

## 2. Sobre Design em Parceria

Neste capítulo, faremos uma abordagem do geral para o particular: do Design em Parceria em variados contextos e áreas do design para o nosso caso específico de estudo, para o recorte desta dissertação de mestrado, que é o Design em Parceria na PUC-Rio e aquele desenvolvido no Laboratório de Investigação em Living Design (LILD), coordenado pelo Professor Ripper.

Para tanto, iniciamos o presente capítulo com uma sucinta definição do que entendemos por Design em Parceria. Em seguida apresentamos algumas considerações, bem como um breve histórico acerca do *Participatory Design* (termo da língua inglesa que nos forneceu informações relevantes para a conceituação do Design em Parceria). E, para finalizar apresentamos o Design em Parceria da PUC-Rio e do LILD.

O Design em Parceria é uma abordagem prática que se caracteriza pela participação ativa do grupo envolvido e dos futuros usuários em praticamente todas as etapas do processo projetual (Damazio, 2005).

A prática do Design em Parceria tem como cenário a aproximação entre designer e usuário e o contato direto com o contexto no qual a situação de projeto está localizada. Nesta dinâmica, ao longo do processo de desenvolvimento do projeto, cada participante influencia e é influenciado pela experiência e pelo ponto de vista dos seus parceiros de trabalho.

Por tratar-se de uma ação que se dá em estreita ligação com a população envolvida, projetar sob o enfoque do Design em Parceria é também uma oportunidade de descobrir temas autênticos e soluções singulares, sempre em consonância com os anseios e as necessidades dessa população (Ripper in Couto, 2003).

## 2.1. Sobre Participatory Design

A fim de expandir nosso horizonte sobre a prática do Design em Parceria para além das fronteiras da PUC-Rio, procuramos buscar outros contextos e áreas do design em que esta abordagem projetual fosse também empregada. Considerando que a expressão *Design em Parceria*, quando digitada no site *Google*, trazia, em sua grande maioria, dados sobre a PUC-Rio, fizemos uma busca em artigos, revistas eletrônicas e em sites de pesquisa com a expressão *Participatory Design* (PD). Para nossa surpresa, o termo<sup>1</sup> é amplamente utilizado no campo do design de *software*, de interface e de arquitetura. Também constatamos que os conceitos, características, princípios e bases do *Participatory Design* são muito semelhantes ao do Design em Parceria realizado na PUC-Rio, como apresentaremos a seguir.

Segundo Rachel Luck (2003), o envolvimento direto de usuários no processo do design resulta em um aprendizado contínuo e pode ser fonte de idéias originais. A autora afirma ainda que o *Participatory Design* é uma ação que integra a dimensão humana e pode engajar as pessoas no processo criativo do Design.

Tal como apresentam Yoram Reich et al<sup>2</sup> (1996), na situação de um projeto tradicional, assume-se que a participação ativa dos usuários se dá no momento em que o processo está finalizado. As pessoas têm pouco ou nenhum direito de expressar suas necessidades e de participar do processo criativo. O autor assinala que as considerações a respeito dos usuários são limitadas à consulta de dados estatísticos sobre suas preferências e gostos. No entanto, informações úteis a respeito de suas necessidades poderiam ser obtidas com o envolvimento efetivo dos usuários. De acordo com Reich (1996:165), o “*Participatory Design* é a antítese do Design tradicional, no qual se espera dos designers a exibição de suas sabedorias”.

---

<sup>1</sup> Ao digitar “Participatory Design” no site do Google, aparecem 418.000 chamadas relacionadas ao campo do design de sistemas computacionais, da arquitetura e de interface. Acessado em 25/01/2007, às 16:40h. Conferir:

<http://www.google.com.br/search?hl=pt-BR&q=%22Participatory+Design%22&meta>

<sup>2</sup> Yoram Reich é professor Sênior no Departamento de Engenharia da Universidade de Tel Aviv, Israel.

