



PLATAFORMA HABILITANTE PARA A INOVAÇÃO SOCIAL DO ESTADO DE SANTA CATARINA

Marco Ogê Muniz – Mestrando em Design e Expressão Gráfica, marcooge@gmail.com
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo – Doutor em Engenharia de Produção,
lff@cce.ufsc.br
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

Eliete Auxiliadora Assunção Ourives – Doutora em Engenharia de Produção,
eleiteourives@gmail.com
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

Resumo: O design é uma área do conhecimento que vem sofrendo transformações que passam a incluí-lo em diferentes abordagens, tanto teóricas como práticas; isso inclui questões como as ligadas à responsabilidade, ao meio-ambiente, aos aspectos sociais, assim por diante. A proposta de adoção de uma abordagem sistêmica do design é entendida como uma alternativa para integrar *stakeholders* (partes interessadas) no processo de investigação e promoção de inovações sociais. Para alcançar essa integração e seguindo a sugestão de Manzini, criou-se uma plataforma virtual. Essa plataforma é configurada por uma ferramenta virtual, no formato de uma página na internet, com o objetivo de conectar *stakeholders* através do uso de Tecnologias da Informação e do Conhecimento. São discutidos os conceitos de inovação social, cuja investigação foi processada pela utilização de uma metodologia de investigação.

Palavras-chave: Plataforma habilitante, Design responsável, Inovação Social.

1. INTRODUÇÃO

A inovação é composta pela reunião de relações imprevisíveis, um encontro de racionalidades diversas que adquirem uma conformidade circunstancial a partir da troca de experiências entre setores produtivos, consumidores, gestores públicos, experts entre outros. Nos ambientes de inovação deve-se levar em consideração os elementos advindos da herança cultural e da criatividade peculiar de um grupo social, o que, normalmente, não são reconhecidos como componentes do conjunto inovativo (ANDRADE, 2006, p.146).

Podemos perceber novos comportamentos na sociedade contemporânea, a qual as pessoas se mobilizam para resolver os problemas do dia a dia. Há uma organização coletiva para atender a demandas que não são alcançadas nem pelos órgãos governamentais, nem por instituições privadas, nem por Organizações Não-Governamentais (ONGs). Nesses

ambientes surgem as chamadas inovações sociais, que se referem a novas idéias que funcionam para atingir metas sociais (MULGAN, 2007, p.08).

A corrente relação entre tecnologia e sociedade, no que diz respeito ao design, se sucede da seguinte forma: o designer se apropria de novas tecnologias e as incorpora aos seus projetos como modo de oferecê-las a sociedade. A relação inversa, contudo, seria mais efetiva para a perspectiva da inovação social. O designer poderia, então, direcionar seu foco de visão para a sociedade e observá-la a partir de soluções nascidas em seu cerne para, com base nisso, oferecer tecnologias que dão suporte para o desenvolvimento dessas soluções. Com o olhar voltado para a comunidade o designer poderá constatar iniciativas criativas empreendidas pelos indivíduos. São a partir delas que surgem as chamadas “comunidades criativas”, ou seja, um grupo de pessoas que se organiza localmente para resolver um problema social e colaborativamente gerar soluções para esses problemas. Elas criam pequenas contribuições que se antecipam a grande mudança necessária para a sociedade reorientar-se para a direção da sustentabilidade (MANZINI, 2008a).

Uma maneira de identificar esses casos pode ser conduzida pela adoção da metodologia LOLA (*Looking for Likely Alternatives*)¹. Destinado a implementação em escolas secundárias, o objetivo do projeto LOLA é de auxiliar os professores e as suas turmas a descobrir, conhecer e dar visibilidade a novos estilos de vida sustentáveis no seu bairro ou localidade. Este processo ultrapassa a mera pesquisa e trabalho de projeto que tende a ser limitado ao contexto da sala de aula. A metodologia leva os alunos ao contato real com grupos de pessoas que questionam os seus estilos de vida e tentam encontrar soluções construtivas (THORESEN et al., 2008, p.1-2).

2. A PLATAFORMA HABILITANTE

Manzini (2008) acredita que uma plataforma habilitante pode servir de suporte para o desenvolvimento de inovações sociais. Essa plataforma é configurada por uma ferramenta virtual, no formato de uma página na internet, com o objetivo de conectar *stakeholders* através do uso de Tecnologias da Informação e do Conhecimento. Isso possibilita a interação.

