

Gestão de Design aplicada a comunidades urbanas produtivas

Design Management applied to urban communities productive

Andrade, Erica; Mestranda; Universidade Federal de Santa Catarina
ericadesign@gmail.com

Merino, Eugenio; PhD; Universidade Federal de Santa Catarina
merino@cce.ufsc.br

Resumo

O presente artigo tem como objetivo identificar aspectos da Gestão de Design aplicada a atividades realizadas em comunidades urbanas produtivas, buscando geração de renda e melhoria de vida dessas comunidades. Para seu desenvolvimento, utilizou-se de pesquisa bibliográfica referente a Gestão de Design e a atuação do design em comunidades urbanas produtivas, incluindo leituras sobre Economia Solidária, Trabalho Popular e Design para Sustentabilidade, além de entrevista não-estruturada realizada com o coordenador da organização não-governamental Design Possível, atuante em comunidades produtivas na cidade de São Paulo e região.

Palavras Chave: Gestão de Design; Comunidades urbanas; Sustentabilidade.

Abstract

This paper aims to identify some aspects of Design Management applied to activities undertaken in urban communities productive, seeking income generation and improvement of life in these communities. For methodology, it was used bibliography research about Design Management, work in urban communities, including Fair Trade and Sustainable Design. There is an interview with the coordinator for a non-governmental organization called Design Possível (Possible Design), based in São Paulo city and region.

Keywords: Design Management; Urban Communities; Sustainability.

Introdução

Em sua origem, o Design já demonstra potencial de atuação em diversas esferas da sociedade: seja no âmbito empresarial, no qual está mais inserido, ou no campo social, educacional ou ainda governamental. Souza (2007, p.86) apresenta as áreas de atuação do Design Socialmente Responsável definidas por Cooper, quais sejam: na educação, no combate ao crime, no governo, na política econômica, na política comercial, na ecologia, na inclusão social e na saúde. A partir disto, podem surgir questionamentos quanto às competências do Design em cada uma dessas áreas. Desta forma, o presente estudo, focando na atuação social do Design, objetiva verificar os aspectos da Gestão de Design para sua inserção em comunidades urbanas produtivas, na busca da melhoria de vida e geração de renda dessas comunidades, entendendo-se que os estudos relacionados à Gestão de Design apresentam caminhos objetivos na solução de problemas relacionados às atividades das comunidades produtivas em sua inserção no mercado formal.

Visando uma maior aproximação do estudo à realidade, foi colocado como exemplo deste tipo de interação, o trabalho da ONG Design Possível, vinculados à Universidade Presbiteriana Mackenzie, que no ano de 2004 iniciou, como projeto de extensão, o diálogo entre graduação em design e comunidades periféricas na cidade de São Paulo, tendo como objetivo “conceber objetos, idéias e conceitos voltados à problemática da ecologia humana e social. (...) Utilizando como pré-requisito, resíduo industrial reciclado como matéria-prima para os projetos, utilizando a tecnologia e o processo produtivo local” (SANCHEZ, *et al*, 2007, s/n).

Para o desenvolvimento da pesquisa foram levantados como objetivos específicos norteadores da argumentação: Introduzir os conceitos de Gestão de Design; Introduzir os conceitos de inserção do design em comunidades urbanas produtivas, e Identificar aspectos da Gestão de Design na ONG Design Possível. Foram utilizadas como técnicas de pesquisa a pesquisa bibliográfica e a entrevista. No que diz respeito à pesquisa bibliográfica buscou-se selecionar, em um primeiro momento, assuntos e seus respectivos autores, que se mostraram pertinentes aos interesses deste estudo. Desse modo, a Gestão de Design será abordada a partir dos estudos de Martins e Merino (2008). As questões referentes ao Design para sustentabilidade foram trabalhadas com Papanek (1995). Buscando adentrar em assuntos pertinentes ao trabalho em comunidades, selecionou-se os textos de Carniatto e Chiara (2009) sobre Economia Solidária e de Boff (1986) sobre Trabalho popular. Para a coleta de dados específicos da ONG Design Possível, utilizou-se da técnica de entrevista não-estruturada. A partir das leituras, partiu-se para a análise dos textos nos pontos que evidenciavam os aspectos da inserção do design em comunidades produtivas. Percebeu-se que, tanto os conceitos da sustentabilidade trabalhados por Papanek como os conceitos de Economia Solidária e Trabalho popular, vistos em Carniatto e Chiara e Boff, respectivamente, colocavam princípios guias para o trabalho em comunidades urbanas, de uma forma geral. A partir deste ponto, foi possível estabelecer um diálogo com os conceitos da Gestão de Design e identificar os aspectos de sua aplicação em comunidades urbanas produtivas.

