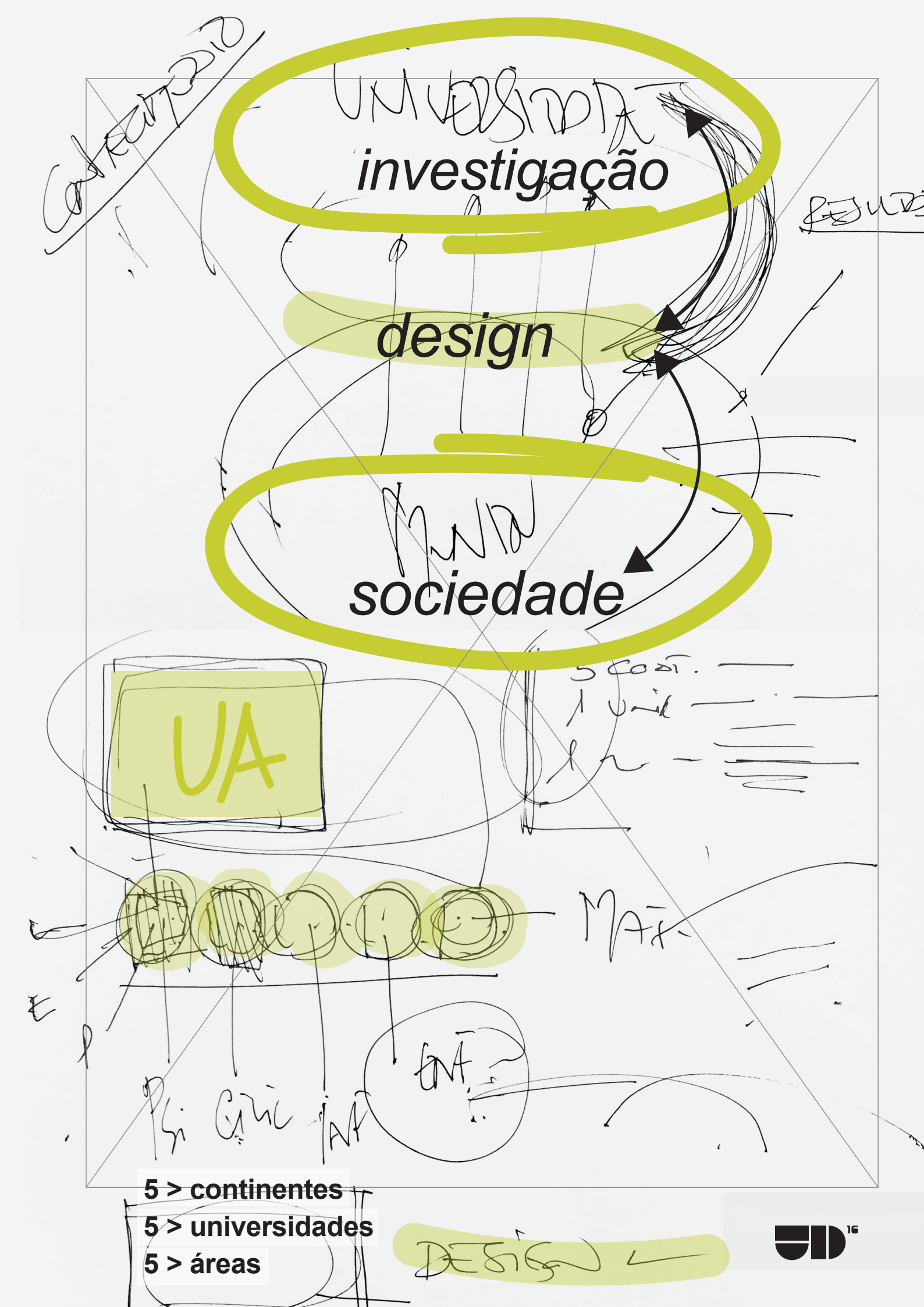
como aproximar a produção de conhecimento científico das necessidades da sociedade contemporânea através do design?