De acordo com Muller<sup>3</sup>, *Participatory Design* é uma coleção de teorias, estratégias e práticas para envolver os usuários finais como participantes efetivos no planejamento, no projeto, no desenvolvimento e na reavaliação de sistemas que irão influenciar suas vidas no trabalho ou em seus cotidianos.

### 2.1.1. Breve histórico do Participatory Design

O campo do *Participatory Design* desenvolveu-se a partir de 1970, na Noruega, quando profissionais ligados à área da computação buscaram possibilitar aos trabalhadores maior influência no processo de desenvolvimento e de implementação de sistemas computacionais no ambiente de trabalho (Winograd e Kuhn, 1996).

Nas décadas seguintes, vários projetos na Escandinávia começaram a contemplar estratégias para aproximar os designers de sistemas computacionais e os trabalhadores, de modo a desenvolver sistemas que efetivamente promovessem a qualidade do trabalho. Tais projetos refletiam o entendimento de que não existem máquinas funcionando sozinhas, e, sim, que existem pessoas operando as máquinas.

Segundo Melo e Baranauskas (2003), a base do *Participatory Design* foi fundamentada no princípio da democracia no ambiente de trabalho. Nesta abordagem, os sistemas computacionais são projetados em parceria entre designers e usuários, em oposição à abordagem tradicional, na qual os interesses dos usuários não são levados em consideração ou não recebem a devida importância. Esta idéia é complementada na seguinte passagem (Kensing e Blomberg in Robins<sup>4</sup>):

A introdução de computadores no ambiente de trabalho foi vista como ponto central para o crescimento de debates, na Escandinávia e na Alemanha, sobre o

---

<sup>3</sup> <http://www.cs.uml.edu/~williams/LowellCHI/March2000.txt> Michael Muller é um profissional recorrentemente citado no campo do *Participatory Design*. Ele realiza um trabalho em áreas de entendimento do trabalho corporativo e no desenvolvimento de metodologias para a parceria em desenvolvimento de sistemas computacionais.

[http://domino.watson.ibm.com/cambridge/research/nsf/pages/michael\\_muller.html](http://domino.watson.ibm.com/cambridge/research/nsf/pages/michael_muller.html)

<sup>4</sup> Conferir: <http://people.lis.uiuc.edu/~jrobins/pd/pd7.htm>.

lugar da democracia industrial no ambiente de trabalho moderno. No centro da crítica estava a negligência em relação aos interesses dos trabalhadores, aqueles mais afetados pela introdução de novas tecnologias.<sup>5</sup>

A abordagem participativa em sistemas computacionais influenciou positivamente o desenvolvimento de *softwares* também na América do Norte desde a sua introdução, em 1988 (Muller, 2000)<sup>6</sup>.

Greenbaum e Kyng (in Winograd e Kuhn, 1996) identificam quatro princípios para a prática do *Participatory Design*:

- 1) A necessidade de os designers considerarem com seriedade o contexto de uso daquilo que está sendo projetado — geralmente, um projeto faz parte de um sistema maior e mais complexo, sobre o qual os designers conhecem pouco, enquanto, por sua vez, os usuários o conhecem bastante e têm muito a informar sobre ele.
- 2) O fato de os designers lidarem com seres humanos e de os sistemas projetados terem que tratar o usuário como *pessoa*, dentro de seu ambiente de trabalho, ao invés de tratá-lo como *máquina*.
- 3) A noção de que as tarefas de um trabalho devem ser consideradas dentro de seus contextos, e não isoladamente.
- 4) O reconhecimento de que um trabalho é fundamentalmente social, envolvendo cooperação e comunicação extensiva.

De acordo com Winograd e Kuhn (1996), esses quatro princípios podem ser aplicados a todos os ambientes de trabalho e são os pilares de abordagens de design também conhecidas por termos como: *contextual inquiry* (Holtzblatt, 1993), *situated activity* (Suchman, 1987), *work-oriented design* (Ehn, 1988), *design for learnability* (Brown and Duguid, 1992) *situated design* (Greenbaum and Kyng, 1991).

