

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Arquitetura - EAUFMG
Programa de pós-graduação em Sustentabilidade em Cidades Edificações e
Produtos.

Sheider Lopes Neves

Design Social e sua contribuição para o Desenho Urbano

Belo Horizonte

2023

Sheider Lopes Neves

DESIGN SOCIAL E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O DESENHO URBANO

Monografia de especialização apresentada ao curso de Especialização em Sustentabilidade em Cidades, Edificações e Produtos da Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial à obtenção do título de especialista em sustentabilidade.

Área de concentração: Design, Design Social, Desenho Urbano.

Orientador: Dr. Glaucinei Rodrigues Corrêa

Belo Horizonte

2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE ARQUITETURA - EAUFMG
Rua Paraíba, 697 – Funcionários

ATA DA REUNIÃO DA COMISSÃO EXAMINADORA DE TRABALHO DE MONOGRAFIA DO ALUNO SHEIDER LOPES NEVES COMO REQUISITO PARA OBTENÇÃO DO CERTIFICADO DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM SUSTENTABILIDADE EM CIDADES, EDIFICAÇÕES E PRODUTOS.

Às 15 horas do dia 6 de novembro de 2023, reuniu-se em teleconferência, a Comissão Examinadora composta pelo Prof. Glaucinei Rodrigues Corrêa, Orientador-Presidente, pela Profa. Maria Flávia Vanucci da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, membro externo, e a Profa. Maria Luiza A. C. de Castro, membro interno, designada pela Comissão Coordenadora do Curso de Especialização em Sustentabilidade em Cidades, Edificações e Produtos, para avaliação da monografia intitulada “**Design Social e sua contribuição para o Desenho Urbano**” de autoria do aluno **Sheider Lopes Neves**, como requisito final para obtenção do Certificado de Especialista em Sustentabilidade em Cidades, Edificações e Produtos. A citada Comissão examinou o trabalho e, por unanimidade, concluiu que a monografia atende às exigências para a obtenção do Certificado de Conclusão do Curso, atribuindo ao trabalho **70 pontos, conceito C, desde que o estudante faça revisão em seu trabalho atendendo três aspectos sugeridos pela banca: 1 - Contextualizar o Geodesign e o Planejamento Urbano de acordo com a atualidade; 2 – Apontar no texto como seria possível a integração das ferramentas do Design Social no processo de projeto do Desenho Urbano; 3 – Fazer revisão de português no resumo.** A Comissão recomenda que sejam encaminhados: 01 (um) exemplar impresso para a Biblioteca da Escola de Arquitetura e 01(um) exemplar digital ao Repositório da UFMG, após as correções sugeridas.

Belo Horizonte, 6 de novembro de 2023.

Documento assinado digitalmente



GLAUCINEI RODRIGUES CORREA

Data: 06/11/2023 16:41:11-0300

Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Glaucinei Rodrigues Corrêa

Orientador-Presidente

Documento assinado digitalmente



MARIA FLAVIA VANUCCI DE MORAES

Data: 05/12/2023 16:17:19-0300

Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Maria Flávia Vanucci

Membro Titular Externo

Maria Luiza Almeida Cunha
de Castro:03272308601

Assinatura Digital Maria Luiza Almeida Cunha de Castro03272308601 DN:CN=BR,
O=UFMG, OU=EAUFMG - Universidade Federal de Minas Gerais, CN=Maria Luiza
Almeida Cunha de Castro03272308601
Data:2023.11.06.23
09:57:27 -0300

Maria Luiza A. C. de Castro

Membro interno

À vida urbana e a todos
que dependem dela para
sobreviver e
ser feliz.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Maria Clara Saraiva Arruda por me apoiar e incentivar a cursar a pós-graduação em sustentabilidade, tema que tanto prezo.

À minha Mãe que reza por mim e apoiou minhas decisões.

Ao meu Pai que me acompanha lá do céu.

Aos meus amigos de curso, John Álex, Mariana Henriques, Marina Teles e Daniela Fernandes que me acompanharam nessa jornada.

Aos excelentes professores das ricas disciplinas ofertadas pela UFMG.

Ao meu orientador, professor Dr. Glaucei Rodrigues Corrêa pela contribuição no decorrer do desenvolvimento desta pesquisa.

"A ideia de nós, os humanos, nos descolarmos da terra, vivendo uma abstração civilizatória, é absurda. Ela suprime a diversidade, nega a pluralidade das formas de vida, de existência e de hábitos"

(AILTON KRENAK, 2019)

RESUMO

A construção do tecido urbano induz a um determinado comportamento de se experienciar as cidades. A formação do tecido urbano caracterizado geralmente por ações deterministas, ou seja, sem saber a real necessidade da comunidade que ali vive, causa uma degradação social e ambiental em cidades Brasileiras, principalmente para a população mais pobre. O objeto de estudo foi o envolvimento das pessoas nos processos de planejamento urbano. Por meio de revisão bibliográfica buscou-se entender e analisar as definições, conceitos e métodos dos temas e contribuir para discussão sobre o Design Social no meio Urbano a fim de encontrar novos métodos para o planejamento das cidades. Foi levantado que as metodologias e ferramentas do Design social e do Desenho Urbano, a fim de entender como eles podem auxiliar-se mutuamente. Foi constatado que o Design Social traz em seus propósitos, melhorar a integração do homem e comunidade com seu ambiente, se difunde como uma área do conhecimento interdisciplinar e transversal, que traz a população para dentro do projeto. Bem como o Desenho Urbano, visa a interdisciplinaridade e a integração entre edifício, comunidade e meio urbano, através do Geodesign. Como resultado observou-se como os temas podem se beneficiar para uma maior garantia de atendimento das necessidades das pessoas nos espaços urbanos, contribuindo para os meios social, ambiental e econômico.

Palavras-chave: Design, Design Social. Desenho Urbano, Geodesign.

ABSTRACT

The construction of the urban fabric induces a certain behavior in experiencing cities. The formation of the urban fabric, generally characterized by deterministic actions — that is, without considering the real needs of the community living there — causes social and environmental degradation in Brazilian cities, especially for the poorer population. The object of study was the involvement of people in urban planning processes. Through a literature review, the aim was to understand and analyze the definitions, concepts, and methods of the topics and contribute to the discussion on Social Design in the urban environment in order to find new methods for city planning. It was found that the methodologies and tools of Social Design and Urban Design aim to understand how they can mutually assist each other. It was noted that Social Design aims, among its purposes, to improve the integration of people and communities with their environment, spreading as an interdisciplinary and cross-cutting area of knowledge that involves the population in the project. Likewise, Urban Design aims at interdisciplinary and integration between building, community, and the urban environment, through Geodesign. As a result, it was observed how the topics can benefit for a greater assurance of meeting the needs of people in urban spaces, contributing to the social, environmental, and economic realms.

Keywords: Design. Social Design. Urban Design. Geodesign.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Modelo matriz CSD: Fonte: Material da disciplina de Design Social do curso de especialização em Sustentabilidade da UFMG.....	20
Figura 2 – Diagrama de afinidades, criado pelo autor. Fonte: www.online.visual-paradigm.com . Acessado em 07.10.23.....	21
Figura 3 - Mapa de stakeholders. Fonte: Material da disciplina de Design Social do curso de especialização em Sustentabilidade da UFMG.....	22
Figura 4 - Característica da persona. Fonte: Material da disciplina de Design Social do curso de especialização em Sustentabilidade da UFMG.....	23
Figura 5 - Exemplo da jornada do usuário. Exemplo da jornada do usuário. Fonte: Site: www.brasil.uxdesign	24
Figura 6 - Duplo Diamante. Fonte: British Design Concil.....	26
Figura 7 - Esquema representativo da formação do sentido dos lugares, sugerido por David CANTER. Fonte: Livro, Introdução ao Desenho Urbano.....	34
Figura 8 - Estrutura do Geodesign. Adaptado de Miller (2012).....	37

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 OBJETIVO.....	12
2.1 Objetivo geral.....	12
2.2 Objetivos específicos.....	12
2.3 Justificativa.....	12
3 PROCEDIMENTOS E MÉTODOS.....	13
4 DESIGN.....	15
5 DESIGN SOCIAL.....	17
5.1 Métodos e ferramentas utilizados no Design Social.....	20
6 DESENHO URBANO.....	26
6.1 Contextualização do Planejamento Urbano Contemporâneo.....	30
6.2 Métodos e ferramentas do Desenho Urbano.....	33
7 DISCUSSÃO.....	38
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
REFERÊNCIAS.....	43

1 INTRODUÇÃO

As motivações para abordar este tema surgiram durante a graduação em Arquitetura e Urbanismo. Foi neste período que pude conhecer a contribuição que a profissão pode trazer para o meio socioambiental. Dentro dessa linha, me identifiquei com o tema sustentabilidade no meio urbano, que por abranger uma grande escala de planejamento, pode contribuir para a qualidade de vida de um número maior de pessoas.

Para aprofundar no assunto, abordei no Trabalho de Conclusão de Curso a qualidade do ambiente construído e suas consequências na degradação socioambiental, onde me deparei com diversas pesquisas, como a de Jan Gehl, arquiteto urbanista que se dedica ao estudo das sociedades humanas nos ambientes urbanos, em seu livro “Cidades para Pessoas”, ele argumenta que: “Se olharmos a história da cidade, pode-se ver claramente que as estruturas urbanas e o planejamento influenciam o comportamento humano e as formas de funcionamento das cidades” (GEHL, 2013, p. 9).

Cabe citar também o Planejamento Urbano Sustentável que surge da ideia de que as estruturas urbanas que sustentam a dinâmica das cidades devem ser revistas de forma que busquem um equilíbrio nas necessidades humanas no meio social, ambiental e econômico:

Reduzido aos seus princípios mais básicos, o urbanismo sustentável é aquele com um bom sistema de transporte público e com a possibilidade de deslocamento a pé integrado com edificações e infraestrutura de alto desempenho. A compacidade (densidade) e a biofilia (acesso humano à natureza) são valores centrais do urbanismo sustentável (FARR, DOUGLA, 2013, p. 28).