Tendo em vista as leituras preliminares sobre Gestão em Design e sustentabilidade percebeu-se o potencial do tema proposto, tanto no levantamento da problemática da inserção do design em comunidades urbanas produtivas como das possíveis contribuições e interferências dessas comunidades no design. Acredita-se que esta investigação pode vir a favorecer a ampliação do debate referente aos aspectos da Gestão de Design e suas reais contribuições sociais tendo em vista a busca pela sustentabilidade local.

Design, ideias sustentáveis e comunidades urbanas produtivas

O Design é uma dentre tantas atividades humanas desenvolvidora de artefatos. Todavia, sua atuação na sociedade vem tomando proporções que vão além do mero projetar e produzir artefatos. Por isso, este estudo parte do princípio de que o design é uma área de atuação ampla com grande impacto na sociedade. De acordo com o *International Council of Societies of Industrial Design*, “Design é uma atividade criativa que visa estabelecer as qualidades multifacetadas dos objetos, processos, serviços e seus sistemas de acordo com seu ciclo de vida. Por isso, design é o fator central de humanização inovativa de tecnologias e fator crucial nas trocas econômicas e culturais” (ICSID, tradução nossa). Percebe-se, a partir desta definição que o design planeja não apenas artefatos, mas processos, serviços e seus sistemas. Esta será a definição que norteará este estudo, sabendo-se, contudo, que ela não é estanque.

Tendo em vista sua origem estar relacionada diretamente ao surgimento e crescimento da industrialização, a maior parte da prática do design, no decorrer de todo século XX e já no século XXI, se relaciona ao alto consumo de produtos e à busca de lucratividade das corporações, em detrimento das reais necessidades e desejos do público. Margolin (2002) apresenta esta crítica ao papel do design na sociedade, sempre refém das demandas do mercado e pouco proponente para as reais necessidades das pessoas. O autor argumenta que, para alcançar uma atuação mais responsável, o design precisa redefinir seu papel e gerar uma nova estrutura para si próprio, propondo uma nova imagem e estilo de vida compatíveis com o meio ambiente em todos os momentos da vida, adaptando o pensamento do design sustentável à realidade do mundo capitalista (MARGOLIN, 2002, p. 96-97). Por sustentabilidade pode-se entender os pensamentos e ações que buscam garantir o suprimento das necessidades do presente sem comprometer a manutenção da vida das futuras gerações, tendo em vista a harmonia entre seres humanos, cultura e natureza (SOUZA, 2007, p. 1-3). Portanto, o design para sustentabilidade precisa ir ao encontro desses preceitos, gerando teorias, métodos, procedimentos, ferramentas e técnicas que contribuam para sua atuação sustentável.

É no bojo deste pensamento que esta investigação tem sua base, acreditando que o trabalho do design em comunidades pode contribuir para a mudança dos paradigmas da área, uma vez que, neste tipo de atuação, o design se aproxima de seu público e trabalha diretamente com suas necessidades, seus saberes e suas técnicas.

Neste ponto serão abordados aspectos do design voltados para sustentabilidade e sua inserção em comunidades urbanas produtivas, tendo como base os argumentos colocados por Papanek e os conceitos da Economia Solidária e do Trabalho Popular.