---

<sup>5</sup> “The introduction of computers at work was seen as central to a growing debate in Scandinavia and Germany about the place of industrial democracy in modern workplaces. At the center of the critique was the neglect of worker’s interests. Those most affected by the introduction of new technology.”

<sup>6</sup> <http://people.lis.uiuc.edu/~jrobins/pd/index.html> .

A abordagem do *Participatory Design* vem ganhando terreno, e as conferências organizadas pela *Computer Professionals for Social Responsibility (CPSR)*<sup>7</sup> têm contribuído para isto. Tais encontros têm por meta divulgar os conceitos e os exemplos práticos do *Participatory Design* e promover esta abordagem para outros campos além do design de *softwares*. Importante ressaltar que os eventos da CPSR vêm ocupando lugar de destaque na agenda do Design Gráfico, como comprova o jornal eletrônico da respeitável associação *International Council of Graphic Design Associations - Icoграда*<sup>8</sup>.

A importância de trazer o usuário para o processo de design de *software* tem sido largamente reconhecida. As empresas que desenvolvem programas agora priorizam um design *com* os usuários, ao invés de um design *para* os usuários (Winograd e Kuhn, 1996). Diversas áreas do conhecimento — tais como a Engenharia de *Software* e, principalmente, a área de Interação Humano-Computador<sup>9</sup> — mostram diferentes maneiras de envolver o usuário no processo de criação de artefatos computacionais.

### 2.1.2. Casos ilustrativos do *Participatory Design*

O grupo Ergosoft<sup>10</sup> atua no campo da ergonomia e do design de interfaces. A empresa entende que o *Participatory Design* é uma dinâmica que possibilita a contribuição dos usuários de forma contínua, o que se dá por meio de sugestões sucessivas, desde a fase de confecção dos esboços de um projeto. Esta dinâmica pode trazer melhoria às ações práticas do usuário e contribuir para o desenvolvimento de um produto que se encaixe melhor as suas necessidades.

---

<sup>7</sup> Originalmente fundada por cientistas da computação dos Estados Unidos, hoje a CPSR tem membros em 26 países e seis continentes. Conferir: <http://www.cpsr.org/about>.

<sup>8</sup> <http://www.agda.com.au/eventsnews/internat/news/2006/Icogra21.html>

<sup>9</sup> A Interação Humano-Computador (IHC) é uma área multidisciplinar, que se dedica a investigar a interação entre pessoas e artefatos de base computacional. Conferir: <http://www-nt.inf.puc-rio.br/cgilua/cgilua.exe/area.htm?id=7&cxid=area>.

<sup>10</sup> Conferir: [http://www.ergolabs.com/participatory\\_design.htm](http://www.ergolabs.com/participatory_design.htm). O conteúdo apresentado sobre o *Participatory Design* faz parte de um glossário organizado pela empresa para que o cliente/ usuário entenda os termos utilizados pelos designers no desenvolvimento de um produto. Nota-se que, produto, para a Ergosoft, é algo que roda ou faz parte de um sistema que usa microchips.

Embora elaborada em um contexto de design de *softwares*, a passagem apresentada a seguir por Jennifer Robins<sup>11</sup> aponta para um aspecto crucial deste modo de projetar: “*Participatory Design* envolve os usuários no desenvolvimento de sistemas que irão influenciar suas vidas operacionais”<sup>12</sup> (Muller in Robins).

Dentro do campo de estudo da interação entre homem e computador, um grupo de pesquisa da Universidade de Aarhus<sup>13</sup>, na Dinamarca, apresenta quatro princípios sobre o *Participatory Design*, que podem ser levados para qualquer ambiente e prática do design. São eles:

1- **Cooperação:** A cooperação compreende dois princípios fundamentais: 1. todos os participantes têm conhecimentos que podem contribuir para o desenvolvimento de um projeto e igualdade de expressão (igualitarismo); 2. um processo de design é um aprendizado para designers e para usuários.

