

6. Considerações finais e recomendações futuras

Durante o decorrer do presente estudo, a importância que projetos de suporte a novas práticas cidadãs têm adquirido na contemporaneidade se mostrou de forma bastante clara. Conseqüentemente, seja em função das novas possibilidades de inclusão/participação suportadas pelas novas Tecnologias e Informações e Comunicação (TIC's) e pelo crescimento do setor de serviços, seja devido às atuais transformações sociais, a abertura a projetos que envolvem novas ações colaborativas cidadãs também se mostrou relevante. Especialmente, quando o tema em discussão foi o desenvolvimento de produtos/serviços públicos ou privados que buscam solucionar problemas complexos de nossa sociedade (Cardoso, 2012; Thackara, 2008 e Burns *et al.*, 2006), tal como a atual necessidade de obtenção de padrões de consumo e produção mais sustentáveis.

O presente trabalho de pesquisa se dividiu em capítulos que seguiram os interesses de seus objetivos específicos. Assim, vale lembrar aqui, como ele foi composto.

O segundo capítulo teve como objetivo estudar a relação entre design e cidadania. Este capítulo se mostrou importante, pois foi através dele que a perspectiva sobre a relação design e cidadania, que interessa ao presente estudo, se configurou como ações projetuais com foco no incentivo e no suporte de práticas cidadãs. Práticas estas que podem variar desde relatos sobre o funcionamento das cidades - como na plataforma *Rio 1746* -, até o compartilhamento de bens, que visam contribuir para melhorar a qualidade de vida nas cidades.

O terceiro capítulo foi responsável por relatar a pesquisa que se destinou a identificar projetos de suporte a novas práticas colaborativas e a novas práticas colaborativas cidadãs. Nele, foram identificados exemplos de projetos de suporte a novas práticas colaborativas cidadãs voltadas tanto à produção quanto ao consumo de bens e serviços. Todos os exemplos catalogados nesta fase serviram para comprovar tanto a existência quanto a relevância de ações projetuais voltadas ao desenvolvimento de novas práticas colaborativas cidadãs.

O quarto capítulo tratou de descrever a averiguação voltada a identificar, no universo do design, conceitos e ações que relacionam ou tratam de novas práticas

colaborativas e de novas práticas colaborativas cidadãos. Neste capítulo, ficou evidente como a atividade em design tem se reinventado para acompanhar mudanças sociais como as apresentadas na presente dissertação, modificando, assim, tanto suas maneiras de produzir quanto a natureza de seus próprios produtos. O crescimento, em visibilidade e em número, de iniciativas projetuais inspiradas em temas como colaboração em massa, cocriação e inovação social no cenário mundial foi apenas um dos exemplos que ilustraram esta mudança.

As colocações acima descritas sobre o cenário contemporâneo de produção em design vão ao encontro do que Jorge Frascara (2002) ensina sobre um design que deve parar de pensar somente na “construção de gráficos, produtos, serviços, sistemas e ambientes” e começar a se observar como “meio para as pessoas agirem, realizarem seus desejos e satisfazerem suas necessidades (p.33)”.

Em fala dirigida aos designers, Frascara (2002) reforça que:

São às necessidades e desejos que temos que servir; os objetos de design precisam ser vistos somente como meios. Isso requer um melhor entendimento sobre as pessoas, a sociedade e o ecossistema, e chama para uma prática interdisciplinar (2002, p.33).

As mesmas colocações se assemelham ainda à preocupação apresentada pela designer gráfica americana [Katherine McCoy \(1993\)](#) sobre a formação de profissionais voltada apenas para a solução de problemas mercadológicos e a necessidade de desenvolvimento de grades curriculares que estimulem o pensamento crítico na formação de um designer. Ela argumenta que:

É desanimador ver o vasto número de projetos de graduação dedicados a vender produtos e serviços para o mercado destituídos de qualquer missão além do sucesso dos negócios. Sem dúvida alguma, todos os estudantes precisam adquirir experiência neste tipo de mensagem e propósito. Mas projetos não podem cobrir extensos conteúdos, incluindo assuntos que vão além do tema negócios? Tópicos sociais, culturais e políticos são excelentes desafios para estudantes (McCoy, 1993, p.7).

Outra visão importante neste contexto é a que o jornalista Jonh Thackara aborda em seu livro *Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo* (2008), sobre a importância da atividade para "um mundo com menos coisas e mais pessoas". Thackara (2008) enfatiza a necessidade de foco em serviços e sistemas (2008, p.17) e o poder da atividade em conceituar "plataformas que permitem que as pessoas interajam de maneiras mais eficazes e agradáveis" (p.19).

Já o quinto capítulo se dedicou a narrar experiência empática voltada ao entendimento, sobre sua perspectiva de uso, da plataforma de suporte a novas

práticas colaborativas cidadãs *Couchsurfing*. Através de suas nuances, este capítulo mostrou que a prática de se projetar serviços, principalmente serviços de suporte à colaboração e à cidadania, não é algo simples. Através do exemplo do *Couchsurfing*, o estudo pôde perceber, na prática, que a quantidade de variáveis envolvidas no desenvolvimento de serviços de compartilhamentos relacionais (Cipolla, 2009) não são poucas. Mas o capítulo cinco também serviu para, também através do exemplo da plataforma *Couchsurfing*, sugerir que é possível projetar com foco em criar e melhorar relações, compartilhar recursos e incentivar ações cidadãs. Até porque o *Couchsurfing* conseguiu suportar bem as experiências de compartilhamento testadas pelo presente estudo. É claro que muitas questões, como a da possibilidade de desconforto físico que permeia a troca de hospedagens através do *site*, poderiam ser melhor projetadas pela plataforma, se esse fosse seu foco, o que este presente estudo acredita não ser.

Através do desenvolvimento dos capítulos descritos acima, este trabalho supõe ter atingido em boa medida seu objetivo geral de contribuir com subsídios teóricos e metodológicos para o desenvolvimento de produtos e serviços de design com foco em novas práticas colaborativas cidadãs. O estudo confia ainda que não somente poderá ajudar a situar estas novas práticas no escopo da atividade, como também poderá incentivar, através dos exemplos catalogados e das metodologias e técnicas esplanadas, sua adoção na ação projetual cotidiana.

Neste sentido, aponta para técnicas de cocriação e outras focadas nas teorias e práticas do *human-centered design* como de extrema importância. Sem esquecer de ponderar, ainda, a importância de designers que acreditam que as necessidades humanas atuais nem sempre são atendidas por meio de objetos palpáveis, mas sim, também, através de sistemas e serviços.

Assim, o presente estudo conclui que não somente o exercício projetual é gabaritado a ter como fim a resolução de problemas sociais complexos, podendo investir no desenvolvimento de ações projetuais com foco em temas como colaboração, consumo e compartilhamento de recursos, como também que este investimento é pertinente e oportuno na atualidade. Principalmente levando-se em conta o atual momento vivido pela cidade do Rio de Janeiro - de espera por eventos de porte internacional como a Copa de 2014 e as Olimpíadas de 2016.

Cabe ainda ressaltar a pertinência de projetos como os suportados pela plataforma *CouchSurfing* e que demandam o desenvolvimento de relações

interpessoais entre seus participantes. Prova desta pertinência é a ação da própria Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro de incentivar e suportar o oferecimento de hospedagem por parte dos moradores a turistas durante a Conferência das Nações Unidas sobre Desenvolvimento Sustentável, Rio+20, que aconteceu entre os dias 13 e 22 de junho passado e que recebeu 110 mil turistas na cidade, segundo dados divulgados próprio prefeito.