Consequentemente, encontrei o Desenho Urbano que surgiu no final dos anos 1960, como campo disciplinar da Arquitetura e Urbanismo que atua entre projeto arquitetônico, que pensa o edifício de maneira isolada e o planejamento urbano, que aborda a cidade de maneira generalista. Desse modo, este campo de estudo surgiu para atuar no espaço urbano, “em sua dimensão mais evidente para a população: o espaço vivencial público do seu cotidiano” (DEL RIO, 1990, p. 47)

Após a graduação entrei para o curso de especialização em Sustentabilidade em Cidades Edificações e Produtos, onde conheci o Design Social, assunto ofertado em uma das disciplinas. Encantado com a proposta do Design Social, comecei a pesquisar como este pode contribuir para o aumento da qualidade dos ambientes socioambientais e a partir disso surgiu a questão: seria possível integrar os métodos e ferramentas do Design Social ao Desenho Urbano?

Ao analisarmos esses dois campos podemos encontrar novos métodos e ferramentas para planejar a cidade e, desta forma, expandir a discussão e servir de referência para estudantes de arquitetura e urbanismo, de design, interessados pelo assunto e também aos tomadores de decisão no planejamento das cidades.

2 OBJETIVO

2.1 Objetivo geral

Entender como o Design Social pode contribuir para o Desenho Urbano.

2.2 Objetivos específicos

- Pesquisar, entender e analisar as definições e os conceitos de Design e de Design Social;
- Pesquisar, entender e analisar as definições e os conceitos de Desenho Urbano;
- Identificar métodos e ferramentas do Design Social que podem contribuir para o Desenho Urbano.

2.3 Justificativa

Para justificar este trabalho é necessário entender que as cidades, como são construídas, trazem convites que influenciam o comportamento humano, "as pessoas se comportam de acordo com o ambiente em que se encontram. Se você cria um ambiente acolhedor, as pessoas se sentirão convidadas a se aproximar e interagir umas com as outras" (JAN GEJL, 2013). Assim, podemos dizer que o contrário também é verdadeiro, quando se cria um ambiente hostil as pessoas se sentirão reclusas e não irão interagir e cuidar deste ambiente.

Para Campos Filho (2003), o aumento populacional e a constante demanda por espaços para viver, faz com que as cidades cresçam de forma acelerada e espalhada, baseada no lucro, sem se preocupar com o bem-estar socioambiental. O crescimento baseado no lucro faz com que as cidades priorizem espaços para circulação de veículos que contribuem para a baixa qualidade do ar e emissões de gases de efeito estufa. Em um boletim publicado em 2019 pelo Instituto de Políticas de Transporte & Desenvolvimento (ITDP) de abril de 2018 a abril de 2019, foram 12,5 milhões de passageiros a menos no transporte público no Brasil. Uma publicação no site da Organização das Nações Unidas (ONU) aponta que, cerca de 75% da energia e dos recursos naturais do mundo são consumidos nas cidades. Aproximadamente 60% de todo o lixo e 70% das emissões de gases de efeito estufa vêm de centros urbanos (MSUYA, 2000). No Brasil 69,8% dos municípios estão em nível baixo ou muito baixo, segundo o Índice de Desenvolvimento Sustentável das Cidades - Brasil (IDSC-Brasil, 2022). Pode-se perceber que o estilo de vida urbano está consumindo mais do que a capacidade regenerativa do planeta, contribuindo para o quadro de emergência climática que vivenciamos.

Outro ponto para essa pesquisa é o argumento de Guimarães (2017, p. 51): "a inserção do Design Social e o desenvolvimento de inovações em tecnologias sociais estão diretamente relacionados com o desenvolvimento político, social e econômico de um país". Isso significa que ao aplicar princípios de Design Social e adotar inovações em tecnologias sociais no contexto do Desenho Urbano, é possível impactar positivamente a vida das pessoas em níveis amplos, incluindo as esferas políticas, sociais e econômicas. Portanto, essa abordagem não só influencia a estética e funcionalidade das áreas urbanas, mas também tem o potencial de promover um desenvolvimento holístico e sustentável para a sociedade como um todo.

3 PROCEDIMENTOS E MÉTODOS

No presente trabalho, será feita uma comparação entre o envolvimento da população nos projetos de Design Social e nos de Desenho Urbano. Serão pesquisadas e analisadas, através de um estudo qualitativo bibliográfico, as definições, os conceitos e os métodos, relacionados ao Desenho Urbano e ao

Design Social, em busca de possíveis melhorias no processo de projeto do Desenho Urbano. Foram definidos alguns parâmetros para o desenvolvimento desta monografia, entre eles a delimitação de palavras-chave para pesquisa, a saber: “Design Social” e “Desenho Urbano” que deveriam estar presentes nos títulos, resumos, nas palavras-chave dos artigos e/ou no corpo do texto, além disso foram utilizados textos disponibilizados na disciplina de Design Social durante o curso.

Para a revisão bibliográfica, em relação ao Design Social e ao Desenho Urbano, foram acessados: Google Acadêmico, Repositório UFMG, evento P&D Design, Revista Estudos em Design, revista Urban Design Group e o fórum Urban Design Internacional, onde foram encontrados 1.036 artigos publicados entre 2007 e 2022, além de livros sobre o tema. Estes artigos foram selecionados por meio de palavras-chave, citadas acima, e após ler os resumos foram adicionados critérios de exclusão e inclusão para filtrar aqueles pertinentes à monografia.

- Critérios de exclusão: artigos que apenas citavam Design Social sem explicar como surgiu, como é na prática e sem definições do tema. Já para Desenho Urbano artigos que não tratavam de suas ferramentas e métodos e que não apresentavam conteúdos relevantes;
- Critérios de inclusão: artigos que especificavam no título Design Social, que buscavam conceituar, comparar e refletir discussões teóricas e práticas, bem com o estado da arte e suas origens. Igualmente para o Desenho Urbano, artigos que buscavam conceituar, comparar e refletir teorias e práticas, seu surgimento, e discussões pertinentes ao tema desta monografia.

Por influência dos critérios de inclusão e exclusão foram selecionados para esta monografia 37 artigos, sendo 24 referentes ao Design Social e 13 sobre o Desenho Urbano.

Com a leitura dos artigos referentes ao Desenho Urbano, foi percebido que mesmo com um resultado relevante encontrado por meio das palavras-chave observou-se uma metodologia chamada Geodesign, que abrange não só a participação das pessoas no processo de projeto mas uma gama de dados relacionados ao território. Pelas leituras dos artigos referentes ao Design Social

percebeu-se uma carência em conteúdos que abordassem um maior número de pessoas, ou seja, que considerassem uma escala mais abrangente, como de um bairro ou cidade.

4 DESIGN

Para que compreendamos melhor o conceito de Design Social, precisamos primeiramente entender o termo 'Design'. Esse termo vem do latim *designare*, que pode ter o sentido tanto de desenho quanto de desígnio. Segundo o "Oxford Dictionary", foi no ano de 1588 que, pela primeira vez, o termo "Design" foi mencionado e descrito como: "Um plano desenvolvido pelo homem ou um esquema que possa ser realizado. Cabe citar Rafael Cardoso (2000) ao constatar que o termo já contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar, além de que o "design opera a junção desses dois níveis, atribuindo forma material a conceitos intelectuais". Cardoso (2000, p. 18) argumenta que "a existência de atividades ligadas ao design antecede a aparição da figura do designer". Mesmo com todos os estudos humanos feitos com a finalidade de descobrir o momento de criação ou de início de alguma ação humana, não há como ter certeza de que nunca havia sido feito em algum momento antes durante a história da humanidade. Como dito por Bauman (2008, p. 39), "[...] é ponto pacífico que nada ou quase nada na história humana é totalmente novo no sentido de não ter antecedentes no passado; as cadeias de causalidade podem sempre ser estendidas ad infinitum para o passado."

Como apontado pela história, a Revolução Industrial mudou a forma como os seres humanos construíam e criavam objetos. O que antes era feito de forma artesanal, com a invenção e popularização das máquinas, passa então a ser feito de forma manufaturada. Essa nova forma de produção não transforma somente o estilo de fabricação de objetos, mas também a forma como são construídas e organizadas as moradias e conseqüentemente as cidades. Considerando tamanha mudança, para Cardoso (2000), o design se torna, portanto, um momento específico do processo produtivo, promovendo operários a designers ao demonstrarem habilidades com controle em concepção.

Podemos dizer que no começo, o Design industrial era feito para o uso de

um grupo de pessoas, ou seja, em larga escala, diferenciando-se da produção artesanal que era desenvolvida individualmente focando apenas nos desejos individuais do cliente. Os consumidores de produtos industriais podiam escolher apenas pelas opções oferecidas pelas indústrias feitas por diferentes fabricantes (LÖBACH, 2001), porém, hoje, a partir das impressões 3D, é possível fabricar produtos únicos e personalizados em pequena ou baixíssima escala. Design industrial é conceituado pelo autor como “um processo de adaptação dos produtos de uso, fabricados industrialmente, às necessidades físicas e psíquicas dos usuários ou grupos de usuários.” (Ibidem, p. 21).

Após a Segunda Guerra Mundial, com o gritante aumento do consumismo, o design precisava se transformar para acompanhar esse consumo: “Em um sistema em que a prosperidade depende de um consumo sempre crescente, a ideia de produtos descartáveis passa não somente a fazer sentido, mas se torna uma necessidade” (CARDOSO, 2000, p. 151). Vem sendo incentivada, portanto, entre 1950 e 1960 a obsolescência programada.