Para a atuação do design em comunidades criativas, MANZINI (2008) propõe três formas de interação:

- **Bottom-up**: pela participação ativa das pessoas interessadas;
- **Top-down**: pela intervenção de instituições externas;
- **Peer-to-peer**: troca de informações entre organizações similares.

A criação de uma plataforma virtual de interação poderá servir como ferramenta para facilitar essas três formas de interação. Um exemplo do qual a interação se processou nos três níveis, com o apoio de uma plataforma habilitante, ocorreu no caso da comunidade tradicional local da região da Guarda do Embaú, localizada no Estado de Santa Catarina.

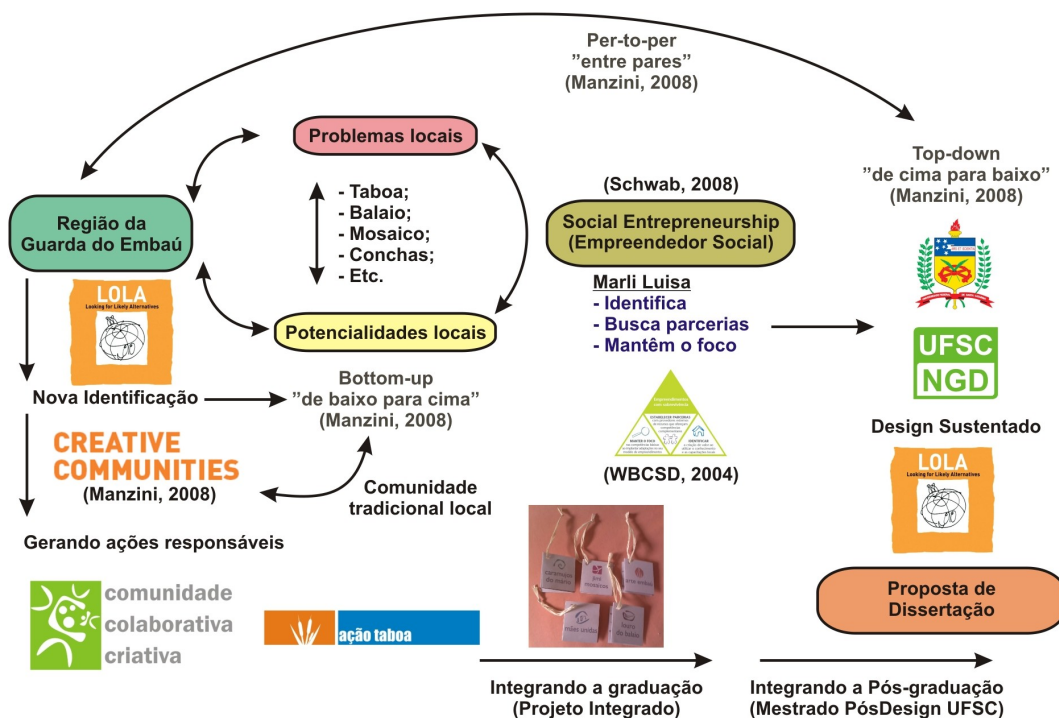
¹ O *Looking for Likely Alternatives* – LOLA (buscando alternativas possíveis) foi lançado em 2005 e é uma ferramenta pedagógica para professores e alunos que os auxilia no processo de identificar, avaliar e documentar casos de inovação social em termos de estilos de vida sustentáveis. O Projeto Piloto LOLA ocorreu nos anos 2005 e 2006 e envolveu Colégios e Escolas Superiores de Formação de Professores na Bélgica, Noruega e Portugal num processo de reunião de casos de inovação social, documentação e avaliação dos casos e a participação em discussões sobre as suas experiências. A partir dele criou-se um *Teaching Pack* (pacote pedagógico), que já foi traduzido para Inglês, Francês, Flamengo, Lituano, Norueguês, Português e Eslovaco. Neste momento, o projeto iniciou a sua fase de implementação que consiste na reformulação do Teaching Pack e na sua implementação nas Escolas Secundárias dos países da União Europeia e do resto do mundo, entre eles o Brasil. Mais informações em: <http://sustainable-everyday.net/lolaprocess/>.