Victor Papanek (1995) introduz algumas questões relacionadas à preocupação com o meio ambiente e com o desenvolvimento social. Os pontos principais tratados pelo autor falam sobre: a responsabilidade do design na busca da sustentabilidade ecológica e social; a capacidade de inovação como forma de interação entre pequenas empresas e grandes empresas e o conseqüente desenvolvimento local, e novas formas de consumo e comportamento diante dos produtos na busca de uma sociedade mais sustentável.

O desafio que é posto ao design hoje é conciliar as preocupações ecológicas e sociais à capacidade das comunidades em se manter economicamente, sem perder sua identidade e alcançando a independência efetiva. Portanto, atuação do designer e sua formação precisam estar focadas nos conhecimentos ecológicos e sociais para que sua interação com a sociedade e com o meio ambiente seja adequada (PAPANNEK, 1995, p. 52).

Em sua argumentação sobre inovação, o mesmo autor demonstra que grandes empresas podem investir em inovação desenvolvida por pequenas empresas de forma a reduzir custos e riscos. Ele coloca que, tratando-se de pequenas empresas, os riscos e custos se reduzem, uma vez que elas são mais flexíveis a mudanças. Em vista disso, as grandes

empresas poderiam trabalhar em parceria com pequenas empresas no desenvolvimento de inovações ou novos produtos. Desta forma, se investiria na produção local, seria possível reduzir a necessidade de transporte e estaria garantida a lucratividade. Então, seria possível às grandes empresas adquirir as inovações das pequenas empresas a partir de um “contrato de exclusividade fechada” (PAPANNEK, 1995, p. 70), como exemplifica o autor.

Este ponto demonstra uma forma possível de pequenas comunidades produtoras conquistarem mercado através de sua flexibilidade para inovação. Com uma gestão adequada e formação técnica e empreendedora, esta seria uma forma de atuação no mercado viável para esses grupos.

Outro ponto que pode ser explorado pelo design no trabalho em comunidades produtivas diz respeito a novas formas de consumo. Inovar a forma de aquisição e uso dos produtos e trabalhar mais próximo de uma relação de serviço pode vir a ser um caminho para a inserção das comunidades produtivas no mercado. As soluções apontadas por Papanek, no nível do usuário, são: comprar produtos usados; comprar produtos em promoção; pedir emprestado; alugar; partilhar; produzir totalmente ou em parte; adquirir o produto desmontado. A seguir serão enumeradas algumas ideias de inserção de comunidades produtivas no mercado formal tomando-se como base as soluções acima colocadas.

Iniciando-se com a solução *comprar produtos usados*, pode-se investigar oportunidades de mercado no âmbito do conserto e revenda de produtos usados (semelhante aos sebos, brechós, lojas de usados etc), prestação de serviço de consertos tanto em um ponto comercial como a domicílio (algo como reparos em roupas, móveis, equipamentos etc). Já o item *comprar produtos em promoção*, pode ser trabalhado buscando-se preços competitivos para produtos produzidos pela comunidade, tendo um planejamento para manter sempre alguns itens em preço promocional. As práticas de *pedir emprestado*, *alugar* e *partilhar* podem levar a tipos de negócios como uma “produtoteca” para empréstimos de materiais, ferramentas e produtos (semelhante ao sistema de vídeo locadora ou aluguel de roupas). Para o item *produzir totalmente ou em parte*, pode-se pensar em cursos de formação técnica no desenvolvimento de produtos ministrados na comunidade pela comunidade, ou ainda, uma agência de formadores que ministrariam cursos a domicílio ou em empresas. Por fim, *adquirir o produto desmontado* poderia levar a negócios voltados para assistência de montagem de produtos e equipamentos, tanto de uso doméstico como de uso corporativo, podendo chegar ao industrial. Essas ideias são apenas especulações primárias tendo em vista o texto de Papanek, mas elas evidenciam o universo de possibilidades de atuação das comunidades urbanas produtivas, necessitando, para isso, de um diagnóstico completo das oportunidades de mercado e dos interesses da comunidades, além de seus saberes preexistentes, pois o respeito à cultura da comunidade é essencial para o bom andamento dos trabalhos.