2- **Experimentação:** O processo de design se dá em um espaço entre o contexto atual e um contexto possível. Neste quadro, a experimentação tem um duplo propósito: inventar algo novo, mas, ao mesmo tempo, garantir que o novo seja desejável, realizável e passível de ser colocado em prática. Uma questão importante na experimentação é a necessidade de aliar os experimentos ao contexto real de projeto e, também, buscar novas tecnologias e novas possibilidades para o desenvolvimento de produtos.

3- **Contextualização:** O contexto de um projeto abrange o espaço em que ele está localizado e onde deve ser aplicado. Mas abrange, também, diferentes participantes: os profissionais do design, os usuários do sistema, os diretores da empresa etc. Estes participantes têm históricos variados e é preciso lidar com a variedade de interesses.

---

<sup>11</sup> Jennifer Robins é doutora pela Faculdade Ciência da Informação da Universidade de Illinois, EUA. Sua pesquisa foca principalmente o web design, o desenvolvimento e a distribuição de web-based, domínios públicos e materiais educacionais com a constante colaboração de usuários.

<sup>12</sup> “Participatory design involves the users in the development of systems that will influence their work lives.” Fonte: <http://people.lis.uiuc.edu/~jrobins/pd/index.html> .

<sup>13</sup> Departamento de Ciência da Computação da Universidade de Aarhus, Dinamarca. Conferir: <http://www.daimi.au.dk/research/areas/human-computer-interaction/participatory-design/> Acesso em 13/01/2004, às 19h.

4- **Interação:** O processo de design trata de algo ainda não-conhecido, de um futuro produto. É importante que o usuário interaja com protótipos, pois, assim, ele poderá visualizar e acompanhar seu desenvolvimento, e conduzi-lo à direção pretendida.

O *Participatory Design* também é foco da *Information e Design*<sup>14</sup>, empresa australiana que presta consultoria em usabilidade, design centrado no usuário e arquitetura de informação na web. No site, a empresa propõe a realização de um *workshop* que promova a parceria entre designers, empresários e usuários. Os objetivos do *workshop* são:

- dar voz aos usuários no processo de design, aumentando, deste modo, a probabilidade de um design utilizável;
- permitir que o pessoal técnico e não-técnico tenha igual participação;
- promover a oportunidade para que designers e empresários conheçam os usuários de seus produtos, trabalhem *com* eles e compreendam-nos;
- promover um fórum para identificar metas;
- utilizar técnicas que possam ser facilmente aprendidas e aplicadas em atividades futuras.

A prática do Participatory Design é defendida, também, por Paula Hewitt, fundadora da *Open Road*<sup>15</sup>, organização sediada em Nova Iorque que projeta e realiza jardins de escolas, parques e áreas urbanas verdes, com a parceria de grupos de jovens e adultos. Hewitt explica que:

Participatory Design (...) envolve ativamente os usuários de um espaço no processo de design e em suas decisões. É um processo dinâmico e contínuo. Algumas vezes os designers podem rever um espaço e começar um outro projeto porque as necessidades dos usuários podem ter mudado. A Open Road utiliza o Participatory Design para criar espaços.

---

<sup>14</sup> Conferir: <http://www.infodesign.com.au/usabilityresources/design/participatorydesign.asp>. Acessado em 24/01/2007.

<sup>15</sup> Conferir: <http://www.openroadny.org/PD/pd.htm>. Tal organização tem o apoio do Departamento de Educação da Cidade de Nova Iorque e já realizou trabalhos em diversas cidades dos Estados Unidos e em países como Canadá e Cuba.

## 2.2. Sobre Design em Parceria na PUC-Rio

### 2.2.1. Primeiros vestígios

Quando o Curso de Graduação em Desenho Industrial da PUC-Rio foi implantado<sup>16</sup>, em 1978, era comum a idéia de que o aluno ingressava na faculdade sem qualquer conhecimento sobre o que lhe seria ensinado. O aluno, então, deveria ao longo do curso preencher este vazio, até que, ao fim do ensino, pudesse aprender a exercer a profissão de designer (Branco in Couto, 2003).