O projeto da plataforma, uma página na internet, foi desenvolvido pelo Núcleo de Gestão de Design (NGD) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). A equipe responsável pela criação do site faz parte do setor de sustentabilidade, o qual trabalha com o equilíbrio entre os fatores econômicos, sociais e ambientais dos projetos solicitados ao laboratório.

Nesse caso, foi utilizada uma estratégia de design que pudesse dar conta de todas as complexas interações que a comunidade necessitava para se desenvolver economicamente, em equilíbrio com os aspectos sociais e ambientais. Então, optou-se pela “abordagem sistêmica do design”, ou seja, uma abordagem na qual o design é utilizado como um processo holístico. Nela, o foco se transfere do produto para o sistema. Assim, foram analisados todos os fatores que exerciam influência significativa para o desenvolvimento local.

A figura a seguir mostra uma representação visual de algumas interações resultantes da “abordagem sistêmica do design” e impulsionadas pelo suporte da plataforma habilitante.

Figura 1 – Abordagem sistêmica do design com suporte de plataforma habilitante (fonte: arquivo NGD).



O processo pode ser resumido em uma seqüência lógica, que será descrita a seguir, que buscou atender as necessidades da localidade que solicitou o projeto. A região da Guarda do Embaú possuía problemas locais e também necessidades locais, ambas relacionadas às atividades desenvolvidas pela comunidade em seu entorno (criação de produtos com fibra de taboa, criação de balaio com folhas de plantas, criação de mosaicos com restos de azulejos, criação de artefatos com conchas, etc.).

Figura 2 – Confecção de esteira de fibra de Taboa. (fonte: arquivo NGD).



Tanto os problemas quanto as potencialidades locais foram identificadas, inicialmente, pela figura de Marli Luisa, moradora da região e proprietária de um estabelecimento comercial no local. Ela pode ser classificada como uma Empreendedora Social (*Social Entrepreneurship*), já que utiliza de seus negócios e de sua liderança como forma de contribuição para o desenvolvimento local (Schwab, 2008).

Preocupada com a sustentabilidade da região Marli Luisa desenvolve seu processo de liderança seguindo os princípios do *World Business Council for Sustainable Development* (WBCSD) ² para a manutenção de empreendimentos com sobrevivência sustentável (SS). Esse termo se expressa na atuação de uma empresa e no desenvolvimento de suas principais capacidades. Nele os princípios empresariais tradicionais deverão ser mantidos, por serem essenciais para o sucesso de modelos de SS, porém uma nova visão sobre esses princípios deverá ser configurada. Assim, o WBCSD sugere que negócios com sobrevivência sustentável sejam conduzidos pela realização de ações incrementadoras (manter o foco, estabelecer parcerias e identificar):

Figura 3 – As fundações sólidas de empreendimentos com sobrevivência sustentável (fonte: WBCSD, 2007, p.66).



² O World Business Council for Sustainable Development (Conselho Mundial de Negócios para o Desenvolvimento Sustentável) é um conselho global, com cerca de 200 companhias, que gerencia negócios que visa o desenvolvimento sustentável. Mais informações em: www.wbcsd.org.br.

A tarefa de “identificar” já havia sido cumprida, haviam sido identificados os problemas e as potencialidades locais; a tarefa de “manter o foco” também, com o enfoque na questão da sustentabilidade; restava apenas a tarefa de “buscar parcerias”. Ela foi processada com a procura pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), em seu Núcleo de Gestão de Design (NGD), no setor de sustentabilidade, realizada por Marli Luisa. Dessa maneira surgiu a primeira forma de interação, “*top-down*”, na qual o NGD UFSC foi a instituição externa que interveio na comunidade.

Logo em seguida o NGD exerceu uma segunda interação, “*peer-to-peer*”, situação em que sua equipe se dirigiu a região da Guarda do Embaú para conhecer sua situação *in loco*. Nesse grau de interação, tanto a comunidade quanto a equipe do laboratório se encontraram no mesmo nível. Isso fez com que a troca de informações entre os pares fosse mais direta e efetiva. Além disso, houve um retorno a região que deu início ao processo.

Esse retorno fez com que a equipe do NGD realizasse duas novas identificações na comunidade estudada. Essas novas identificações foram impulsionadas pelo terceiro grau de interação, “*bottom-up*”, no qual a população da região exerceu influência sobre a entidade externa (NGD) através das suas atividades geradoras da renda local.