Após a preocupação com os aspectos funcionais do Design, começou a surgir a preocupação com os aspectos ecológicos. De acordo com Cardoso (2000, p. 195), no final da década de 1960 e início de 1970:

As preocupações prementes com a contracultura, o meio ambiente e a autonomia política de países do chamado Terceiro Mundo contribuíram para a formação de uma nova consciência em nível mundial do papel do design e da tecnologia.

Segundo Schneider (2010), na década de 80, os grupos sociais buscavam formas de expressarem suas identidades coletivas e ao mesmo tempo demonstrando fazer parte de um grupo determinado. Esses grupos, portanto, buscavam por produtos que demonstrariam simbolicamente suas individualidades e seus pertencimentos. Essa década foi considerada como a “década do design”.

De acordo com Dijon de Moraes, no livro *Limites do Design* (1997), no século XX o design se aproxima ainda mais das ciências sociais, sociologia, antropologia e filosofia a fim de antecipar necessidades reais dos usuários do futuro. O autor acrescenta:

É verdade que no século XX a indústria não conseguiu atingir o seu objetivo maior - proporcionar melhor qualidade de vida e conforto para a maioria dos habitantes do planeta. Ela foi utilizada para a destruição por meio das guerras e foi ainda a principal responsável pela poluição do meio ambiente. Por meio dela, países industrializados disseminaram o consumismo e mantiveram a colonização dos países do norte sobre os do sul do planeta. Apesar dos pontos negativos, esta foi mais uma etapa percorrida (MORAES, 1997, p. 60).

Retornando a década de 70, o autor do livro *Design for the Real World* (1971), Victor Papanek declara que "há profissões mais prejudiciais do que o design industrial, mas muito poucas delas", criticando o papel do designer. Papanek argumenta que existe a necessidade de uma mudança na abordagem do designer, ou seja, que ela não seja orientada ao mercado, mas sim às verdadeiras necessidades humanas, provocando e incentivando os profissionais a terem responsabilidades sociais, desenvolvendo assim o Design Social.

5 DESIGN SOCIAL

A partir dos anos 70, uma nova vertente começa a nascer em contrapartida ao design voltado para o consumo. Inicia-se uma discussão sobre as necessidades do planeta e da sociedade e o que deveria ser pensado nesse segmento sobre o design. O autor Victor Papanek faz uma crítica ao trabalho dos designers industriais e incentiva uma produção realmente necessária para a vida humana e não apenas voltada para o consumismo: "O design deve se tornar uma ferramenta inovadora, altamente criativa e interdisciplinar que atenda às verdadeiras necessidades dos homens." (PAPANEK, 1985, p. 25). Portanto, a discussão tem como objetivo colocar o ser humano como o primeiro a ser atingido positivamente, ou seja, sendo priorizado assumindo o papel para que "não sejam mais ferramentas nas mãos da indústria e sim defensores dos usuários" (PAPANEK, 1985, p. 28).

É necessário entender que as pessoas impactadas devem ser sempre participantes do processo de Design Social, sendo essa uma característica principal, assim:

Uma das formas atualmente defendidas por pesquisadores é que o trabalho do designer social não esteja afastado das comunidades e que seja um trabalho de consultoria voluntária ou subsidiada por governos, por ONGs e por empresas, nas mais variadas áreas de atuação (PAZMINO, 2007, p. 5).

Para Löbach (2001, p. 201): “o Design Social é orientado para os problemas sociais e tem como meta a melhoria das condições de vida de determinados grupos sociais”. O trabalho do designer deve estar direcionado para a melhoria de vida das pessoas, preocupado com a finalidade do produto, sem que seu foco seja servir para consumo. O consumo é uma prática discriminatória que exclui parte da população de forma antidemocrática. Nesse sentido, conforme argumenta Pazmino (2007, p. 3) “Os espaços onde mais se desenvolve o Design Social são onde há desinteresse da indústria”. Porém, cabe dizer que nem o design e nem o design industrial competem com o Design Social, pois ambos têm seu lugar na sociedade.

Conhecer a população e saber suas reais necessidades é uma das exigências para o designer social, já que seu trabalho será especialmente para melhorar de alguma forma a vida de um determinado grupo. Por isso, como dito por Pereira, Engler e Martins (2015, p. 45), é “fundamental saber interagir com grupos heterogêneos e mediar a integração de diversos contextos”. Além disso, existe uma diferença fundamental em relação ao design industrial: “o Design Social, na verdade, tem uma relação de trabalho onde o designer trabalha com e não para alguém” (PACHECO, 1996, p. 31).

Para que esse trabalho seja feito de forma realmente eficaz, o profissional deve imergir na realidade dos que serão favorecidos e entender na prática quais são as necessidades daquela população ou grupo.

Para compreender precisamente as necessidades de uma comunidade, é extremamente importante obter um conhecimento completo sobre ela e experimentar em primeira mão a vida e o ambiente dos membros da comunidade (SHEA, 2012, p. 13, tradução nossa).

Segundo Ribeiro e Cerqueira (2016, p. 31) “o designer precisa estar inserido no contexto e observar a comunidade”. Não somente o designer tem um papel, mas também a comunidade, que “precisa mostrar as suas necessidades, sejam elas diárias, de primeira instância ou mesmo necessidades secundárias”.

Nessa lógica, Koçouski (2012, p. 92) argumenta que a Comunicação Pública também tem como um dos seus objetivos “promover a cidadania e mobilizar o debate de questões afetadas à coletividade, buscando alcançar, em estágios mais avançados, negociações e consensos.”

De acordo com Ana Veronica Pazmino, o Design Social deve ser socialmente benéfico e economicamente viável. Além disso, deve-se sempre visar obter produtos que causem uma melhoria na qualidade de vida dos excluídos tendo as seguintes características: pequena escala de produção, mercado local, tecnologia adequada, orientando a população de baixa renda, excluídos, idosos e pessoas com deficiência, maximização da função prática, baixo custo e inclusão social (PAZMINO, 2007). Ademais, o Design Social tem a perspectiva de que suas ações devem objetivar “trabalhos realizados junto às comunidades em situação de vulnerabilidade, com o intuito de gerar renda.” (MÜLLER, 2011, p. 4). Portanto:

O design social exige do designer novas qualidades e conhecimentos é um campo de grande desafio para os profissionais da área. O trabalho do designer deve valorizar os aspectos sociais, culturais e ambientais da população e desenvolver produtos que satisfaçam as necessidades reais. Respeitar as características das comunidades, das populações marginalizadas, sua cultura, para assim desenvolver produtos que a representem de fato, que sejam adequados a essa realidade, e que satisfaçam as suas necessidades reais (PAZMINO, 2007, p. 5).

Cabe destacar a diferença que existe entre Design para Inovação Social e Design Social já que ambas trazem palavras iguais. Enquanto Design para Inovação Social “refere-se a formas sociais como tal; ou seja, ao modo como a sociedade é construída” (MANZINI, 2017, p.69), o Design Social “indica a existência de situações particularmente problemáticas (tais como pobreza extrema, doença, ou exclusão social, e condições posteriores a eventos

catastróficos) para as quais tanto o mercado quanto o governo não conseguem encontrar soluções.”

5.1 Métodos e ferramentas utilizados no Design Social

Dentre as ferramentas utilizadas pelo Design Social podemos destacar as seguintes:

A matriz CSD: (Certezas, Suposições e Dúvidas) é uma ferramenta que se baseia em 3 perguntas que ajudam a estruturar o projeto, reunindo e organizando informações para que todos os membros da equipe estejam cientes, ajudando assim a dar um norte ao projeto.

Essa ferramenta pode ser utilizada em qualquer momento, porém, quando utilizada no início, pode ajudar na identificação de pontos de atenção, direção da pesquisa e refinamento de informações. Ela pode ser feita em papel, post its, no computador ou em outras ferramentas de gestão, basta separar cada palavra em colunas e adicionar as informações pertinentes. Em certeza são adicionadas tudo o que se sabe sobre o projeto; em suposições adiciona-se tudo o que se acha que sabe e opiniões diferentes sobre um assunto; em Dúvidas tudo aquilo que os envolvidos no projeto não sabem e gostaria de saber ou não tem certeza.



Figura 1 - Modelo matriz CSD: Fonte: Material da disciplina de Design Social do curso de especialização em Sustentabilidade em Cidades, Edificações e Produtos da UFMG.

A matriz CSD é uma ferramenta simples, mas de grande valor para qualquer projeto com o potencial de trazer informações valiosas, economizando tempo e contribuindo para um projeto mais assertivo. Serve também para

colaborar na estruturação da pesquisa, sobre quais temas e assuntos deverão ser abordados nas entrevistas e questionários com os usuários.

Diagrama de afinidades: É utilizado para a organização de ideias, mas apenas quando não há necessidade de análise de dados para que decisões sejam tomadas. Com o diagrama de afinidades é possível fazer a junção das ideias e dos dados, garantindo que nada fique disperso. É uma técnica de análise qualitativa, normalmente vem após uma sessão de brainstorming, é utilizado na organização de ideias com o objetivo de esclarecer a forma, caráter e dimensão do problema. Ele funciona de forma que todas as informações levantadas na pesquisa sejam agrupadas de acordo com sua similaridade.