Porém, a noção de um saber hierarquizado não condizia com as idéias de alguns professores do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, e Professores como José Luiz Mendes Ripper e Ana Branco começaram a trabalhar numa metodologia de ensino que utilizasse a bagagem cultural e experimental que o aluno trazia consigo. Assim, a partir de 1982, o ensino de Design começou a ser trabalhado de maneira inovadora no campus da PUC-Rio (Couto, 2003).

Desde então passou a predominar no ensino a idéia de a Escola de Desenho Industrial se tornar um meio de evidenciar o resultado da atividade de design como um produto humano de uma dada cultura, e necessariamente inserido num contexto social. Tal resgate se deu na valorização do *fazer*, ou seja, do ato de modelar as matérias em busca de um objeto ou de uma intervenção adequada às necessidades dos usuários.

Segundo Ripper (in Couto, 2003), a prática do Design em Parceria na PUC-Rio aconteceu espontaneamente e está ligada à reestruturação da disciplina de Projeto do curso de Desenho Industrial. A partir de 1984, os alunos da disciplina de projeto passaram a ser orientados a buscar seus temas de trabalho em um ambiente externo à PUC. Mas a intenção, segundo Ripper, “não era fazer projeto social ou em parceria”, e, sim, criar situações de projetos reais.

Motivações e boas intenções não faltaram para a reestruturação da disciplina de Projeto. Ripper afirma que na época achava um absurdo o fato de o aluno

---

<sup>16</sup> Criado em 31 de julho de 1978, quando o então Reitor, Padre João A. McDowell, S. J., oficializou a criação da unidade constitutiva do Departamento de Artes. Fonte: <http://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccg/desenhoindustrial.html> Acessada em 15/05/2006, às 10:55h.



“fazer um projeto de mentirinha, enquanto podia fazer uma coisa mais real”. O professor ainda lembra que “o aluno estava aqui na PUC e projetava alguma coisa para a indústria. Mas não tinha a indústria, não tinha o industrial.” (Ripper, 2005)

Para Ripper, durante o curso, o aluno teria a possibilidade de vivenciar uma preciosa situação de projeto que poderia contribuir para o seu aprendizado. Mesmo que este projeto fosse o de um único objeto, mesmo que este objeto não se enquadrasse à realidade da indústria. Assim, ao encontrar situações de projetos reais e *palpáveis*, os alunos projetavam para os usuários e não para atender demandas *inventadas* pelos professores ou por eles próprios. Nas palavras de Ripper:

Quando o aluno ia para fora da sala de aula, ele encontrava gente. Estas pessoas eram muito mais palpáveis do que aquelas pesquisas de mercado realizadas pelas indústrias. Então o aluno tinha realmente a figura da pessoa que não era nem o professor nem eles próprios.

Os projetos realizados pelos alunos com este enfoque foram aos poucos ganhando terreno e despertando o interesse dos professores para além das salas de aula.

Um exemplo marcante da metodologia do Design em Parceria na PUC-Rio foi o do então aluno da graduação Cláudio Freitas de Magalhães, que hoje é professor do Departamento de Artes da PUC-Rio. Na época, Cláudio cursava a disciplina de projeto e, ao observar pessoas cegas escrevendo, constatou a grande dificuldade destas pessoas no processo da escrita. Procurando minimizar o problema, Cláudio desenvolveu uma reglete com a qual as pessoas cegas poderiam escrever frases e palavras no sentido da fala sem precisar virar a folha de papel, tal como antes precisavam fazer. Era uma régua pequena, que cabia no bolso, facilitando assim a vida das pessoas cegas que aprendiam a escrita. Este foi um dos primeiros projetos de alunos financiados pela empresa pública FINEP – Financiadora de Estudos e Projetos<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> <http://www.finep.gov.br/>