O autor ainda defende a ideia do ensino do design de forma ampla, ou seja, não apenas no nível acadêmico profissionalizante, mas buscando proporcionar um determinado tipo de crescimento que pode, entre outras coisas, formar usuários, consumidores, trabalhadores e cidadãos mais críticos e responsáveis (PAPANNEK, 1995, p. 241). Estas justificativas se aplicam também a uma formação em design dos integrantes das comunidades produtivas, abordando-se os fundamentos do design e técnicas importantes para o entendimento crítico da atuação da comunidade na sociedade, do consumo e da importância do pensamento sustentável, assim como, dos processos, dos planejamentos, dos estudos de mercado e de público necessários ao êxito do empreendimento da comunidade.

Foi possível perceber com este autor, que as ações em comunidades englobam um campo vasto para o design. Os argumentos do autor serviram de guia na construção do pensamento neste trabalho, podendo ser expandido para modelos de ação do design em

comunidades futuramente. Neste sentido, percebe-se uma potencialidade na interface entre o pensamento sustentável de Papanek, e as análises demonstradas neste estudo, e os estudos em Gestão de Design.

Um desafio para o designer neste tipo de interação é compreender que sua atuação não pode ser de prestação de serviço, tampouco que seu alcance estratégico mantenha a dependência da comunidade de sua presença constante. Os estudos em trabalhos em comunidades periféricas apontam para a necessidade de empoderamento dessas comunidades em relação aos novos conhecimentos que elas utilizarão para sua independização, que pode ser alcançado a partir de uma formação empreendedora. De acordo com Boff (1986), vive-se uma situação de fundo que caracteriza as relações de poder na sociedade: “a divisão social do trabalho em trabalho intelectual (decisão) e trabalho manual (execução) e seu desdobramento na divisão de classes em classes dominantes e classes dominadas”. Para o autor, o trabalho popular busca a superação desta situação de fundo que caracteriza a sociedade, visando uma sociedade igualitária (BOFF, 1986, p.15).

Estas questões são revisitadas nos estudos e ações relativos à Economia Solidária, área que vem se desenvolvendo nos últimos anos e que traz novas oportunidades de atuação para o design. Carniatto e Chiara (2009) apresentam a definição de Economia Solidária segundo Singer (2003 *apud* CARNIATTO; CHIARA, 2009, p. 4) como sendo:

“o conjunto de atividades econômicas – de produção, distribuição, consumo, poupança e crédito – organizadas sob a forma de autogestão, isto é, pela propriedade coletiva do capital e participação democrática nas decisões dos membros da entidade promotora da atividade.”

Portanto, tendo em vista a realidade das comunidades em situação de vulnerabilidade, as ações que busquem contribuir para a amenização desta vulnerabilidade, em especial à econômica, precisam ser focadas no empoderamento da comunidade, evitando uma dependência permanente das entidades ou instituições que trabalhem junto a elas. Neste ponto, seria recomendável à Gestão de Design incorporar as bases da Economia Solidária e do trabalho popular, para se adequar a realidade do trabalho junto a essas comunidades e garantir o sucesso de suas ações.

Aspectos da Gestão de Design e sua inserção em comunidades urbanas produtivas

Neste estudo, trabalha-se com a definição de Gestão de Design como a coordenação e a integração das habilidades do design (gráfico, produto, ambientes etc) estrategicamente de forma a melhorar os processos da organização e sua imagem perante o público (MARTINS; MERINO, 2008, p. 74). Importante notar que a amplitude de atuação do design nas organizações vai desde uma ação operacional, em um nível primário e mais próximo do processo produtivo, até uma ação estratégica, que diz respeito à atuação do design em todos os setores da organização, interna e externamente, facilitando sua gestão e seu crescimento. Algumas formas de atuação do design como ferramenta competitiva e estratégica e atividade articuladora e multidisciplinar tem-se a inserção de elementos estéticos, de qualidade e valor; concretização da identidade e fortalecimento das marcas; materialização das culturas corporativas e atuação na redução da complexidade, tempo e custo de produção (MARTINS; MERINO, 2008, p. 25).

