

O workshop como ferramenta de pesquisa em design: uma análise do periódico *Design Studies* entre os anos de 2006 e 2015

Bruna Lummertz Lima, Adriana Galli Velho, Matheus Knebel, Yvana Alencastro, Júlio Carlos de Souza Van der Linden

O presente trabalho foi realizado a partir de um estudo referente ao estado da arte do *Workshop* em publicações dos últimos dez anos no periódico *Design Studies*. Apresenta inicialmente considerações acerca de definições da ferramenta e a forma como pode ser utilizada na pesquisa em design. Em seguida, aponta uma análise das publicações entre os anos de 2006 e 2015 no periódico, meio em que buscou-se encontrar subsídios da utilização desta ferramenta como forma de pesquisa qualitativa em Design. Por fim, a partir de categorias selecionadas, verificou-se que o perfil que se destaca é o de indicação ou sugestão, seguido pelo uso genérico, uso acadêmico e profissional ou de mercado. Dentro desta perspectiva, as palavras-chave foram divididas em quatro categorias com destaque para as relacionadas a participação do usuário.

Palavras-chave: *Design studies*, *Workshop*, pesquisa em design.

The workshop as a research tool in design: an analysis of the journal design studies between the years of 2006 and 2015

The present work was conducted from a study regarding the state of art of Workshop publications over the last ten years on Design Studies journal. Firstly presents considerations about the tool definitions and the way it can be applied at design research. Following, it presents a review from the publications found between years 2006 and 2015 at the journal, where it sought to find grants of this tool's utilization as a way of qualitative research in Design. Finally, from selected categories, was found that the profile that stands out is about indentification or sugestion, followed by the generic, academic use and professional or market utilization. Still within this perspective, the search keywords was divided in four categories with highlight for the ones related to user participation.

Keywords: Design studies, Workshop, reserach in design.

1. Introdução

A pesquisa qualitativa é uma abordagem que se preocupa em explorar a compreensão do universo social, sua interação, história, processo grupal e a forma como se relacionam com sua cultura, sem a interferência numérica, porém mais reflexiva. (MINAYO, 2010). Este tipo de abordagem se vale de uma série de procedimentos que podem ser usados sozinhos ou cruzados entre si, ou até mesmo com a pesquisa quantitativa. Um desses procedimentos é conhecido como *Workshop*.

Dentro da perspectiva de se descobrir mais informações sobre o *Workshop* como método qualitativo em design, este artigo se valeu da pesquisa estado da arte dentro de uma das mais conceituadas publicações de design que é a *Design Studies*. Foi delimitado o período entre 2006 a 2015.

Para que se pudesse desenvolver esta pesquisa inicialmente buscou-se referências conceituais para *Workshop*, até mesmo para que facilitasse a forma de busca posteriormente no periódico.

Entende-se que é um conceito recente, mas de crescente utilização na área do design, pois configura-se num espaço de geração de conhecimentos e aprendizagem, possibilitando uma maior interação das ideias, pessoas e experiências para o projeto de design (CELASCHI, DESERTI, 2007).

Neste sentido, registra-se uma das limitações da realização deste estudo, especialmente na construção do referencial teórico, pois constatou-se pouca bibliografia a respeito desta ferramenta, inclusive de sua aplicação como método de pesquisa. Se faz necessário ampliar os estudos nesta área e trazer mais referências para se compor uma apropriação mais robusta do termo.

Num segundo momento, procedeu-se a exploração do termo encontrando-se 286 associações do método na *Design Studies*, porém reconheceu-se a necessidade de refinar-se a pesquisa, delimitando o período de dez anos, neste momento as publicações encontradas reduziram-se a 62. Por fim, analisando-se a validade das menções encontradas, finalizou-se a busca com 52 publicações.

Em seguida, analisou-se o modo como o termo *Workshop* é empregado nas pesquisas. Assim foi possível categorizar em perfis de uso e avaliar a forma como mais usualmente o *Workshop* vem sendo utilizado na possibilidade de método qualitativo em design.

Para finalizar a análise, foram separadas 23 publicações, as quais declararam o uso do método em alguma fase da pesquisa, para um estudo de suas palavras-chave e assim identificou-se as temáticas envolvidas com o uso do método através de uma categorização.

A seguir são apresentados os principais conceitos relacionados ao *Workshop*, a maioria advindos de autores do Politécnico de Milão. Sequencialmente é apresentada a análise estado da arte e as considerações finais sobre a pesquisa realizada.