Ripper relembra que projetos desenvolvidos pelos alunos em um meio real de trabalho, como o que Cláudio desenvolveu, abriram caminhos para que o LILD obtivesse o financiamento das instalações onde hoje se encontra o laboratório. Na época, o pedido de recurso financeiro foi mandado para consultores externos à FINEP para avaliação. Ripper guarda até hoje a carta em que um dos consultores dizia que já conhecia o trabalho do laboratório através dos projetos dos alunos da graduação. O consultor também afirmava considerar esta metodologia de ensino muito boa para os alunos, porque, deste modo, eles tinham a oportunidade de conhecer uma outra realidade e de vivenciar uma situação real de projeto. “Parece demagogia que eu fale, mas quem conseguiu este espaço não fomos nós, foram os alunos”, relata Ripper. De acordo com Ripper, o termo *parceria* surgiu muito tempo depois.

Um outro exemplo de especial importância influenciou o andamento das atividades do LILD e uniu pessoas de diferentes experiências de vida e campos do saber. O projeto foi desenvolvido com Vera Baltar, professora do Departamento de Física da PUC-Rio, que possui uma singularidade: ela é uma exímia nadadora, mas não pode contar com as pernas para chegar até a água do mar.

### **2.2.2. O projeto do deslizador**

Vera tinha um desejo: o de que existisse um objeto que a ajudasse a se deslocar pela areia da praia até o mar sem que precisasse ser carregada no colo para lá chegar. Algo simples, leve e que modificasse de modo discreto o meio a sua volta. Vera procurou o Laboratório de Investigação em Living Design (LILD) da PUC-Rio e seu modo singular de projetar em parceria (Baltar, 2006). Como conta Ripper (2005): “A Vera, como física e pesquisadora, dizia que não existia um deslizador que trouxesse certa autonomia para o deficiente físico. Não era um interesse só dela, era geral”.

Depois de muitos encontros, conversas, trocas, testes e protótipos, o desejo de Vera tomou a forma de um objeto *deslizador* de coeficiente mínimo de atrito com a areia. Vera relembra o processo do qual participou ativamente:

Nós fizemos vários testes e fomos à praia várias vezes. Os primeiros objetos não foram muito bons e fomos mudando até chegar a um bom resultado. Eu o usei muito e ainda o tenho guardado. (...) Eu ajudei a construir este objeto, disto eu não tenho dúvidas.



Figura 1 – Testes com o deslizador  
Prof. Ripper e Vera Baltar

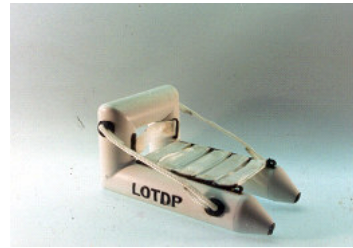


Figura 2 – O deslizador  
Projeto final

O projeto e a realização do deslizador foram muito gratificantes para a equipe do LILD. Até hoje o objeto é elogiado por diversas pessoas pelo fato de ele não ser complexo e por modificar minimamente o ambiente em volta do portador da deficiência. O professor Ripper defende que temos que preparar o mundo para todos, inclusive para o deficiente físico.

### 2.2.3. A parceria com o Centro de Vida Independente - CVI

Por volta de 1990, o laboratório coordenado pelo Professor Ripper apresentou o projeto do deslizador num congresso em Fortaleza. Lá, os representantes da PUC-RIO conheceram a então diretora do Centro de Vida Independente – CVI, Rosângela Berman Bieler, com quem formaram uma importante parceria. O CVI é uma organização não-governamental sem fins lucrativos, fundada em 1988, liderada por pessoas com deficiências que trabalham pela defesa dos direitos humanos desse segmento<sup>18</sup>.

Em seu relato, Ripper observa que o projeto do deslizador e a parceria com o CVI não foram propositais e que não havia a intenção de o LILD dar início a uma série de projetos direcionados a portadores de necessidades especiais. Mas com a chegada do Centro de Vida Independente ao campus da PUC-Rio, mais especificamente com a instalação deste ao lado do LILD, essa parceria rendeu muitos frutos, *buscando sempre no usuário o que ele desejava*.