Martins e Merino (2008) enumeram os níveis da Gestão de Design em: 1) Estratégico, relacionado aos fatores ambientais (externos), tais como tendências de mercado, legislação, comportamentos, e aos fatores internos, referentes às estratégias e controle do Design corporativo, investimentos em Design, contribuição do Design para a organização; 2) Tático,

referente aos recursos para o Design (humanos, físicos, internos, externos, normas e procedimentos, serviços e objetivos da equipe de Design); e 3) Operacional, voltado para a natureza dos processos e projetos de Design, formação da equipe de Design etc. (MARTINS; MERINO, 2008, p. 155). A partir desta categorização, é possível visualizar nas organizações em que setores o Design pode atuar e em que nível (estratégico, tático ou operacional), sabendo-se que, estes três níveis se comunicam intimamente e, a cada momento, um prevalecerá sobre o outro. Para tanto, é necessário diagnóstico detalhado da organização para definir a atuação do Design.

Buscando facilitar a inserção do Design nas organizações, Martins e Merino criaram um modelo, denominado *Disco Integrador da Gestão de Design* (2008, p. 210-225), para aplicação estratégica. Este modelo tem como principais inovações: permitir visualização geral das ações do Design na organização tendo em vista seu público interno e externo, de forma integrada; proporcionar que as ações partam coesas do interior da organização para o exterior, uma vez que o público interno (integrantes da organização) é valorizado na análise, facilitando melhoria da imagem da empresa e garantindo sua manutenção; em virtude da interface do modelo, o Design se torna o meio de interação entre a organização e os públicos interno e externo; as pressões externas (mercado, política etc) agem sobre o modelo, interferindo nas decisões, assim como as pressões internas (situação organizacional, cultura da empresa etc) também, o que possibilita constante mudança.

Por fim, os autores apontam algumas etapas fundamentais para o processo de implantação da Gestão de Design nas organizações: organização dos projetos e programas de Design; organização da informação dos designers sobre os valores da empresa; organização da promoção do departamento de Design junto a outras unidades organizacionais; organização da comunicação entre setor de Design e a direção geral (MARTINS; MERINO, 2008, p. 230). Entende-se, por isso, que, para integrar-se a uma organização, o Design precisa ter abertura e envolvimento com o seu ambiente.

Portanto, levando-se em conta o potencial gestor e estratégico do design, bem como seus conhecimentos operacionais, percebe-se que sua interação com comunidades produtivas locais pode contribuir para a inserção dessas comunidades no mercado, favorecendo seu desenvolvimento a partir da geração de renda. A atuação do design em comunidades pode ser percebida tanto no aprimoramento e desenvolvimento de técnicas tradicionais quanto na introdução de novas técnicas. Esta atuação costuma ser realizada por intermédio de organizações não governamentais, de empresas, de universidades ou mesmo de forma autônoma. O maior desafio destas iniciativas é a manutenção das atividades de forma sustentável, como pôde ser verificado nos estudos de Carniatto e Chiara (2009).

Por isso, ao tratar-se de projetos inseridos em comunidades urbanas produtivas, os fundamentos da Gestão de Design precisam ser adaptados à realidade da comunidade em questão. Sabendo-se que, da mesma forma que em uma empresa o suporte de profissionais estratégicos se fará necessário, tais como administradores, marqueteiros e engenheiros; em uma comunidade, outros profissionais devem entrar em cena, como psicólogos, assistentes sociais e agentes comunitários.

Design Possível: exemplo de inserção do design em comunidades urbanas produtivas

Visando exemplificar estas questões, escolheu-se relatar a atuação da organização não governamental Design Possível, sediada em São Paulo e coordenada pelo Professor Ivo Pons. As informações que se seguem foram adquiridas em fontes bibliográficas e em entrevista, via correio eletrônico, entre os dias 13 e 28 de Abril de 2010, com Professor Ivo Pons, mestre em

Educação, Artes e História da Cultura e doutorando em Arquitetura e fundador do Design Possível.