2. Referencial teórico

2.1. *Workshop* para o Design

Muito abordado em áreas como o marketing, o *Workshop* utilizado como ferramenta no Design consiste numa sessão de projeto contínua ou intermitente, orientada para a geração de conceitos de projeto tendo por base um *briefing*, normalmente preparado com antecedência pela equipe proponente da atividade. O *briefing* pode apresentar indicações estratégicas relativas à introdução de um novo produto no mercado ou ser muito detalhado e desenvolvido, delineando padrões tecnológicos, lógicas de uso, aspectos materiais a ser incluídos no desenvolvimento de *concepts* (ZURLO, 2006; CAUTELA, 2007; FRANZATO, 2008). Além disso, essa ferramenta pode ser utilizada na formação de estudantes e profissionais, onde durante sua realização podem ser empregadas técnicas para geração de ideias como *Brainstorming*, matriz SWOT, planejamento de cenários e *moodboards*. (FRAGA, 2011).

Para Scaletsky e Parode (2008) é um momento de lançamentos de ideias que busca, através de técnicas variadas, conduzir a formulação de cenários de projeto, criação de conceitos ou mesmo a proposição das primeiras ideias concretas que responderão ao *briefing* inicial.

Deste modo, o *Workshop* tem a vantagem de concentrar equipes de investigação de diferentes áreas sobre o projeto, estimulando uma visão abrangente dos processos organizacionais e de projeção, fator que contribui para o desenvolvimento de soluções para problemas apresentados, aprofundamento de possibilidades/opportunidades de exploração de uma tecnologia ou soluções existentes; geração de novas soluções a partir das mudanças de mercado e áreas competitivas; ampliação da cultura do design como diferencial competitivo e geração de conhecimento por meio da aprendizagem coletiva/individual.

Conforme Franzato (2008), o *Workshop* possui uma estrutura que reúne três fases distintas: *problem setting*, *problem solving* e *visualizing*. O primeiro refere-se à etapa de conhecimento, definição do problema e inclui a apresentação do material a disposição para os participantes e, posteriormente debate entre os participantes. O segundo busca soluções, compreende ensaios de projeto e interlocuções entre os projetos, a fim

de proporcionar um 'lapidamento' de ideias. O terceiro indica um período de finalização dos *concepts* e visualização dos resultados, através de apresentação para o cliente.

A principal lógica do *Workshop*, segundo Cautela (2007) é estabelecer uma singular competição entre equipes de projetistas, trabalhando de forma complementar ou independente para a geração de novas soluções e envolvendo três grandes grupos de participantes: **projetistas, tutores e o cliente.**

Os **projetistas** são os responsáveis pelas atividades de definição dos cenários e das propostas inovativas. Os **tutores** assumem um papel de suporte, de referência e de 'fertilização' criativa; o cliente além de auxiliar na elaboração do *briefing*. O **cliente** auxilia a elaboração do *briefing*, fornece dados e expectativas e acompanha o estado de avanço dos projetos, propondo mudanças de direções.

Para Kumar (2012), o *Workshop* é um método de coleta de ideias, focado na geração de conceitos que poderão ser organizados em soluções sistêmicas. O método reúne uma equipe de pessoas com a finalidade do uso de princípios de design definidos, sendo eficaz pela rápida geração num curto espaço de tempo. Além disso, após a geração inicial, este método segundo o autor, facilita construção de soluções de sistemas que surgem como resultado da discussão entre os participantes.

A primeira etapa do *Workshop* é fazer com que as equipes possam gerar muitos conceitos quanto possível para cada princípio do projeto durante curtos períodos de tempo. Em seguida, as equipes introduzem um modo de avaliação em que avaliam e classificam conceitos em relação um ao outro. A fase final do *Workshop* conta com equipes que combinam conceitos complementares em soluções sistêmicas. Um pequeno número de melhores soluções (três a cinco) são identificadas e documentadas buscando encontrar a proposta mais forte.

Kumar (2012) aponta sete passos para implementação da ferramenta, que são brevemente apresentados a seguir:

- a. Plano para o *Workshop*: consiste na geração e avaliação dos conceitos buscando soluções. Parte de um cronograma que divide o *Workshop* em uma ideia inicial, uma fase de avaliação, e uma fase de síntese.
- b. Reunião de princípios e conceitos de design já criados: reúne todos os princípios e conceitos de design que foram desenvolvidos na etapa anterior.
- c. Facilitação do *Workshop*: concepção de um ambiente que seja propício à criatividade, um espaço onde as equipes de três ou quatro pode trabalhar confortavelmente.
- d. Examinar os conceitos e gerar mais, se necessário: a primeira parte do *Workshop* deve ser usada segundo o autor para rever todos os conceitos gerados anteriormente. É importante que seja alocado um curto período de tempo para que

os participantes possam refletir sobre os conceitos e gerar mais conceitos ou revisar alguns.

