VII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE QUALIDADE DO PROJETO DO AMBIENTE CONSTRUÍDO
A inovação e o desafio do projeto na sociedade: A qualidade como alvo
Londrina, 17 a 19 de Novembro de 2021

EXERCÍCIO ACADÊMICO COLABORATIVO: UMA EXPERIÊNCIA DISCENTE[1]

COLLABORATIVE ACADEMIC EXERCISE: A STUDENT EXPERIENCE

DUARTE, Imara A. M.

Universidade Federal da Paraíba, imara.duarte@gmail.com

Pesquisadores dizem que é comum pensarmos em um processo projetual como sendo pré-planejado e altamente estruturado, mas na prática, os projetistas atuam de modo mais fluido, o que Lawson (2015, p. 2017) chamou de "atividade natural". Apesar de natural, Veloso e Elali (2014) e Lawson (2015) concordam que, entre outras coisas, é imprescindível o uso de ferramentas colaborativas como forma de desenvolvimento das habilidades sociais para negociação, diminuição de tensão entre os atores e a apropriação idearia do produto pelo usuário final. Para tanto, a ideação conjunta necessita da "incorporação de processos de colaboração e de gestão integrada", de acordo com Veloso e Elali (2014, p.4), explicando que o diálogo e empatia devem permear todas as etapas de projetação, partindo das atividades na academia.

O presente artigo vem relatar a experiência discente com instrumentos de co-criação centrados no usuário, que estabelecem como pré-requisito a incorporação de conceitos de percepção sensorial, usabilidade e desenho universal, recomendando a observância de diretrizes para projeto acessível. Tal experiência fez parte de uma disciplina de pós-graduação em arquitetura e urbanismo, ocorrida no segundo semestre de 2019; com 16 alunos divididos em quatro equipes, que foram desafiadas pelo docente a criarem, cada uma, ao menos três opções de paraciclo para implementação no campus universitário, utilizando metodologia e ferramenta pré-estabelecidas pelo professor.

Isto posto, a metodologia determinada foi a 'GODP' (MERINO, 2016), que prevê o planejamento centrado no usuário para a escolha de técnicas e ferramentas de desenvolvimento de projeto, estabelecendo três marcos projetuais: inspiração, ideação e implementação. Como apoio ao marco 'ideação', em específico, foi determinada a ferramenta 'TRÊS' (SILVA, 2020), que consiste em três balizadores conceituais: percepção sensorial, usabilidade e desenho universal; para que estes apresentem-se nas propostas conceituais obtidas na referida etapa, ainda que com graus de pregnância distintos. Outrossim, embora desenvolvida antes da Organização Mundial de Saúde (OMS) anunciar a crise pandêmica, a referida ferramenta foi criada para ser acessada por meio digital com internet (SILVA, 2020);

[1] DUARTE, Imara A. M. Exercício acadêmico colaborativo: uma experiência discente. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE QUALIDADE DO PROJETO, 7., 2021, Londrina. **Anais**... Londrina: PPU/UEL/UEM, 2021. p. 1-1. DOI https://doi.org/10.29327/sbqp2021.438033

desse modo, a inserção, organização e o alinhamento dos dados pelos usuários-projetistas, ocorreu simultaneamente em locais diferentes, e todas as informações agrupadas em um arquivo intercambiável, no qual todo o arcabouço criativo lançado foi categorizado; a fim de que cada conceito obtivesse uma lista de pré-requisitos originais que pode ser revisitada sempre que necessário.

Ao final, a experiência de projetação colaborativa apresentou muitas inseguranças, possivelmente por sua ascensão contrastante com as poucas práticas metodológicas acadêmicas capazes de apoiá-la (VAN TURNHOUT et al., 2017). Apesar disto, os instrumentos utilizados obtiveram êxito em suas propostas de atribuição de marcos projetuais, o que facilitou em específico a etapa de ideação, a qual rendeu várias propostas conceituais que satisfizeram a condição de conter ao menos um dos pilares do método e da ferramenta utilizados (percepção sensorial, usabilidade ou desenho universal), de modo que estes se apresentaram claramente nas soluções conceituais concebidas. Esta experiência andragógica desafiadora foi um exemplo do que Veloso e Elali (2014, p.1) chamaram de uma "cultura projetual participativa e colaborativa no ambiente acadêmico"; dificilmente exercido efetivamente, bem verdade. Em uma cultura projetual acadêmica participativa, as práticas andragógicas podem vir a viabilizar a co-criação generativa, apresentando-se como recursos otimizadores na medida em que são alimentadas, geridas e acionadas virtualmente por seus colaboradores. Contudo, a despeito do êxito no desafio proposto e da necessidade de ajustes pontuais; é necessário destacar o argumento de Palmer et al. (2018) que considera soluções práticas (métodos, tecnologias e ferramentas) relevantes nos esforços coletivos; mas que representam apenas parte de um significado ainda maior: a apropriação por parte dos usuários finais, projetistas e colaboradores, dos modos de negociação e flexibilização mutuamente acordados de projetação, para que ocorra avanços efetivos e não apenas circunstanciais, visando o desenvolvimento dos jovens profissionais.

Palavras-chave: Exercício colaborativo. Co-criação. Processo projetual. Experiência discente

Keywords: Collaborative exercise. Co-creation. Projectual process. Student experience.

REFERÊNCIAS

LAWSON, B. **Como arquitetos e designers pensam**. Título original: How designers think: the design process desmystified. MEDINA, M. B. (Trad.), 4ª edição. São Paulo: Oficina de Textos, 2011.

MERINO, G. S. A. D. **GODP - Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos**: uma metodologia de design centrado no usuário. Florianópolis: Ngd/ Ufsc, 2016. Disponível em: <www.ngd.ufsc.br>. Acesso em:4 abrl 2021.

PALMER, V. J, et al. The Participatory Zeitgeist: an explanatory theoretical model of change in an era of coproduction and codesign in healthcare improvement. **Med Humanities**; 0:1–11. 2018. doi:10.1136/medhum-2017-011398.

SILVA, R. F. L. **TRÊS**: Ferramenta para auxiliar fases iniciais de projeto com base em sistemas sensoriais, princípios de usabilidade e desenho universal. 2020. Tese de doutorado. Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo. UFPB. Paraíba, 2020.

VELOSO, M. E.; ELALI, G. A. Projeto como construção coletiva: da participação à colaboração – os desafios do ensino. III Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo, **Proceedings** ..., São Paulo, 2014.

VAN TURNHOUT, K.; et al. Planning Spontaneity: a case study about method configuration. In CHRISTENSEN, B. T.; BALL, L. J.; HALSKOV, K. (Eds.). **Analysing Design Thinking**: studies of cross-cultural co-creation, London: Taylor & Francis Group. 2017.