Nessas novas investigações, primeiramente, utilizou-se da metodologia *Looking for Likely Alternatives* (LOLA). Essa metodologia, que também é sustentada por uma plataforma habilitante, foi projetada para identificar casos de inovação social com base na sustentabilidade. Assim, no final do processo, e com base nos critérios estabelecidos por Manzini (2008) e Meroni (2007), identificou-se a população localizada na região da Guarda do Embaú como uma comunidade criativa.

Outra identificação foi registrada pela observação do cenário da região, que, por possuir uma tradição a ser preservada e por utilizar-se dela para a geração da renda local, se enquadrou nas características de uma comunidade tradicional local. Nessa fase do projeto, então, a equipe do NGD já possuía as informações necessárias para poder contribuir para o desenvolvimento local.

Dessa maneira, já havia a bagagem necessária para se realizarem ações que fizessem com que a comunidade se desenvolvesse. Essas foram implementadas com a participação da comunidade e seguindo o princípio do design responsável, que se baseia na prática de ações responsáveis e na consideração de todos os fatores (econômicos, sociais e ambientais) que decorrem dessas ações.

Assim, desenvolveu-se uma logo que pudesse servir como identidade visual para os artesãos da região. O conceito da marca integrou os princípios das comunidades criativas, pela sugestão de interação entre as pessoas, e das comunidades tradicionais locais, através da referência às inscrições rupestres existentes na região. Para tanto se optou pelo nome “comunidade colaborativa criativa”:

Figura 4 – Logo da comunidade criativa da Guarda do Embaú-SC (fonte: arquivo NGD).



Após a criação da logo, que foi aprovada e está sendo utilizada pela comunidade, foram desenvolvidas etiquetas para os produtos dos artesões. Isso se processou por meio da colaboração dos graduandos do curso de Design Gráfico da UFSC. Eles projetaram tags que servem para identificar os artesões, tanto individualmente quanto como integrante da “comunidade colaborativa criativa”.

Houve, também, a participação da pós-graduação da UFSC, através do Programa de Pós Graduação em Design e Expressão Gráfica (Pós Design UFSC), o qual possui uma dissertação voltada para a abordagem sistêmica do design em comunidades tradicionais locais como forma de promoção de inovações sociais³.

Tudo isso só foi possível pelo suporte de Tecnologias da Informação e do Conhecimento, que, através de uma plataforma habilitante, conecta os *stakeholders*. Agora, graças a esse caso de sucesso o NGD está desenvolvendo uma nova plataforma que possibilitará a identificação, a interação e o desenvolvimento de outros casos de inovação social do Estado de Santa Catarina. O projeto está na fase de execução, já foram desenvolvidas algumas propostas de layout para a página na internet, com previsão de ativação a partir do momento em que o layout final for definido.

Figura 5 – Proposta de layout para plataforma habilitante de SC (fonte: arquivo NGD).



3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Design é uma atividade em constante evolução. Isso inclui questões como as ligadas à responsabilidade, ao meio-ambiente, aos aspectos sociais, assim por diante. Da mesma forma, os problemas contemporâneos fazem surgir na sociedade iniciativas próprias, impulsionadas por pessoas que buscam soluções para essas adversidades, as quais podem ser classificadas como inovações sociais. Esse cenário começa a ser observado, principalmente, em comunidades tradicionais locais, que por possuírem uma tradição a ser preservada se utilizam dela para a geração de renda local ou em grupos de pessoas que geram novas idéias para proporcionar benefícios sociais, as chamadas comunidades criativas.

Dentro dessa nova perspectiva, a ligação entre o design e a inovação social ganha extrema importância, especialmente no contexto das comunidades tradicionais locais e das comunidades criativas. A proposta de adoção de uma abordagem sistêmica do design é entendida como uma alternativa para integrar *stakeholders* (partes interessadas) no processo

³ Dissertação, “A prática sistêmica do design em comunidades tradicionais locais como forma de promoção de inovações sociais: caso Guarda do Embaú”, desenvolvida por Marco Ogê Muniz, orientada pelo professor Dr. Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo, do Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica (Pós Design UFSC) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

de investigação e promoção de inovações sociais, que poderá servir como forma de contribuição para o desenvolvimento das comunidades tradicionais locais. O caso da comunidade tradicional local da Guarda do Embaú, localizada no município de Palhoça-SC, poderá servir de suporte para a criação da plataforma habilitante para a inovação social do Estado de Santa Catarina.