- e. Avaliação de conceitos: revisão e classificação de conceitos gerados de acordo com a adequação aos princípios de design originados no início do *Workshop*. É importante que sejam classificados de acordo com o usuário e provedor de valor. Reconhecê-los como de curto prazo, médio prazo ou soluções de longo prazo.
- f. Sintetização de soluções: identificação de conceitos complementares e combinação para formar soluções de sistemas.
- g. Captura e resumo dos resultados do *Workshop*: compilar os conceitos em documentos de saída que possam ser compartilhados com as partes interessadas.

Na próxima seção deste trabalho, será apresentada a metodologia e, em seguida, a análise realizada no periódico *Design Studies* entre os anos de 2006 e 2015, acerca do uso do *Workshop* como ferramenta de pesquisa em Design.

3. Metodologia

Afim de se analisar o uso de *Workshop* dentro das pesquisas em design, num primeiro momento escolheu-se fazer uma revisão dos estudos publicados nos últimos anos acerca do tema, utilizando-se da bibliometria. Para esta pesquisa foi escolhido o periódico *Design Studies* por sua grande importância e quantidade de publicações confirmada por Chai e Xiao (2011). Uma busca foi executada com o termo *Workshop* sem aplicação de filtros e, com isto, um volume relativamente baixo de publicações: apenas 286 publicações contendo o termo em questão, seja no título, resumo ou sendo citado uma ou diversas vezes em seu desenvolvimento. Foi aplicado um filtro de tempo, restringiu-se a um período de dez anos, 2006 a 2015, e foram encontradas 62 publicações que faziam o uso do termo, porém, entre estas, haviam editoriais e documentos de calendário que não vieram a ser considerados como publicações, uma vez que, apenas descreviam conteúdos de edição do periódico. Deste modo 52 publicações foram consideradas nesta fase inicial para então seguir-se à próxima fase, onde foi realizada uma análise buscando identificar qual era o uso do termo *Workshop* nos artigos e assim qual o papel do método dentro das pesquisas.

Posteriormente, com necessidade de identificar quais temáticas envolviam o uso do Workshop, foi realizada a categorização das palavras-chave por similaridade de suas temáticas e por fim, pode ser verificada a análise realizada no periódico, efetuada por categorias.

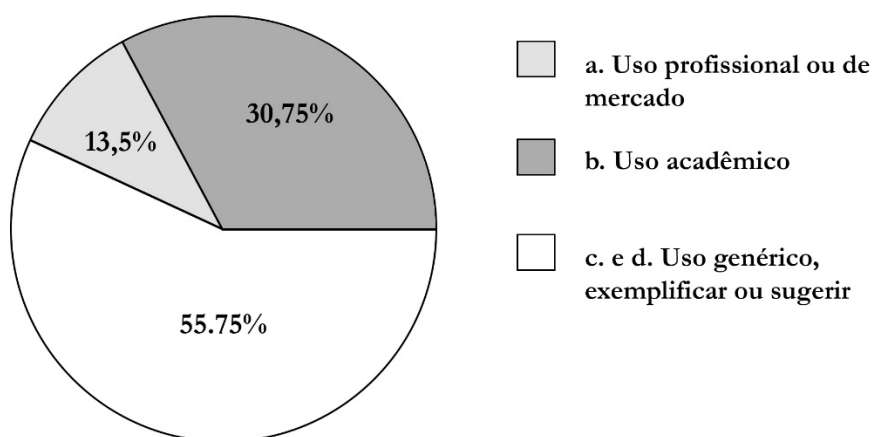
4. Análise da revista *Design Studies*

Ao identificar qual era o uso do termo *Workshop* nas 52 publicações foram detectados 4 perfis para se proceder inicialmente às análises:

- a. Uso acadêmico: para fins de realização de pesquisa científica dentro do meio acadêmico.
- b. Uso profissional ou de mercado: para fins projetuais na atuação de profissionais no mercado.
- c. Uso genérico: a palavra *Workshop* é usada para denominar métodos nos quais ocorrem a participação de grupos de pessoas independentemente de ser realmente um *Workshop*. Também foi encontrado o uso para designar o ambiente de trabalho, a oficina.
- d. Uso para sugerir ou exemplificar: aparece entre métodos sugeridos para pesquisar determinados temas ou como exemplos para pesquisas com o usuário.