O Design Possível (DP) é uma associação sem fins lucrativos que tem como missão: “promover, estimular, discutir, estudar e aplicar o design transformando a sociedade em sustentável, equilibrada e justa” (DESIGN POSSÍVEL, 2008). O grupo surgiu como atividade de extensão do curso de Desenho Industrial da Universidade Presbiteriana Mackenzie, em 2004. Em atuação desde então na cidade de São Paulo, em janeiro de 2009 alcançou sua formalização como associação. Seu trabalho é focado na formação empreendedora e técnica de comunidades ou grupos, buscando sua emancipação econômica e social no menor tempo possível. Atualmente conta com 14 integrantes, sendo dois voluntários e dois menores aprendizes integrantes de comunidades. A associação trabalha em parceria com organizações, sejam elas organizações não governamentais (ONGs), empresas, instituições de ensino, dentre outras. Junto às comunidades/grupos, trabalha com o tempo mínimo de três anos com o seguinte plano: 1º ano, formação; 2º, incubação, e 3º, consultoria. Por isso, o desligamento da comunidade/grupo só ocorre quando ela/ele possui condições de se sustentar. Internamente, o Design Possível se divide em setores administrativo-financeiro, comercial-comunicação e pedagógico, sendo esta estrutura flexível. Cada projeto, a depender de sua natureza, é coordenado por um dos setores, ficando os demais como suporte às ações.

Como exemplos de projetos desenvolvidos pelo DP, têm-se o trabalho realizado junto à Associação Comunitária Monte Azul, atuante desde 1979 na favela Peinha e Jardim Horizonte Azul, cidade de São Paulo. Possui como atividade a produção artesanal de brinquedos educativos, bonecas de pano, móveis infantis, reciclados de papel e de madeira. Desde 2004, o Design Possível vem desenvolvendo novos produtos e, atualmente, desenvolve em conjunto com a associação um projeto de “emancipação empreendedora e produtiva” (DESIGN POSSÍVEL, 2008).

Por sua vez, junto à ONG Projeto Arrastão, o DP mantém um Núcleo de Moda e Design "criado para suprir as necessidades de organização e melhorar o desempenho da área de atendimento, criação, gestão produtiva, formação e produção das peças fabricadas na ONG ou por suas artesãs". Fundada em 1968, a ONG sediada no Clube de Mães, no bairro paulistano do Campo Limpo, realiza trabalhos através de voluntárias que ensinam às mulheres dos bairros vizinhos trabalhos manuais buscando estimular a geração de renda. Seu diferencial é o desenvolvimento de produtos a partir de lona de PVC ou lona vinílica reutilizada. Encontra-se atualmente na fase de consultoria.

Mais recentemente, o Design Possível iniciou parceria com a Escola Técnica Natasha Franco Vieira Educação Profissional, que tem o objetivo de “ampliar a formação de profissionais para o município de Guarulhos no Estado de São Paulo, por meio do Programa de Expansão da Educação Profissional – PROEP”. O DP realiza nesta parceria ações de “formação empreendedora em comunidades periféricas de Guarulhos bem como a cooperação no alinhamento da formação e certificação técnica e da aplicação dos conhecimentos técnicos de forma inovadora e inclusiva” (DESIGN POSSÍVEL, 2008).

A partir das informações coletadas, pôde-se perceber, que as ações do Design Possível foram passando de um nível operacional para um nível estratégico no decorrer do tempo. Em seu percurso, o DP chegou à percepção de que uma abordagem vertical do design, apenas suprimindo demandas pontuais não era suficiente para alcançar os objetivos principais das instituições e comunidades: a geração de renda e a emancipação econômica. Partindo-se para uma abordagem estratégica, focando, neste caso, na formação empreendedora continuada e na consultoria como ferramentas principais, foi possível ao DP perceber os progressos desejados nos grupos parceiros e a mudança de comportamento de seus participantes.