Por fim, se pode concluir que uma comunidade criativa e as inovações sociais não podem ser projetadas, mas o design pode ser o elemento que identifica e promove o desenvolvimento de ambas. Uma das maneiras para que isso ocorra é através de uma plataforma virtual. Essa plataforma é configurada por uma ferramenta virtual, no formato de uma página na internet, com o objetivo de conectar *stakeholders* através do uso de Tecnologias da Informação e do Conhecimento. Isso possibilita três formas de interação (*Bottom-up*, *Top-down* e *Peer-to-peer*). Isso estabelece o link entre o design e a inovação social, em seus aspectos particulares e complementares, assim como influencia a maneira que ambos se relacionam entre si pelo uso de Tecnologias da Informação e do Conhecimento através da rede mundial de computadores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Thales Novaes de. **Aspectos sociais e tecnológicos das atividades de inovação**. In: Lua Nova. São Paulo: CEDEC, 2006, p.139-166.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais** / Ezio Manzini; [coordenação de tradução Carla Cipolla; equipe Elisa Spampinato, Aline Lys Silva]. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. (Cadernos do Grupo Altos Estudos; v.1).

_____. PEP; COPE UFRJ. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais** / Ezio Manzini; [coordenação de tradução Carla Cipolla; equipe Elisa Spampinato, Aline Lys Silva]. Rio de Janeiro: E-papers, 2008a. (Gravação de DVD; v.1).

MERONI, Anna. **Strategic Design to take care of the territory: networking Creative Communities to link people and places in a scenario of sustainable development**. In: Anais P&D - 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2008. (CD Room).

_____. (Edited by). **Creative communities: People inventing sustainable ways of living**. Milão: Edizioni POLI.design, 2007.

MULGAN, Geoff. **Social Innovation: what it is, why it matters and how it can be accelerated**. Oxford: Oxford Said Business School - Printed by The Basingstoke Press, 2007.

NGD, Núcleo de Gestão de Design. **NGD**. Disponível em: www.ngd.ufsc.br [Acesso em: 29/01/2009].

SCHWAB, Schwab Foundation for Social Entrepreneurship. *Fostering social entrepreneurship: Legal, regulatory and tax barriers: a comparative study. Recommendations for Governments, policymakers and social entrepreneurs in Brazil, Germany, India, Poland, The United Kingdom and the United States.* Linklaters. Presented at the World Economic Forum in Davos, January 2006.

THORESEN, Victoria W.; JÉGOU, François; MANZINI, Ezio; GIRARDI, Sara; CIPOLLA, Carla. *LOLA (Looking for Likely Alternatives): A didactic tool to approach sustainability by investigating social innovation.* In: Proceedings: Sustainable Consumption and Production: Framework for action, 10-11 March 2008, Brussels, Belgium. Conference of the Sustainable Consumption Research Exchange (SCORE!) Network, supported by the EU's 6th Framework Programme. Disponível em: http://www.sustainable-everyday.net/lolaimplementation/lolapaper/?page_id=22 [Acessado em: 08/09/2008].

THORESEN, Victoria W.; JÉGOU, François; MANZINI, Ezio; GIRARDI, Sara; CIPOLLA, Carla. *LOLA (Looking for Likely Alternatives): A didactic tool to approach sustainability by investigating social innovation.* Apresentação de slides. In: Proceedings: Sustainable Consumption and Production: Framework for action, 10-11 March 2008, Brussels, Belgium.

WBCSD, World Business Council for Sustainable Development. KHOZA, Reuel; MANZONI, John; MOURA, Julio. **Negócios com Inclusão Social: guia prático para empresas.** Tradução: Cocca Capocchi Language Services - Responsável: Maria Alice Capocchi Ribeiro. 2004.

_____. *About the WBCSD.* Disponível em: <http://www.wbcd.org/> [Acesso em: 10/10/2008].

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de fazer agradecimentos especiais a Pró-Reitoria de Pós Graduação, ao Programa de Pós Graduação em Design e Expressão Gráfica (Pós Design) e ao professor Dr. Eugenio Andrés Díaz Merino, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC); por terem possibilitado nossa viagem ao Rio de Janeiro para participar do evento DESIGN ISDS 2 (Design, Inovação Social e Desenvolvimento Sustentável). A Carla Cipolla e a Ezio Manzini pelo interesse no nosso caso. A CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), pelo financiamento do projeto.