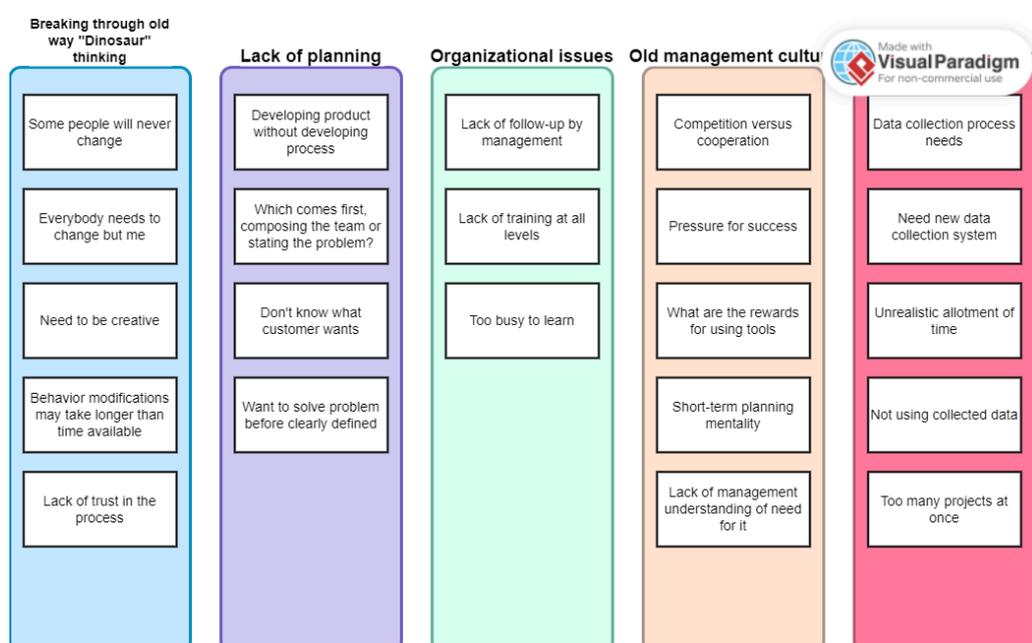


Figura 2 – Diagrama de afinidades. Fonte: Criada pelo autor no site: www.online.visual-paradigm.com.

Acessado em 07.10.23

O diagrama de afinidades ajuda a simplificar informações complexas, estimula a colaboração e criatividade, e ajuda a equipe a entender melhor as conexões dentro de um conjunto de dados. É uma ferramenta versátil que pode ser usada em uma variedade de contextos, desde o desenvolvimento de produtos até o planejamento urbano.

Mapa de stakeholders: Mapeia as complexidades do serviço/projeto, como ambientes e atores e tudo que pode influenciar o recebimento e percepção do serviço/projeto. Com esta ferramenta é possível estabelecer a relação entre

influência/poder e interesse, onde podemos avaliar a capacidade das partes interessadas de afetar a atividade ou o projeto. Expõe as relações existentes entre os participantes (quais são os envolvidos no processo? Quais são os valores trocados em cada um?).



Figura 3 - Mapa de stakeholders. Fonte: Material da disciplina de Design Social do curso de especialização em Sustentabilidade em Cidades, Edificações e Produtos da UFMG.

Persona: Ferramenta construída a partir de pesquisas com os usuários, para representar os perfis no que diz respeito aos objetivos, necessidades, interesses, expectativa, comportamento e intelecto. Essa é a ferramenta que conecta usuário e equipe (EMPATIA). (O que ele pensa e sente? O que ele ouve? O que ele vê? O que ele fala e faz? Quais são as dores e quais são as necessidades?)



Figura 4 - Característica da persona. Fonte: Material da disciplina de Design Social do curso de especialização em Sustentabilidade em Cidades, Edificações e Produtos da UFMG.

Empatia: O designer precisa colocar-se no lugar das pessoas que enfrentam os problemas para enxergar com a mesma perspectiva. Para isso utiliza-se da empatia em bate-papos, observação da rotina, compreensão de desejos, hábitos e valores. São conquistados assim novos pontos de vista, de quem vive todos os dias o problema, compreendendo seus pensamentos, o que usam e como trabalham.

Jornada de usuário: A ferramenta da Jornada do Usuário consiste em identificar e representar graficamente o passo a passo da jornada do serviço ou atividade investigada. Nesse processo, são destacadas as interações do usuário com o serviço ou produto, organizadas em ordem de ocorrência. Além disso, é realizada uma avaliação dos pontos de contato, tanto positivos quanto negativos, que compõem a experiência do usuário. Esses pontos de contato são mapeados, fornecendo um panorama abrangente da interação entre o usuário e o serviço, permitindo uma análise mais detalhada e a identificação de oportunidades de melhoria.

estabelecer conexões através de redes, ter uma perspectiva ampla ao considerar tanto os detalhes quanto o panorama geral, realizar experimentações para explorar, testar e aprender, imaginar cenários de uso e estimular alternativas criativas, tornar o familiar em algo desconhecido e o desconhecido em algo familiar, e projetar com base nas ações reais das pessoas, não apenas em suas declarações ou nas opiniões alheias (KIMBELL e JULIER, 2012).

Na seção intitulada "Como", os autores enfatizam a utilidade de distinguir os modos que moldam a forma como métodos específicos são empregados durante o processo de aprendizado para criar algo novo. Eles argumentam que é mais apropriado utilizar o termo "modos" em vez de "fases" ao se referir aos processos de design, pois este último implica em uma sequência linear e restritiva. Por sua vez, os modos são apresentados como guias flexíveis. Os autores estabelecem quatro modos principais: Explorar, Fazer Sentido, Propor e Alterar (KIMBELL e JULIER, 2012, tradução nossa).

Na seção intitulada "Métodos", são apresentados 11 métodos organizados em uma ordem específica, embora essa sequência não deva ser considerada uma obrigação. Os métodos abrangem diversas atividades, como descobrir algo inesperado, criar um universo (storyworld), descrever impulsionadores de mudança, storyboard, definição do problema, (re)definir a proposta, mapear a ecologia do serviço, segmentação por temas, esboçar um ponto de contato, traçar uma matriz de resultados e blueprinting. Por sua vez, na seção "Receitas e Fontes", os autores oferecem sugestões sobre como combinar os elementos do mundo social por meio dos vários métodos descritos anteriormente, visando atender a propósitos específicos (KIMBELL e JULIER, 2012).

O método "Duplo Diamante", é uma ferramenta que pode ser usada em diversos contextos, foi desenvolvido pelo British Design Council para descrever esse ciclo constante de expansão e refinamento, é representado por quatro etapas principais: descobrir, definir, desenvolver e entregar, como ilustrado na Figura 6.



Figura 6- Duplo Diamante. Fonte: British Design Concil.

Conforme descrito por Corrêa, Moraes e Pessoa (2018), durante a etapa de descobertas, é necessário obter uma compreensão abrangente do problema e do indivíduo envolvido nele. Essa fase é marcada por uma imersão total, na qual se procura vivenciar a rotina do usuário e adquirir um conhecimento mais aprofundado de suas expectativas, dificuldades e de todos os elementos que permeiam seu contexto (empatia). Em seguida, começa-se a etapa de racionalização e definição das ideias ou da combinação delas, que serão exploradas. Essa fase envolve a experimentação, que consiste em testar as soluções por meio de protótipos rápidos para compreender qual delas apresenta uma solução mais adequada e viável. Depois de superar essa etapa, dá-se início à fase de determinar a melhor resposta, realizando um teste piloto da solução, avaliando-a, realizando pequenos ajustes e refinamentos antes de implementá-la integralmente. Durante a prototipagem, os retornos de informação alimentam o realinhamento do projeto, em um processo chamado de iteração. Para firmar essas etapas é utilizado diferentes ferramentas, como as citadas acima: diagrama de necessidades, matriz CSD, mapa de persona e empatia, mapa de stakeholders, jornada do usuário, entre outros.

Ademais, como colocado nos parágrafos anteriores, é fundamental o designer envolver a comunidade no desenvolvimento dos projetos.

6 DESENHO URBANO

No final do século XIX, o arquiteto vienense Camillo Sitte publicou o livro "A

Construção das Cidades Segundo Seus Princípios Artísticos", que se tornou um marco nos estudos dos espaços urbanos. Segundo Sitte (1992), é necessário inserir a dimensão estética nas propostas urbanas, o que ele enfatiza ao dizer: "A dimensão estética deve ser considerada fundamental nas concepções urbanas". Seu trabalho crítico e influente nas formas urbanas modernas tornou-se a principal fonte de inspiração para o desenvolvimento da disciplina de desenho urbano.

Tornaram-se uma questão quase puramente técnica, e assim parece importante lembrar que, com isso, apenas um aspecto do problema é solucionado, enquanto o outro, o artístico, deveria ter no mínimo a mesma importância (SITTE, 1992, p. 15).

A teoria de Camillo Sitte foi amplamente rejeitada pela maioria dos autores modernistas, que a consideravam uma visão romântica e antiquada das cidades. Em vez disso, esses arquitetos modernistas adotaram as ideias presentes na Carta de Atenas do IV Congresso de Arquitetura Moderna (CIAM) de 1933, que segundo LIMA (2008) e MUMFORD (2000), enfatizavam o racionalismo, o funcionalismo e a adoção do zoneamento monofuncional como uma ferramenta de projeto. Além disso, eles desenvolveram novas tipologias construtivas, concentrando-se em edifícios isolados. Após a Segunda Guerra Mundial, um grupo conhecido como TEAM X emergiu durante o X CIAM, desafiando os princípios estabelecidos pelo movimento moderno. Lima (2008) aponta que, eles questionaram a despolitização e a abstração das propostas, e seu foco era criar espaços urbanos mais humanizados. Eles buscavam "a possibilidade de incorporar na produção rigorosa e doutrinada da arquitetura funcionalista a questão das inter-relações sociais no espaço construído (BARONE, 2002, p.61)", superando a abordagem estritamente funcionalista proposta pelos CIAM. De acordo com LIMA (2008), esse grupo contestava a ideia de universalidade, enfatizando a importância das comunidades em se diferenciarem e estabelecerem laços com seus locais de moradia, fortalecendo as relações sociais e valorizando seus próprios valores culturais.