Considerações

O entendimento da atuação do design integrado às esferas de decisão das organizações possibilita compreender de que forma pode-se integrá-lo no desenvolvimento de comunidades urbanas produtivas. Basicamente, conhecendo-se a cultura da comunidade, suas técnicas e potenciais atrelado ao conhecimento das possibilidades de penetração no mercado formal, é possível gerar, a partir deste diagnóstico, as estratégias necessárias para alcançar as metas de desenvolvimento, a curto, médio e longo prazos. A Gestão de Design participa desse processo coordenando os conhecimentos operacionais e estratégicos do design com as necessidades da comunidade, indo desde a melhoria dos processos de produção ao fortalecimento da imagem da comunidade perante seu público e viabilizando uma cultura pela inovação constante e pelo empreendedorismo.

Foi possível perceber neste estudo que a Gestão de Design aplicada a comunidades urbanas produtivas é um campo, não só viável, como aberto para a atuação dos designers. O desafio a esta atuação está na formação do profissional de design, que ainda carece de conhecimentos na área de gestão, de sustentabilidade e nas áreas sociais relacionadas a comunidades em situação de vulnerabilidade. Contudo, a partir de estudos específicos e de uma imersão à realidade das comunidades a partir de instituições já atuantes neste campo, é possível aos designers se desenvolverem como agentes da transformação social tendo os fundamentos da Gestão de Design e os princípios da sustentabilidade como base. Acredita-se, portanto, que, além da formação voltada para atuação no mercado formal, em empresas e agências, o designer precisa de abertura para o trabalho em organizações não governamentais e comunidades, o que pode ser oportunizado ainda no nível de graduação aproveitando-se da estrutura das Instituições de Ensino Superior, como pôde ser observado no caso do Design Possível.

Referências

BOFF, Clodovis. **Como Trabalhar com o Povo: Metodologia do Trabalho Popular**. 7ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

DESIGN POSSÍVEL. São Paulo: Design Possível, 2008. Apresenta informações sobre o projeto, seus produtos, serviços e parceiros. Disponível em: <<http://www.designpossivel.org>>. Acesso em: 13 abr. 2010.

_____. São Paulo: Design Possível, 2008. Apresenta informações sobre os parceiros e os projetos desenvolvidos. Disponível em: <<http://www.designpossivel.org/possiveis/navegacao/parceiros.php>>. Acesso em: 13 abr. 2010.

CARNIATTO, Izamara V.; CHIARA, Eugênia. Design nas iniciativas de Economia Solidária: o confronto da experiência brasileira e italiana. **Estudos em Design**. Rio de Janeiro, v. 16.1, 2009, ISSN 1983-196X. Disponível em <http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/estudos_em_design.php?strSecao=INPUT2&Session=SHOW9&NrSeqFas=64&cor=>>. Acesso 30 mar. 2010.

INTERNATIONAL COUNCIL OF SOCIETIES OF INDUSTRIAL DESIGN (ICSID). **Definition of Design**. Disponível em: <<http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm>>. Acesso em 15 abr. 2010.

JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. **Dicionário Básico de Filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 6ed., 7ª reimpressão. São Paulo: Atlas, 2009.

MARGOLIN, Victor. Design for a Sustainable World. **The politics of the artificial: essays on design and design studies**. The University of Chicago, p. 92-101, 2002.

MARTINS, Rosane Fonseca Freitas; MERINO, Eugenio Andrés Diaz. **Gestão de design como estratégia organizacional**. Londrina: EDUEL, 2008.

PAPANECK, Victor. **Arquitetura e Design: ecologia e ética**. Lisboa: Edições 70, 1995.

SANCHEZ, Petra Sanchez; MARTINS, Nara Sílvia Marcondes; PONS, Ivo Eduardo Roman. Design Possível: prática experimental na produção de design sócio-ambiental no Projeto de Cooperação Internacional Eco design Social, Brasil – Itália. Rio de Janeiro: **Anais do 4º Congresso Internacional de Pesquisa em Design**, 11 à 13 de outubro de 2007.

SOUZA, Paulo F. de A. **Sustentabilidade e responsabilidade social no design do produto: rumo à definição de indicadores**. 2007. 294 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2007.