O gráfico ilustrado na Figura 1, aponta a relação entre os perfis dos artigos encontrados. Com 55,75%, os perfis predominantes foram o “genérico” e o uso para “exemplificar ou sugerir”.

Figura 1: Perfis dos artigos, autores.



O perfil genérico demonstra uma ausência de alinhamento do que é e como funciona o método *Workshop*. Em Chamorro-Koc, Popovic e Emmisson (2007), o termo é utilizado para designar os diferentes métodos que foram utilizados durante o processo de pesquisa que envolviam o usuário. Há casos que *Workshop* é referente ao espaço físico onde são aplicados os métodos (HERRIOTT, JENSEN, 2013).

O uso do termo *Workshop* como sugestão ou exemplo de uso como método indica que há um reconhecimento da eficiência de seus resultados. Em Bilda, Edmonds e Candy (2008), seu uso é sugerido como um método que auxilia o designer de interação a compreender em que medida as expectativas do público são atendidas e como desenvolver mais o design de interação.

Nas publicações de “uso profissional ou de mercado”, foram encontrados relatos de atividades fora do meio acadêmico que fazem uso do *Workshop* dentro do processo do design. Carroll e Rosson (2007) estudaram o design participativo dentro das atividades de informática. Um dos casos citados foi o projeto Civic Nexus, uma ação que é voltada para treinar a comunidade de informática para que eles sejam capazes de analisar, planejar, e satisfazerem as suas próprias necessidades de Tecnologia da Informação (TI). Uma das consequências analisadas foi que, após os *Workshops*, a comunidade começou a participar do processo de avaliação da tecnologia, trabalhando junto aos profissionais do projeto para o levantamento de informações sobre práticas de tecnologia e desafios para as organizações locais, a compartilhar informações e realizar um *Workshop* de TI com a comunidade para discutir os resultados da pesquisa.

Já as publicações com perfil “acadêmico”, utilizam o *Workshop* do desenvolvimento da pesquisa, normalmente para coleta de dados para posterior análise ou como modo de validação de dados ou resultados. Em Desmet, Nicolá e Shoormans (2008) o método é utilizado para identificar traços de personalidade humana que podem ser expressos em interação com produto para desenvolver dispositivos físicos de interação. E Kleinsmann e Valkenburg (2008), há um estudo em indústrias que realizam um processo co-design. Eles buscaram identificar as barreiras e facilidades encontradas pelas equipes afim de melhorar a eficácia e a qualidade do processo de design. Na coleta de dados iniciais foram realizadas entrevistas. Foram desenvolvidas categorias para auxiliar no entendimento organizacional das barreiras e facilidades. No final da pesquisa foi realizado um *Workshop* para validar o entendimento organizacional, o que gerou novas reflexões, modos diferentes de enxergar a situação e lições a serem utilizadas em projetos de design futuros.

Uma característica em comum nas publicações de perfis “profissional ou de mercado” e o de “uso acadêmico” é que ambos declararam a utilização do método para a realização de alguma etapa da pesquisa. Embora, comumente, as publicações não traziam os descritivos do método e, quando o faziam, era de modo superficial. Assim, o material foi insuficiente para verificar se todas realmente utilizaram o método *Workshop* ao comparar com as publicações que tratam sobre o tema e quais tem sido as formas de uso. O que direcionou esta pesquisa a verificar quais as temáticas de pesquisa em design normalmente utilizam o método, tendo como base as 23 publicações com esses perfis que declararam a utilização do método conforme citado anteriormente.

Para identificar essa temática, foi realizada uma categorização das palavras-chave que se enquadraram segundo suas características em quatro categorias:

- a. Processos, conceitos e tipos de design: conteúdo relacionado ao conhecimento de design;
- b. Participação de usuário: esta categoria foi separada da anterior devido a maior incidência de palavras com esta característica;
- c. Métodos de pesquisa: métodos utilizados no desenvolvimento de pesquisa de diferentes áreas;
- d. Interdisciplinar: assuntos de conhecimentos de diferentes áreas.