how to bring closer the scientific knowledge production to contemporary society needs through design?

palavras chave** / **keywords
universidade, transferência de conhecimento, design, sociedade
university, knowledge transfer, design, society

investigação / ***research***

A produção de conhecimento científico e tecnológico, resultante das estruturas de ensino superior e centros de investigação, nem sempre é perceptível para os cidadãos a quem essa se destina. Se, por um lado, o avanço da ciência e tecnologia traz níveis de conforto e qualidade de vida, por outro, as necessidades e problemas quotidianos nem sempre se tornam objecto de investigação das estruturas universitárias.
Esta investigação tem como objectivo utilizar o design como meio para reduzir as barreiras entre a academia e a sociedade. Pretende também tornar a estrutura académica num sistema mais resiliente, permeável e flexível, colocando de forma mais assídua os seus recursos humanos - estudantes, investigadores e docentes - a desenvolver projectos no exterior e permitindo a integração das necessidades sociais na sua agenda de investigação e no seu programa educativo.
Esta investigação estará divida em três momentos:
inicialmente irá proceder-se ao levantamento de casos emblemáticos, análise de dados estatísticos, comparando e avaliando os impactos da informação recolhida. Para esta análise serão criados parâmetros e critérios que incluam instituições de ensino superior dos cinco continentes (pretende-se incluir dados com: data de fundação, localização regional e ligação à cidade onde estão sediadas, número de alunos, docentes e investigadores, áreas cientificas, número de publicações e patentes, projectos de cooperação com a sociedade, entre outras que se revelem pertinentes). Através desta análise e comparação pretende-se compreender como é que estas instituições se relacionam com o tecido social e económico das regiões onde estão inseridas, qual impacto têm no seu desenvolvimento e que mais valias trazem para a comunidade. Um exemplo de referência é o município de Saint-Étienne e a sua ligação à École Supérieure d'Art et Design, que permite a integração do Design na gestão e implementação das suas politicas publicas. O impacto da estreita relação entre estas duas instituições reflete-se na industria, comunidade local, serviços prestados e potencial de inovação vivido na região.
A análise e tratamento de dados estatísticos permitirá avaliar os indicadores locais de desenvolvimento, empregabilidade, educação, entre outros. Num segundo momento, já com a analise de resultados preliminares decorrentes da primeira fase, será construído um sistema com instrumentos e ferramentas de Design com o objectivo de estreitar as relações e colaboração entre os diversos actores das instituições académicas, entidades governamentais, não-governamentais e a sociedade civil. Recorrendo à metodologia investigação-ação, este sistema será experimentado e ajustado em diferentes instâncias, usando a Universidade de Aveiro e suas unidades de transferência - uatec e design factory - como espaços de acolhimento a este projecto. Se por um lado a uatec é um organismo de transferência de conhecimento e tecnologia com alguns anos de funcionamento e experiência,
a design factory sendo recente terá de se afirmar junto da universidade, do tecido económico e industrial e dos cidadãos. Pelas suas características, estas duas estruturas permitirão a obtenção de resultados complementares e, talvez, até antagónicos. No caso da design factory, permitirá uma abertura ao exterior, colocando muitos dos seus recursos no terreno, trabalhando de perto e colaborando com o tecido social e económico da região, acolhendo no seu interior programas para a capacitação, experimentação, processos inovadores, exposição, disseminação e divulgação de conhecimento produzido por estes agentes. Numa terceira fase, que decorrerá em paralelo com o segundo momento, será feita a monitorização das acções levadas a cabo e dos instrumentos utilizados de forma a obter resultados que permitam aferir a validade deste sistema e as suas implicações.



5 > continentes

5 > universidades

5 > áreas

Patrocínios/ Sponsors

Apoio/ Supporters

Contactos / **Contacts**

Departamento de Comunicação e Arte
Universidade de Aveiro
Campus Universitário de Santiago
3810-132 Aveiro
Portugal

http://ud16.web.ua.pt
ud16conference@gmail.com
https://www.facebook.com/ud16conference
https://www.instagram.com/ud16aveiro/