Conforme Lima (2008) observa, durante a segunda metade do século XX, os países de primeiro mundo presenciaram uma mobilização expressiva de protestos contra os espaços urbanos modernistas e a formação de movimentos

sociais urbanos nos países desenvolvidos. Esses protestos foram liderados tanto pelos próprios usuários dos espaços, que se uniram em movimentos sociais, quanto por profissionais que elaboraram críticas e propuseram novas bases teórico-metodológicas para abordar a questão do espaço urbano.

Novos valores surgidos e a necessidade de novas categorias de análise e de novos instrumentos para o controle do desenvolvimento urbano, que o desenho urbano se consolidaria enquanto campo de conhecimento e, para muitos, profissão específica (DEL RIO, 1995).

Nessa mesma época, segundo Del Rio, pela primeira vez, intensas e violentas ondas de protesto enfrentavam as intervenções urbanísticas e os programas de renovação urbana das grandes cidades dos Estados Unidos. “A partir da Segunda Guerra Mundial, iniciaram-se as políticas públicas, que visavam que as grandes áreas, principalmente centrais que não foram bombardeadas, sofressem reposição, já que estavam sendo consideradas decadentes e deterioradas” (DEL RIO, 1955, 21).

Este foi um momento em que o Desenho Urbano chegou perto de, assim como no Design Social, integrar a população nos planejamentos. “Os governos viram-se, então, obrigados a lidar com a participação popular nos processos de planejamento, mesmo porque se conscientizaram de que esta seria uma solução mais populista e econômica do que o enfrentamento direto” (DEL RIO, 1955, p. 35.). Porém, também segundo Del Rio (1955), tal participação poderia ser entendida de diferentes formas, desde a utilização da população como mão-de-obra barata até associação popular, sem nenhuma garantia de que poderiam influenciar nos processos de tomada de decisões (GOODEY, 1980, apud DEL RIO). Cabe notar essa suposta participação política como uma ação estratégica, onde a força de trabalho passa a ser usada em benefício da produção de capital enquanto aparenta incentivar a participação popular:

[...] parece ser mais fecundo interpretar a política educacional estatal sob o ponto de vista estratégico de estabelecer um máximo de opções de troca para o capital e para a força de trabalho, de

modo a maximizar a probabilidade de que membros de ambas as classes possam ingressar nas relações de produção capitalistas (OFFE, 1984, p. 128).

De acordo com Del Rio (1955, p.46):

O ensino e a prática da Arquitetura estavam ignorando preocupações tão vitais para a qualidade das cidades como a inserção da obra em seu contexto urbanístico: respeito a tipologias, a morfologias, à paisagem, ao sítio e às inter-relações entre vários elementos urbanos e seus usuários.

Sendo os usuários a população que fazia uso de uma determinada arquitetura, podemos perceber que a participação das pessoas não era valorizada, nem tampouco incentivada. Cabe, portanto, destacar essa como uma das principais diferenças entre o Desenho Urbano e o Design Social. “A arquitetura, como o Planejamento, não conseguia uma perfeita integração do seu objeto de estudo e trabalho ao “genius loci”, expressão de Norberg-Shulz (1980) que bem expressa o caráter e a identidade de um lugar” (DEL RIO, 1955, p. 40). O espaço vivencial público estava ainda distante ao se tratar de preocupações do Planejamento da Arquitetura. A população sofria e sofre com esse distanciamento, ou seja, com o abismo disciplinar no tratamento urbano em sua dimensão social (DEL RIO, 1955).

Haveria deste modo, que surgir uma nova vertente que corrigisse toda a falta que fez a preocupação social por parte da Arquitetura: “Foi para responder à necessidade de complementar este “gap” que se impôs o Desenho Urbano, com suas novas categorias de análise e atuação sobre o Urbano” (DEL RIO, 1955, p. 44).

E foi a partir disto que foram surgindo estudos sobre Desenho Urbano, segundo Greene e Vega (2011, apud FONSECA, 2017), o desenho urbano envolve a integração dos campos da arquitetura, arquitetura da paisagem e planejamento urbano, permitindo intervenções em diversas escalas. Fonseca (2017, p.136) argumenta que “no contexto do urbanismo contemporâneo, as fronteiras entre plano e projeto se mesclam, se sobrepõem ou até mesmo se complementam, resultando em uma falta de precisão na definição do desenho

urbano.” Essas sobreposições podem gerar uma compreensão ambígua em relação ao foco do desenho urbano, que se situa entre a escala do edifício isolado da arquitetura e a escala ampla da cidade abordada pelo planejamento urbano. Segundo Madanipour (2007) as dimensões espaciais e sociais são fortemente interligadas à dimensão visual, pois ao moldar o espaço urbano inevitavelmente estamos lidando com seu contexto social. Embora haja uma vertente que valoriza as qualidades visuais e compositivas, representada por Cullen (1961), (Sitte, 1992), essa não é a perspectiva predominante atualmente.

Existe um consenso de que o Desenho Urbano é multidimensional, com as dimensões espaciais e sociais intrinsecamente ligadas à dimensão visual. Madanipour (2007) argumenta que ao moldar o espaço urbano, inevitavelmente estamos lidando com seu contexto social. Montgomery (1998) afirma que o desenho da cidade envolve atributos físicos, atividades e concepções, enquanto Carmona e Tiesdell (2007) destacam as múltiplas dimensões do desenho urbano, como a morfológica, cognitiva, visual, social, funcional e temporal. Portanto, o Desenho Urbano vai além das questões físicas, englobando aspectos funcionais, perceptuais e outros, revelando sua natureza multidimensional (LIMA, 2008). Assim podemos observar que moldar o espaço urbano consiste em lidar com o contexto social em que ele está inserido.

6.1 Contextualização do Planejamento Urbano Contemporâneo

O planejamento urbano está intrinsecamente ligado à evolução da humanidade e suas demandas crescentes. No Brasil, este processo refletiu os contextos políticos e econômicos de cada época. Segundo Álvares (1992 apud, Tibo; Safe, 2005), a história do planejamento urbano brasileiro pode ser dividida em cinco fases distintas. A primeira fase, que vai desde a colonização até a inauguração da República, é caracterizada pela ausência de planejamento. Na segunda fase, correspondente à República Velha (1889-1930), o Brasil inicia seu processo de industrialização, e as cidades passam a necessitar de infraestruturas básicas como redes sanitárias, elétricas e de transporte, ainda que de forma segmentada e elitista (Álvares, 1992 apud, Tibo; Safe, 2005).

A terceira fase, que vai da Revolução de 1930 até o golpe militar de 1964, vê o país dominado por elites urbanas devido ao crescente processo de industrialização. Este período é marcado por um êxodo rural que exige maiores investimentos em infraestrutura urbana, muitas vezes não atendidos, e a ausência de um planejamento multidisciplinar. No campo social, o governo proclamava legitimidade às camadas populares, mas na prática reprimia movimentos sociais (Álvares, 1992. apud Tibo; Safe, 2005).

A quarta fase, durante a ditadura militar (1964-1988), é caracterizada por uma sistematização técnica e burocrática do planejamento urbano, centralizado e dominado por especialistas focados no crescimento econômico e desenvolvimento tecnológico (Álvares, 1992 apud, Tibo; Safe, 2005), que, embora os órgãos de planejamento urbano tenham se multiplicado, o processo de planejamento foi criticado por ser tecnocrático e antidemocrático (Matos, 2008. apud Assis; Myssior, 2019). Finalmente, a quinta fase, com a queda do milagre econômico nos anos 1970, os movimentos sociais se reorganizaram, lutando pela reforma urbana e gestão democrática das cidades, apesar das dificuldades impostas pelo regime ditatorial. No final da década de 1980, o Movimento Nacional pela Reforma Urbana (MNRU) e outras entidades conseguiram incluir artigos sobre política urbana na Constituição Federal de 1988, estabelecendo a responsabilidade do poder público municipal em executar políticas de desenvolvimento urbano para garantir o bem-estar dos habitantes. Com a promulgação da nova Constituição, tenta reorganizar o planejamento urbano de forma mais democrática e inclusiva (Álvares, 1992. apud Tibo; Safe, 2005).

Com a Constituição de 1988, conhecida como “constituição cidadã”, o Brasil avançou significativamente no aspecto legal, incluindo a obrigatoriedade de aprovação cidadã em ações de interesse coletivo. Este avanço legal ganhou ainda mais força com o Estatuto da Cidade, Lei 10.257 de 2001, que regulamenta a Política Urbana e institui a obrigatoriedade de Planos Diretores, que deve promover audiências públicas, debates, transparência e acesso amplo às informações (Matos, 2008). O objetivo é ampliar a participação no planejamento urbano por meio de órgãos colegiados, audiências públicas, oficinas e conferências, para municípios com mais de 20 mil habitantes ou pertencentes a regiões metropolitanas e turísticas (Brasil, 2001).

A partir da Constituição Federal, o Brasil iniciou uma nova fase de

institucionalidade participativa, crucial para o planejamento urbano municipal. Este período se caracteriza pela criação de conselhos, experiências inovadoras de orçamento participativo, conferências municipais e a elaboração de planos diretores municipais, como destacado por Avritzer (2012. apud Assis; Myssior, 2019).

Este processo supera a racionalidade técnica do passado e constrói espaços democráticos de participação, visando estabelecer um diálogo direto com a sociedade sobre o desenvolvimento urbano. Eventos internacionais como a Conferência Rio 92 (ONU, 1992) e Rio+20, e a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, enfatizam a importância da participação cidadã no desenvolvimento sustentável (Solla, 2012. apud Assis; Myssior, 2019)). A Nova Agenda Urbana (ONU-Habitat, 2017) também reconhece que cidades com bom planejamento e gestão participativa são fundamentais para o desenvolvimento sustentável. A participação pública e a transparência no processo de planejamento são fundamentais para garantir a eficácia e a equidade das políticas urbanas. O conceito de "direito ao plano", discutido na Europa, enfatiza a importância da participação cidadã no desenvolvimento urbano (UN-Habitat, 2015). Parcerias entre o setor público, privado e a sociedade civil têm se mostrado eficazes na implementação de políticas urbanas sustentáveis e na manutenção de compromissos de longo prazo (UN-Habitat, 2013).