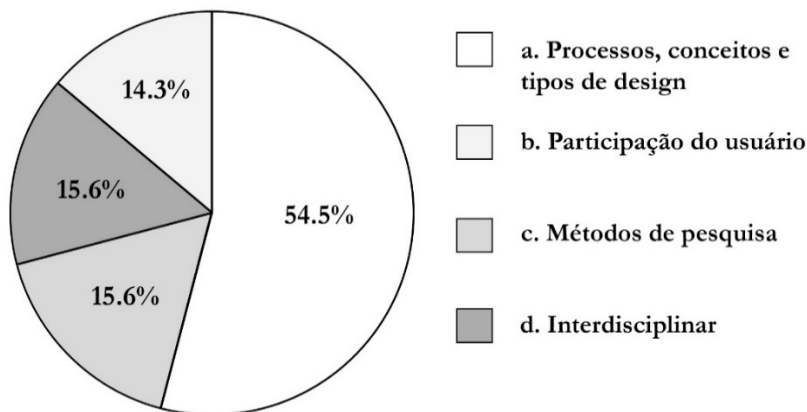
De 108 palavras-chave no total, 77 com perfil acadêmico e 31 no perfil profissional, a categoria mais constante em ambos os perfis foi a de “processos, conceitos e tipos de design”. Sendo relativa a mais de 79,85% das palavras-chave.

Entre os artigos que havia destaque para a categoria “processos, conceitos e tipos de design” em suas palavras-chave pode-se observar uma constante tentativa de buscar entender e teorizar a maneira como o profissional de design gera ideias e soluciona problemas. A exemplo disso, em 2010 foi realizada a *Workshop Studying Professional Software Designers 2010* (SPSD), onde três pares de designers de *software* trabalhavam em problemas sugeridos. A partir de vídeos do *Workshop* em questão foram encontradas três publicações no *Design Studies*, analisando o evento, buscando compreender as sessões de geração de ideias (BAKER, HOEK, 2010) e as soluções de problemas encontradas pelos designers na atividade. (BALL, CHRISTENSEN, ONARHEIM, 2010).

Ainda dentro da categoria “processos, conceitos e tipos de design” houve o destaque dos processos que envolvem a participação do usuário representando 35,6% da categoria e 21% do total de palavras-chave. Indicando a valorização do uso de Workshops em pesquisas que necessitem do envolvimento do usuário. Devido a importância, a participação do usuário também foi considerada uma categoria a ser estudada.

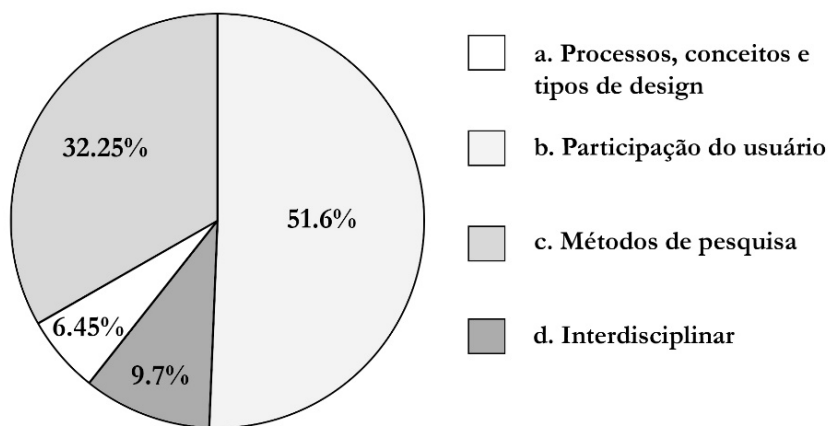
Na Figura 2 a seguir, o gráfico representa as categorias das palavras-chave dos artigos com perfil acadêmico. É possível verificar que a categoria referente a “participação do usuário” incide em proporção semelhante as outras categorias não relacionadas diretamente ao design.

Figura 2: Categorias do perfil acadêmico, autores.



Já no gráfico apresentado na Figura 3, relaciona-se as categorias do perfil profissional ou de mercado, onde há um crescimento significativo da categoria “participação do usuário” em relação ao gráfico anterior. O que indica uma maior valorização da participação do usuário combinada às atividades no mercado do que no meio acadêmico.

Figura 3: Perfil profissional ou de mercado, autores.