<sup>18</sup> Fonte: <http://www.cvi-rio.org.br/cvi.asp>.

O CVI acredita que uma pessoa que apresenta dificuldades físico-motoras sabe exatamente aquilo que precisa. O problema é que ela não sabe traduzir aquilo para o exterior, traduzir em matéria. Na realidade, o trabalho que fazíamos naquela época não tinha ideologia nenhuma, estávamos apenas seguindo os preceitos do CVI. Era buscar na pessoa o que ela queria. (Ripper, 2005)

Nos diversos projetos realizados em parceria com o CVI, notamos um aspecto muito importante e singular: a necessidade trazida pelas pessoas. É a partir desta informação que o projeto segue adiante. Por meio do contato direto com o outro, com o futuro usuário, o designer passa a ser um instrumento de realização de um desejo. Como observamos na fala de Ripper: “Lembro de um projeto que desenvolvemos com uma menina que não podia mover as mãos e queria pegar um picolé e passar batom sem ajuda. (...) Este negócio de necessidade básica é muito relativo. Muda de pessoa para pessoa.”

Para complementar esta idéia, Renata Eyer — professora de Desenho Industrial da PUC-Rio e coordenadora das oficinas de vida independente do CVI de 1995 até os dias de hoje — enfatiza que a primeira pergunta feita a um deficiente físico é: “O que você deseja?” “Não estabelecemos preconceito nenhum. Não olhamos a pessoa e julgamos o que ela precisa, como, por exemplo, uma cadeira de rodas. Não é nada disso: é a pessoa que deve dizer o que ela procura aqui com a gente” (Eyer, 2005).

Com as situações projetuais proporcionadas pelos trabalhos desenvolvidos pelos alunos e com a parceria do CVI, o LILD passou a vivenciar uma metodologia de projeto singular. Ripper conta que até então estava acostumado a projetar e, posteriormente, a apresentar o resultado final ao cliente. Tal como observamos em seu relato (Ripper, 2005): “Eu sempre trabalhei impondo coisas. Esta proposta de você sair com as mãos vazias e encontrar um campo real de trabalho não é um faz de conta. Você não leva um projeto pronto.”

Assim como Vera, muitas outras pessoas procuraram o LILD e foram beneficiadas pela prática do Design em Parceria. Como bem observa Ripper, projetar a partir de demandas apresentadas pelas pessoas pode revelar situações impensadas e necessidades singulares.

#### 2.2.4. Design em Parceria na PUC-Rio hoje

O Design em Parceria na PUC hoje se manifesta principalmente em dois fóruns: em disciplinas de projeto do curso de graduação em Desenho Industrial e no LILD.

Rita Couto (2005) acredita que, ao vivenciar a prática do Design em Parceria, o aluno buscará reproduzi-la sempre que possível e expressar os desejos e as necessidades do público-alvo por meio de produtos.

O Design em Parceria não se aplica a todas as situações de projeto. (...) Mas se o aluno vivenciou esta prática, se entendeu que este processo é muito mais do que fazer um objeto, é muito mais do que construir e experimentar, que é uma postura perante o problema do projeto, que inclui o usuário, que inclui a pessoa que vai se relacionar com o objeto, então ele pode ir para o mundo do trabalho. Porque lá, sempre que possível, ele vai pensar no usuário (...). E, se tiver a chance de escolher, provavelmente vai escolher a metodologia do Design em Parceria. Eu consigo ler o Design em Parceria como um enfoque metodológico para ensinar, e que faz muito sentido para a gente aqui na PUC (Couto, 2005).

O LILD é um espaço de pesquisa do Departamento de Artes & Design e Arquitetura da PUC-Rio, no qual grupos de alunos, ex-alunos e professores desenvolvem tecnologias apropriadas para serem aplicadas no meio social. São técnicas de baixo impacto ambiental, de simples apreensão e que utilizam um ferramental manual de fácil aquisição. São técnicas que empregam as matérias vegetal e mineral pouco processadas, conforme elas são encontradas em fonte próxima ao local da construção.