Desde os anos 1960, o desafio da participação cidadã tem sido discutido na Europa e nos Estados Unidos. A “Escada da Participação” de Arnstein (1969) é uma referência clássica nesse debate. Arnstein descreve uma evolução da participação cidadã, desde a não participação, passando pelo tokenismo, até alcançar um estágio ideal de parceria e controle cidadão (Arnstein, 1969. apud Tibo; Safe, 2005).

Apesar dos avanços, a participação popular no planejamento urbano ainda enfrenta desafios. Santos Junior (2011) observa que a participação da sociedade na elaboração e implementação de políticas públicas é incompleta e frágil, frequentemente restrita a episódios específicos durante a revisão dos planos diretores. A participação popular, que poderia reduzir a desigualdade social e reverter o padrão clientelista e excludente, ainda é limitada (Santos Junior, 2011. Assis; Myssior, 2019).

Visualizamos aqui, em relação ao planejamento das cidades, a

evolução e conquistas que a sociedade ganha com a participação da população no processo de projeto. Mas apesar dos avanços ainda falta um processo que consiga ser concreto e que abrange todas as esferas culturais, sociais e econômicas de determinada área.

6.2 Métodos e ferramentas do Desenho Urbano

Para o campo disciplinar de Desenho Urbano, por não ter uma base teórica científica e consistente (CUTHBERT, 2007; KLASSEN, 2003, p. 42), continuam sendo necessárias as metodologias de Arquitetura e Planejamento Urbano:

Diversas metodologias de Desenho Urbano, no entanto, nos levam a diferentes dimensões de análise da cidade e conseqüentemente a compreensões diferenciadas. As diversas posições conceituais nos levam a identificar diferentes facetas das problemáticas analisadas que, por sua vez, solicitarão do designer diferentes posturas quanto ao desenvolvimento dos diversos caminhos para a elaboração das proposições de intervenção.

Desta forma, serão apresentadas aqui considerações conceituais, pois “necessitamos de conhecimento de várias delas para o Desenho Urbano, dado que cada problema terá sua especificidade e procedimentos metodológicos” (DEL RIO, 1990, p. 68), criando uma perspectiva metodológica provável para atuação em Desenho Urbano.

Os fundamentos conceituais para a prática do desenho Urbano são constituídos por uma série de trabalhos clássicos, como Kevin Lynch (1960), Jane Jacobs (1961), Gordon Cullen (1961), Ian McHarg (1969), Martin e March (1972), Jan Gehl (1987), Christopher Alexander (ALEXANDER et al., 1977; ALEXANDER, 1979), Bill Hillier (HILLIER; HANSON, 1984; HILLIER et al., 1993), entre outro. Para melhor entendimento, será feita uma introdução a partir da hipótese básica das três esferas de vivência:



Figura 7 - Esquema representativo da formação do sentido dos lugares, sugerido por David Canter. Fonte: Livro, Introdução ao Desenho Urbano (1990)

Del Rio propõe a classificação da esfera como: Concepções e imagens em análise visual e percepção do meio ambiente; Atividades em comportamento ambiental; e Atributos Físicos em morfologia urbana.

Iniciando pela Morfologia Urbana, podemos dizer que se trata do estudo da evolução e formação do tecido urbano, seus elementos construídos, as transformações no tempo e adaptações pelos processos sociais que a geraram. Segundo Samuels (1986, p. 2), a Morfologia Urbana é um “estudo analítico da produção e modificação da forma urbana no tempo”, além disso:

A importância da categoria de análise de morfologia urbana está em compreender a lógica da formação, evolução e transformação dos elementos urbanos e de suas inter relações, a fim de possibilitarem a identificação de formas mais apropriadas, cultural e socialmente, para a intervenção na cidade existente pelo desenho de novas áreas. (DEL RIO, 1990, p. 86).

Para a investigação da Morfologia Urbana, são propostos alguns temas por Rossi (1966), Castex & Panerai (1971) et al. Gebauer (1980), Del Rio (1981):

Crescimento: os modos, as intensidades e direções; elementos geradores e reguladores, limites e superação de limites, modificações de estruturas, pontos de cristalização etc; Traçado e parcelamento: ordenadores do espaço, estrutura fundiária, relações, distâncias, circulação e acessibilidade. Tipologias dos

elementos urbanos: Inventário e classificação de tipologias de edificações, de lotes e sua ocupação, quarteirões e sua ocupação, de praças, esquina; Articulações: relações entre elementos, hierarquias, domínios públicos e privados, densidades, relações entre cheios e vazios. (DEL RIO, 1990, p. 83).

Para Análise Visual, o objetivo é a exploração do drama e dos efeitos emocionais, sentidos a partir de nossa experiência visual dos conjuntos edificados (DEL RIO, 1990 p.88). CULLEN (1961, p. 88) apresenta três maneiras pelas quais o meio ambiente pode gerar respostas emocionais;

1-Óptica, que considera as reações das pessoas a partir de suas experiências meramente visuais e estéticas dos percursos, conjuntos, espaços, edificações e detalhes. 2-Lugar, referente a colocação das pessoas a um conjunto de elementos que conformam nosso ambiente, para (CULLEN, 1961, 10) “o relacionar-se a si próprio com o que nos rodeia é um hábito instintivo do corpo humano, não é possível ignorar este sentido posicional..” 3- Conteúdo, por meio de elementos como cor, escala, textura, estilo, caráter e unidade, formam conjuntos de significados verificados durante a experiências nos espaços que trazem mensagens que ocasionam uma riqueza de significados e orientações de comportamentos ao usuário.

Prontamente, para o comportamento ambiental, segundo Moore (1979, p. 63) "as questões básicas a serem respondidas são: como as pessoas se relacionam com o meio ambiente construído, quais são suas necessidades, e como aplicar tais respostas no processo de projeto". Lerup (1972), alega que a ferramenta de avaliação da qualidade ambiental, é a conformidade entre o comportamento e ambiente construído, assim respondendo ao usuário através de três grupos: visual, funcional e comportamental.

Entretanto, Carmona e Tiesdell (2007) afirmam que os fundamentos da realidade do desenho urbano vêm sendo estabelecidos até hoje, com críticas, testes, desenvolvimento por praticantes, gestores urbanos e pesquisadores. Por se sustentar em suposições não confirmadas e não ser cientificamente agregado

ao corpo teórico, o desenho urbano é julgado por autores como pseudociência (MARSHALL, 2012).

Para RAUBER (2022, p. 42), “desenho urbano deveria ter uma base teórica comum com outras disciplinas, enraizada nas áreas de sociologia urbana, economia, geografia e estudos culturais.”

Um exemplo de metodologia de Desenho Urbano está no volume especial do periódico *Urban Design International* que se concentrou na integração da análise de dados no processo de projeto urbano. O objetivo da edição é explorar métodos e ferramentas que possam aprimorar o processo de projeto urbano, mantendo sua natureza intuitiva. A abordagem de Geodesign, que será melhor comentada no próximo capítulo, se destacou neste trabalho devido à sua ênfase no uso explícito de dados geográficos, modelagem, análise espacial e abordagem cíclica semelhante às do Design Social.

6.3 O Geodesign no planejamento contemporâneo

A contextualização do Geodesign no planejamento urbano contemporâneo aparece como uma resposta aos desafios atuais, integrando características geográficas com design participativo. Miller (2012. *apud* Moura, 2019) define Geodesign como uma metodologia que se destina a suportar a criação de opiniões e a tomada de decisões através de um processo colaborativo. O termo “geo+design” implica fazer o plano (design) com base nas informações e referências do território.

O geodesign é uma abordagem que aplica geotecnologias ao planejamento, desenho e gestão territorial. De acordo com Steinitz (2012) e Miller (2012), o processo de geodesign consiste em duas etapas: uma analítica e uma propositiva, cada uma com sub etapas específicas.

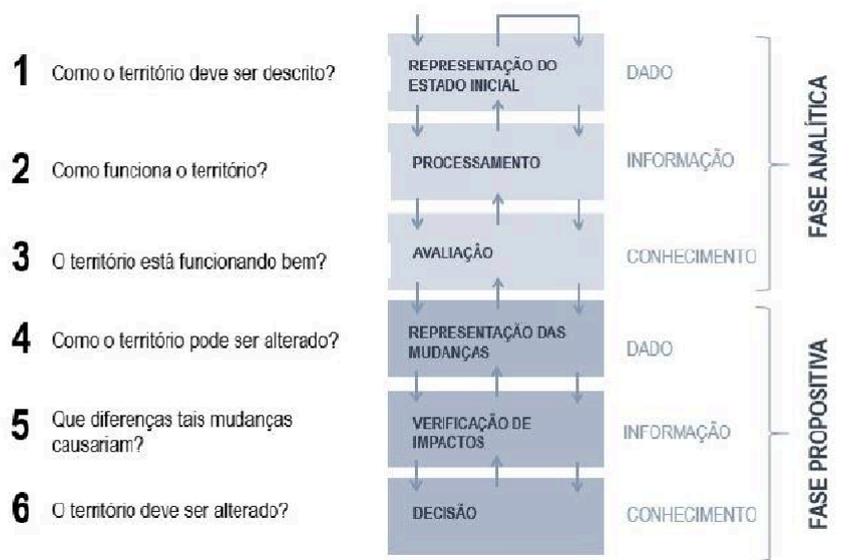


Figura 8 - Estrutura do Geodesign. Adaptado de Miller (2012).