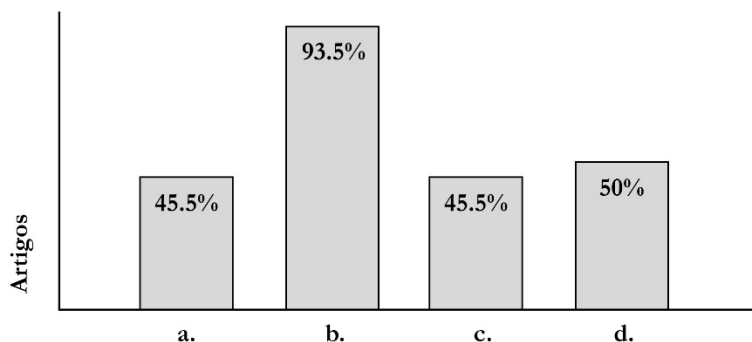


A presença das categorias das palavras-chave dentro dos artigos pode ser simultânea. Sendo assim, um artigo pode ter as quatro categorias ao mesmo tempo o que tornou necessário verificar a incidência das categorias nos artigos.

Foi verificado que 22, das 23 publicações analisadas, fazem parte da categoria “participação do usuário”. A única publicação que não era relacionada a esta categoria

era de perfil “acadêmico”, como é possível verificar na Figura 4 que apresenta as categorias em relação aos artigos com o perfil acadêmico. A predominância da categoria “participação do usuário” é significativamente maior que as demais.

Figura 4: Categorias dos artigos vs. perfil acadêmico, autores.



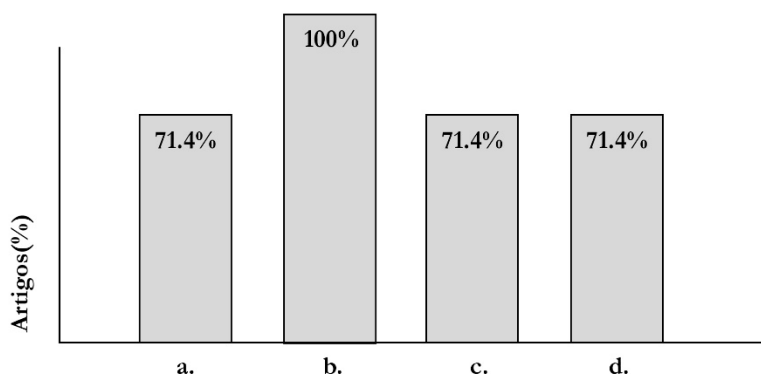
No mercado, a valorização de projetos que requerem a participação do usuário é notada desde as etapas iniciais de coletas de dados, como também na geração de resultados e além de testes para a implementação no mercado. Dentre as publicações estudadas, podemos verificar que o usuário vem se tornando parte integrante essencial para o desenvolvimento do produto. Hanzl (2007) afirma que “a condição para a eficiência de técnicas que envolvam a colaboração das pessoas requer a contínua atividade envolvendo uma comunicação ativa, troca de conhecimentos e técnicas como *Workshops*, *brainstormings* e jogos”. O que mostra a importância de manter o usuário ativo dentro de uma equipe multidisciplinar e que o *Workshop* é uma técnica que vem sendo escolhida para auxiliar nesta tarefa.

Dentre as publicações de perfil “no profissional ou mercadológico” e com categoria “participação do usuário”, há pesquisas destinadas a propor soluções que ainda nem existem, há o problema e possíveis usuários. Em pesquisas como essa, a participação do usuário requer uma contextualização e um envolvimento maior dos participantes na obtenção de resultados o que vem favorecendo o uso de *Workshops*. Dentre as publicações estudadas, pode-se destacar o trabalho de Conniff, Laing e Salman (2014) onde foi executado um *Workshop* com moradores de uma área próxima a um vulcão. Neste *Workshop* foram executadas sessões de ideação de soluções para eventos de tragédia resultantes de eventuais erupções. Nesse caso, os próprios moradores da região podem vir a ser “usuários” destas soluções. Esta publicação, também se destaca,

por ser uma das poucas, dentre as estudadas, que faz uma explicação bastante detalhada da metodologia aplicada no *Workshop*.

No gráfico apresentado na Figura 5, verificam-se as categorias em relação aos artigos com o perfil “profissional ou de mercado”. Nesse caso, 100% das publicações fazem parte da categoria “participação do usuário”.

Figura 5: Categorias dos artigos vs. perfil profissional, autores.



As demais categorias surgem em torno da “participação do usuário”. Podem ter papel secundário ou mesmo central. Na figura 5 há uma variação dessa relação no perfil “profissional ou de mercado” em comparação a figura 4, essas categorias passam a ganhar mais destaque e compõem pontos mais essenciais dentro das pesquisas.

As publicações com destaque para a categoria “métodos de pesquisa” focavam nas metodologias aplicadas nas pesquisas em design. Pode-se tomar como exemplo da categoria a publicação de Taffe (2015), que desafia a ideia de que o design colaborativo proporciona ao usuário a sua própria representação no processo criativo, uma vez que este acaba projetando a solução sempre imaginando terceiros. Para tanto, o autor analisa a influência da colaboração de usuários finais no design de projeto gráfico. Por fim, nesta mesma categoria pode-se destacar o estudo de Kelly e Matthews (2014), o qual discute o conceito de “uso” em design sugerindo que outras relações importantes podem ser relevantes no desenvolvimento de um produto objetivando adaptar métodos de design participativo e guiados ao usuário para envolver grupos de “ainda não usuários”. Ambas as pesquisas visaram estudar os métodos em uso no meio do design.

Em uma das publicações do perfil “profissional” desenvolvida em cima do *Workshop SPSD 2010* (citado anteriormente), os autores Almendra e Christiaans

(2010) fazem uma análise dos processos de designers de *software* e comparam os resultados com os de designers de produtos, com foco na tomada de decisões. Deste modo, foi possível verificar que esta pesquisa se caracteriza por, além de analisar os processos de design, focar o trabalho num assunto multidisciplinar, no caso o processo de tomada de decisões.

Ainda na categoria “multidisciplinar”, pode-se tomar como exemplo a publicação de Jackson (2010) que analisa, a partir da *Workshop* SPSD 2010, o trabalho de um grupo multidisciplinar afim de discutir alguns aspectos de estrutura como uma ferramenta-chave no desenvolvimento de artefatos complexos.

A análise dessas categorias e de suas presenças nos artigos auxilia também a ver como essas publicações que utilizam o método *Workshop* são estruturadas. É possível verificar que a construção das pesquisas tem como base processos de design, relacionados ora a métodos de pesquisa e ora a assuntos multidisciplinares.

Como pode se observar, ainda há muitas contribuições a serem desenvolvidas para que se consiga solidificar os entendimentos acerca do uso do *Workshop* nas pesquisas em design. A seguir apresenta-se as considerações que este artigo compreendeu como importantes para se construir este diálogo.

5. Considerações finais

Após concluir a pesquisa aqui proposta, apresenta-se algumas contribuições analisadas dentro do período escolhido no periódico *Design Studies* sobre o termo *Workshop* para a pesquisa qualitativa em design.

Dentre as publicações analisadas pôde-se verificar um baixo volume descritivo dos métodos utilizados nos *Workshop*. Grande parte dos artigos descrevem de maneira superficial e em alguns casos apenas citam o uso do método. Em poucos casos pôde-se verificar uma descrição mais elaborada dos métodos, e mesmo havendo, como no caso visto em Conniff, Laing e Salman (2014), percebe-se que os métodos em si não provêm de alguma metodologia preestabelecida e formalizada uma vez que não há qualquer menção de tal durante o texto ou referências.

Verificando-se nas referências bibliográficas das publicações analisadas pôde-se notar um baixo volume de referências, embasando alguma teoria de *Workshop* indicando o que pode se traduzir em uma baixa quantidade da mesma, disponível na literatura internacional. A mesma verificação foi feita em relação à literatura nacional onde também foi constatado um volume relativamente baixo de publicações que, de alguma maneira, teorizem e coloquem de forma metodológica a utilização de *Workshop*.

As reduzidas referências teóricas sobre o tema *Workshop* levou os autores a fazerem seu uso de maneira livre, uma vez que não há métodos e “regras” bem estabelecidas para guiá-los, visto que, o fazer ciência é baseado em métodos testados e formalizados. Logo, pode-se concluir que a ausência de um método bem desenvolvido pode fragilizar pesquisas que fazem uso dos mesmos, podendo também vir a se aplicar a pesquisas que fazem uso de *Workshop*.

Para tanto, o termo *Workshop* dentro das publicações estudadas pode, em muitos casos, estar relacionado de modo genérico a um espaço de trabalho, a qualquer atividade desenvolvida em grupo ou mesmo um curso de curta duração. Em contraponto, a necessidade da participação do usuário no desenvolvimento das pesquisas vem formatando o método para que ele adquira características necessárias a pesquisa. Com relação a sua indicação de uso em pesquisas que envolvam o usuário, seja no mercado ou no meio acadêmico, nota-se que o método é firmado como ferramenta eficiente para esta finalidade.