A fase analítica envolve a representação, processamento e avaliação do estado inicial, enquanto a fase propositiva se concentra na modelagem de cenários de intervenção, avaliação de seus impactos e tomada de decisão. Cada fase abrange um ciclo completo de transformação de dados, convertendo conteúdo bruto em informação interpretada e, finalmente, em conhecimento aplicado. Esses ciclos não seguem necessariamente uma ordem linear, permitindo idas e vindas entre os passos até a decisão final ser alcançada.

Steinitz (2012; 2017. apud Moura, 2019) reforça que Geodesign é planejar para e com o território, em um processo participativo. Flaxman (2010. apud Moura, 2019) descreve Geodesign como um método de planejamento que une a criação de propostas de projeto com simulações de impacto informadas por contextos geográficos. Para Dangermond (2009. apud Moura, 2019), a aplicação do Geodesign favorece o envolvimento de planejadores do uso da terra, engenheiros, planejadores de transporte e outros profissionais, utilizando ferramentas de informações geográficas nos seus fluxos de trabalho. Ervin (2011. apud Moura, 2019) argumenta que o Geodesign utiliza modernas tecnologias de computação, comunicação e colaboração, aprimorando as atividades tradicionais de planejamento e design ambiental.

O Geodesign, portanto, é entendido como um método que se baseia nas potencialidades dos Sistemas de Informações Geográficas, permitindo um processo colaborativo de decisões na forma de codesign. Isso envolve a

construção coletiva de um plano de ideias para um território. Este método, apoiado pela tecnologia de geoinformação, promove o compartilhamento de dados, informações e a produção de conhecimento sobre o território, resultando em um acordo co-construído que reflete os valores dos cidadãos.

Neste contexto, o Geodesign oferece suporte para a produção coletiva de Planos Diretores que sejam verdadeiramente representativos das expectativas e necessidades da sociedade para um território Moura (2019). A expectativa é que, ao ampliar as condições de visualização, compreensão e escuta, o Plano Diretor deixe de ser uma peça de ficção realizada apenas para cumprir leis, e se transforme numa realidade compartilhada pela sociedade, que garanta os valores sociais e culturais, as necessidades ambientais e as expectativas econômicas. Como uma abordagem de planejamento estratégico, o Geodesign permite que as decisões coletivas sobre quantidades, qualidades e valores traduzam uma cultura específica (Miller, 2012; Steinitz, 2010; Dangermond, 2009; Flaxman, 2010; Ervin, 2011. apud Moura, 2019)

Podemos perceber semelhanças entre as metodologias de Design Social e Geodesign, tanto nos métodos como em seu conceito. Planejando com e para o território de maneira participativa, o Geodesign se mostra uma ferramenta atualizada com os desafios contemporâneos.

7 DISCUSSÃO

Após as descrições já colocadas do Design Social e do Desenho Urbano, conseguimos então perceber também algumas diferenças. Enquanto o Design Social tem como característica principal a participação da população intencionalmente beneficiada no processo do projeto, o Desenho Urbano não conta com essa participação no processo do projeto, mas quando abordado através do Geodesign podemos ver semelhanças.

Ao considerarmos o Desenho Urbano como algo necessário e importante na formação de cidades que objetivam melhor qualidade de vida, podemos fazer algumas reflexões. De acordo com Jacobs (2009, p. 5-6):

Muito mais do que um espaço urbano fechado, recortado por ruas e avenidas, construído com blocos de concreto e lajes de aço... a

dominar todas as paisagens, a cidade é [...] um território de relações no qual cada cidadão/cidadã busca satisfazer suas necessidades e realizar seus quereres. [...] É uma realidade viva, pulsante. Ela é composta e compõe uma rede de fluxos de pessoas, mercadorias, matérias [...] energias em constante movimento.

Para que uma cidade ou um espaço urbano satisfaça as necessidades e realize os quereres da população, faz-se necessário a participação de tal grupo durante o planejamento. O Designer, para atender aos usuários do espaço e, mais ainda, resolver as reais questões urbanas problemáticas, deve assumir o papel de ouvinte buscando emergir ao máximo na realidade estudada.

Para além disso, o profissional designado necessita de uma formação crítica, uma formação que o ajude a compreender realidades diferentes das que está acostumado, e esse conhecimento pode ser conquistado a partir de estudos das Ciências Sociais. Cabe perfeitamente às disciplinas instrumentais, como sociologia, antropologia e psicologia juntamente com o paisagismo, arquitetura e planejamento colaborarem com a interdisciplinaridade do Desenho Urbano assim como já colaboram, formando um arcabouço de conhecimentos necessários para a compreensão de reais problemas sociais para que sejam posteriormente corrigidos. No livro "História, Teoria e Prática do Design de Produtos", Bernhard E. Bürdek (2005, p. 281) declara:

Pode ser que os apologistas de uma teoria do design tenham tão pouca confiança em suas próprias contribuições que necessitem sempre se apoiar em outras disciplinas. A isto se soma que a interdisciplinaridade (o trabalho em conjunto de diversas disciplinas) é hoje em dia muito valorizada, o que, em última análise, também é necessário pelas sempre mais complexas tarefas, onde a configuração tem sua participação.

Para Vásquez (1997), a maioria das pessoas costumam antagonizar teoria e prática, preferindo geralmente o praticismo: prática sem teoria, ou com um mínimo dela. Porém, essa discussão se aprofunda valorizando o estudo da teoria. De acordo com Vásquez (1997, p. 208):

A práxis se apresenta como uma atividade material, transformadora e ajustada a objetivos. Fora dela, fica a atividade teórica que não se materializa, na medida em que é atividade espiritual pura. Mas, por outro lado, não há práxis como atividade puramente material, isto é, sem a produção de finalidades e conhecimentos que caracteriza a atividade teórica.

Segundo Freire (1996, p. 39) “[...] o importante é que a reflexão seja um instrumento dinamizador entre teoria e prática”.

Podemos considerar a importância da comunicação com a população para o desenvolvimento do debate público que, de forma política, desenvolve comunidades: “o estímulo para o engajamento da população nas políticas adotadas, o reconhecimento das ações promovidas nos campos político, econômico e social, em suma, provoca o debate público” (BRANDÃO, 2007, p. 5). Podemos também refletir sobre essa importância quando:

Brandão (2007) esclarece que essa é uma nova forma de manifestação que aparece no cenário político brasileiro (e de outros países) como uma promessa de participação mais ativa e consciente dos cidadãos. Todavia, em nosso entender, essa é uma responsabilidade que não se encerra simplesmente com a criação de códigos e aplicação de leis. Ao contrário, é apenas uma parte da política pública de inserção. Essa deve referendar a aplicação e a real participação da sociedade na condução do complexo processo, presente no direito à informação pública, mas sempre consagrando sua identidade e vivência comunitária em cada etapa do processo. (DORNELLE, BIFFIGNANDI, 2016, p. 108).

A participação da população já concebida pelo Design Social poderia fazer grande diferença positiva no Desenho Urbano, pois de acordo com a pesquisa feita pelos diferentes autores acima citados, há uma maior garantia de atender as necessidades das pessoas quando elas participam do projeto, principalmente considerando as populações mais pobres que costumam ser ignoradas em nosso território brasileiro. Entendemos também que, a partir dos dados levantados pelo Geodesign, podem ser identificadas potenciais comunidades para atuação do

Design Social.

Isso significa, que a utilização de métodos e ferramentas do Design Social aliadas às do Geodesign, podem selecionar comunidades de maneira mais estratégica dentro da área de planejamento, identificando potencialidades e interligando-as para que uma ajude a outra. Resultando em uma rede de grupos que supram a necessidade de uma vida de qualidade nos espaços públicos. Assim, resultará em melhores espaços urbanos para as pessoas viverem, melhorando a rede de apoio dos grupos e as condições de vida.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo buscou comparar o envolvimento da população no processo de projeto no Design Social e sua falta no Desenho Urbano e encontrou o Geodesign, com o interesse de apontar o potencial para uma melhor qualidade de vida da população nos espaços públicos. Os objetivos estabelecidos nesse estudo foram alcançados visto que foi possível identificar pontos característicos do Design Social que podem ser utilizados no processo de projeto do Desenho Urbano.

Dessa forma, foi possível responder ao questionamento levantado anteriormente de quais poderiam ser as contribuições que o Design Social poderia oferecer para o Desenho Urbano. Uma característica metodológica do Design Social que seria de grande importância no Desenho Urbano para a beneficiação da comunidade é a participação da população no desenvolvimento do projeto, por meio, principalmente, do uso das ferramentas apontadas, durante o processo de projeto.

Espera-se que esse trabalho seja utilizado como uma argumentação no Planejamento Urbano a favor da melhor qualidade das cidades no que diz respeito a soluções que sejam eficazes não só para grupos elitizados, mas também para comunidades periféricas e mais pobres que sofrem com o descaso do estado há anos no Brasil. Bem como, espera-se que esta monografia instigue o desenvolvimento de novas pesquisas que favoreçam a discussão do Design Social aliado ao Geodesign, aplicado no Desenho Urbano de cidades, bairros e favelas.

Considerando que nenhum conhecimento é finito, recomenda-se um maior aprofundamento das metodologias e ferramentas a fim de identificar o que mais pode ser levado em consideração nas diferentes vertentes para a melhoria do

ambiente físico construído.

REFERÊNCIAS

ALEXANDER, Christopher. **The timeless way of building**. New York: Oxford University Press, 1979.

ASSIS, E. Sad; MYSSIOR Sergio. **O cubo da democracia aplicado ao planejamento urbano municipal**. In XXIII congresso, XXXVIII Encontro ARQUISUR, Belo Horizonte, 2019.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: A transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2008.

BARONE, Ana Claudia. **Team10: Arquitetura como crítica**. São Paulo: Annablume: FAPESP, 2002, 200P.

BRANDÃO, E. 2007. Conceito de Comunicação Pública. In: **J. DUARTE (org.), Comunicação Pública: Estado, mercado, sociedade e interesse público**. São Paulo, Atlas, p. 1-33.

BÜRDEK, Bernhard E. **Design: História, teoria e prática do design de produtos** [livro eletrônico] / Bernhard E. Bürdek; tradução de Freddy Van Camp. - São Paulo: Blucher, 2010.

CAMPOS FILHO, Candido Malta. **Reinvente seu Bairro: caminhos para você participar do planejamento de sua cidade/** São Paulo: Ed. 34, 2003. 224p.

CARDOSO, Rafael Denis. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Bücher, 2000.

CARMONA, Matthew; TIESDELL, Steve (Eds.). **Urban design reader**. London: Architectural Press, 2007. p. 108–113.

CASTEX, J. Depaule, & PANERAI, P. Formes Urbaines: **Formes Urbaines:** de L'Ilot a la Barre, Dunod, Paris, 1971.

CORRÊA, Glauceini.; VANUCCI, Maria. F.; PESSÔA, Sâmela. Ensaio da práxis do ensino de design social uma abordagem interinstitucional. In: IV Congreso de Extensión Universitaria de AUGM. Chile: 2021. p. 296-315.

CULLEN, Gordon, **El Paisage Urbano:** Tratado de Estética Urbanística, Blume-Labor, Barcelona, 1961.

CULLEN, Gordon. **Paisagem urbana.** São Paulo: Martins Fontes, 1983 [Original 1961].

CUTHBERT, Alexander. **Urban Design:** requiem for an era – review and critique of the last 50 years. **Urban Design International**, v. 12, n. 4, p. 177-223, 2007.

DEL RIO, Vicente, 1955 - **Introdução ao desenho urbano no processo de planejamento** / Vicente del Rio. - São Paulo; Pini, 1990.

FARR, Douglas. **Urbanismo sustentável:** desenho urbano com a natureza. PORTO ALEGRE: Bookman, 2013, 326 p.

FONSECA, Luciana. **Projeto urbano: ação e conhecimento situados**, Porto Alegre, século XXI. 2017. 472f. Tese (doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Planejamento Urbano e Regional, Porto Alegre, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura)

GEBAUER, Maria Adriana, Making Cities: **Towards a Definition of a Unit of Growth**, dissertação de Mestrado, Joint Centre for Urban Design, Oxford Polytechnic, 1980. GEHL, Jan. **Cidade para pessoas.** São Paulo: Perspectiva,

2013.

GEHL, Jan. **Life between buildings: using public space**. New York: Van Nostrand Reinhold, 1987.

GOODEY, Brian, **Participação, Percepção e Desenho Urbano**, (org. V. del Rio), Coleção MÓDULO/Editora Avenir, Rio, 1985.

GUIMARÃES, Lia Buarque de Macedo; "Revisitando o design social com foco no design para desenvolvimento sustentável", *In: Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil*. São Paulo: Blucher, 2017. p. 49 -64.

HILLIER Bill; HANSON, Julienne. **The Social Logic of Space**. Cambridge: Cambridge University Press, 1984.

HILLIER B.; PENN, A.; HANSON, J.; GRAJEWSKI, T; XU, T. **Natural movement: configuration and attraction in urban pedestrian movement**, *Environment and Planning B: Planning and Design*, v. 20, p. 26-66, 1993.

IDSC. **Índice de Desenvolvimento Sustentável**. c 2022. Disponível em: <https://idsc.cidadessustentaveis.org.br/>. Acesso em: 20/06/2023,

JACOBS, Jane. **Morte e vida de grandes cidades**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007 [1961].

KLAASEN, Ina. **Knowledge-based design: developing urban & regional design into a science**. 2003. 229p. Thesis (PhD). Technische Universiteit Delft, 2003.

KIMBELL, Lucy; JULIER, Joe. **The Social Design Methods Menu – In perpetual beta**. 2012.

Disponível

em:

<http://www.lucykimbell.com/stuff/Fieldstudio_SocialDesignMethodsMenu.pdf/>

Acesso em: 17/05/2021

KOÇOUSKI, M. 2012. **A comunicação pública face ao dever estatal de informar**: Para não dizer que não falei de flores: estudo de caso do Incra-SP. São Paulo, SP. Dissertação de Mestrado. ECA-USP.

LERUP, Lars. Environmental and Behavioral Congruence as a Measure of Goodness in **Public Space: the case of Stockholm**, in Ekistics nº 204, Atenas, 1972.

LIMA, Veronica. **Desenho Urbano, Uma Análise de experiências Brasileiras**. Estudos de casos nas áreas centrais de Curitiba, do Rio de Janeiro e do Recife. 2008. Tese (Doutorado) – Programa de pós-graduação em Desenvolvimento Urbano, universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2008.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgar Blücher, 2001.

LYNCH, Kevin. **“The Image of the City”**, MIT Press, Cambridge, Massachusett, 1960.

MADANIPOUR, Ali. Ambiguities of urban design. *In*: **CARMONA, Matthew; TIESDELL, Steve (Eds.). Urban design reader**. London: Architectural Press, 2007.
p. 12–23.

MANZINI, Ezio. **Design: quando todos fazem design** – uma introdução ao design para a inovação social. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2017.

MARTIN, Lionel. MARCH, Lionel (Eds.) **Urban Space and Structures**, C Cambridge, England: Cambridge University Press, 1972.

MARSHALL, Stephen. **Science, pseudo-science and urban design**. Urban Design International, v. 17, n.4, p. 257-271, 2012.

McHARG, Ian. **Design with nature**. Garden City: The American Museum of Natural History, 1969.

MILLER, Willian. **Introducing geodesign**: The concept director of geodesign services. Redlands: Esri Press, 2012.

MONTGOMERY, John. **Making a city: urbanity, vitality and urban design**. Journal of Urban Design, v. 3, n. 1, p. 93–116, 1998.

MORAES, Dijon de. **Limites do design** / Dijon De Moraes. — São Paulo : Studio Nobel, 1999.

MOORE, Gary. Estudos de Comportamento Ambiental, in **SNYDER, J. & CATANESE, A.** Introdução à Arquitetura, Campus, Rio, 1979.

MOURA, Ana Clara Mourão. **O Geodesign como processo de co-criação de acordos coletivos para a paisagem territorial e urbana**. In: LADWIG, Nilzo Ivo; CAMPOS, Juliano Bitencourt (org.). Planejamento e gestão territorial: o papel e os instrumentos do planejamento territorial na interface entre o urbano e o rural. Criciúma (SC): UNESC, 2019. Cap. 1.

MÜLLER, Caroline; PICHLER, Rosimeri. F; MELLO, Carolina. L; ROMANO, Fabiane. V; BATTISTELLA, Luciana. F. Projeto Vila Jardim: o design social participativo valorizando a cultura local. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE GESTÃO DO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS**, 8., 2011, Porto Alegre. Anais [...]. Porto Alegre: 2011.

MUMFORD, Eric. Thei CIAM: **Discourse on Urbanism**, 1928-1956. Cambridge: The Mit Press, 2000.

OFFE, Claus. **Problemas estruturais do Estado capitalista Rio de Janeiro**: Tempo Brasileiro, 1984.

ONU. **Transformando Nosso Mundo**: a agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável/ Traduzido pelo centro de Informações das Nações Unidas para o Brasil. UNIC Rio, 2015. Disponível em: www.sustainabledevelopment.un.org

PAPANEK, Victor. **Design for the real world: human ecology and social change.** New York: Pantheon Book, 1971.

PEREIRA, Carlos. M.; ENGLER, Rita. de. C.; MARTINS, Daniela. M. **Design, inovação social e sustentabilidade: o conceito de comunidades criativas em Nova Lima – MG.** Janus, Lorena, v. 12, n. 21, p.34-47, out. 2015.

PACHECO, Heliana. S. **O Design e o Aprendizado.** Barraca: quando o Design Social deságua no Desenho Coletivo. Rio de Janeiro: Departamento de Artes PUC-Rio, p.103, 1996.

PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luis. **Design Thinking Brasil: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

RAUBER, Alice. **Um modelo HARMONY-SEEKING de Desenho Urbano.** 2022. 220f. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, programa de Pós- graduação em Planejamento Urbano e Regional, Porto Alegre, 2022.

RIBEIRO, Rita; CERQUEIRA, Clara. S. L.; “**Redesenhando a Borrachaloteca: Design Social**”. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 12., 2016, Belo Horizonte. Anais [...] Belo Horizonte: 2016. p.3110.

ROSSI, Aldo, **The Architecture of the City**, Oppositions Books, MIT Press, Cambridge, MA, 1966.

SAMUELS, Antonio H. **Desenho Urbano: Indagações Críticas**, In TURKIENICZ & MALTA, 1986.

STEINITZ, Carl. **A Framework for geodesign: changing geography by design.** Redlands: Esri Press, 2012.

SCHNEIDER, Beat. **Design: uma introdução. O design no contexto social, cultural e econômico.** São Paulo: Blucher, 2010.

SHEA, Andrew. *Designing for social change: strategies for community-based graphic design.* New York: Princeton Architectural Press, 2012.

SITTE, C. **A Construção das Cidades segundo seus Princípios Artísticos.** São Paulo, editora Ática, 1992.

TIBO, Geruza Lustosa de Andrada; SAFE, Simone. **Planejamento Sustentável: o arquiteto no papel do planejador.** In: XI Encontro Nacional da Ampur, 2005, Salvador. XI Encontro Nacional da Ampur. Salvador, 2005.