Por fim, é necessário frisar que existe um campo de pesquisa aberto e em desenvolvimento para que se aproprie em contribuições e para que se reforce a importância da ferramenta, visto que existe uma larga compreensão de que ela ajuda como técnica de fomento de ideias, criatividade, plataforma de conhecimento, entre outras opções de uso.

Referências

- Almendra, R. A.; Christiaans, H. *Assessing decision-making in software design*. *Design Studies*. Elsevier. 2010. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>>. Acesso: 04 nov. 2015
- Baker, A.; Hoek, A. Ideas, subjects, and cycles as lenses for understanding the software design process. *Design Studies*. Elsevier. 2010. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>>. Acesso: 04 nov. 2015
- Ball, L.; Christensen, B. T.; Onarheim, B. Design requirements, epistemic uncertainty and solution development strategies in software design. *Design Studies*. Elsevier. 2010. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>>. Acesso: 04 nov. 2015
- Bilda Z.; Edmonds, E.; Candy, L. Designing for creative engagement. *Design Studies*. Elsevier. 2008. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>> Acesso: 29 out. 2015.

- Carroll, J. M.; Rosson, M. B. Participatory design in community informatics. *Design Studies*. Elsevier. 2007. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>> Acesso: 29 out. 2015
- Cautela, C. *Strumenti di design management*. Milão: Franco Angeli, 2007.
- Celaschi, F; Deserti, A. *Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata*. Roma: Carocci, 2007.
- Chai, K. H.; Xiao, X. Understanding design research: A bibliometric analysis of *Design Studies* (1996-2010). *Design Studies*. Elsevier. 2011. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>>. Acesso: 04 nov. 2015
- Chamorro-koc, M.; Popovic, V.; Emmission, M. Using visual representation of concepts to explore users and designers' concepts of everyday products. *Design Studies*. Elsevier. 2008. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>>. Acesso: 29 out. 2015
- Conniff, A.; Laing, R.; Salman, H. S. The impact of computer aided architectural design programs on conceptual design in an educational context. *Design Studies*. Elsevier. 2014. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>>. Acesso: 04 nov. 2015
- Desmet, P. M. A.; Nicolás, J. C. O.; Shoormans, J. P. Product personality in physical interaction. *Design Studies*. Elsevier. 2008. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>>. Acesso: 29 out. 2015
- Fraga, E. S. *Workshops em design: Espaços de aprendizagens e geração de conhecimentos* (Dissertação de mestrado). Unisinos. São Leopoldo. 2011. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/4221>>. Acesso: 29 out. 2015
- Franzato, C. *Design dei Beni Culturali nel Progetto Territoriale*. (Tese de Doutorado). Politecnico Di Milano. Milão. 2008
- Hanzl, M. Information technology as a tool for public participation in urban planning: a review of experiments and potentials. *Design studies*. Elsevier. 2007. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>>. Acesso: 29 out. 2015.
- Herriott, R.; Jensen, B. G. Students' responses to inclusive design. *Design studies*. Elsevier: 2013. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>>. Acesso: 29 out. 2015.
- Jackson, M. Representing structure in a software system design. *Design studies*. Elsevier. 2010. Disponível em:

<<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0142694X10000645>>. Acesso: 04 nov. 2015.

Kelly, J.; Matthews. B. Displacing use: Exploring alternative relationships in a human-centred design process. *Design studies*. Elsevier. 2014. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>>. Acesso: 04 nov. 2015.

Kleinsmann, M.; Valkenburg, R. Barriers and enablers for creating shared understanding in co-design projects. *Design studies*. Elsevier: 2008. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>>. Acesso: 29 out. 2015

Kumar, V. 101 design methods: *A structured approach for driving innovation in your organization*. 1 ed. John Wiley & Sons, 2012.

Minayo, M.C. de S. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 12. ed. São Paulo: Hucitec-Abrasco. 2010.

Scaletsky, C.; Parode, F. *Imagem e pesquisa Blue Sky no Design*. Anais do XIV SIGRADi, 14 Convención Científica de IN geniería y Arquitectura. Havana: Ministerio de Educación Superior, 2008, p. 326-331. Disponível em: <http://www.design.org.br/artigos_cientificos/Imagem-pesquisa-Blue-sky-no-design.pdf>. Acesso: 05 nov. 2015.

Taffe, S. The hybrid designer/end-user: Revealing paradoxes in co-design. *Design studies*. Elsevier. 2015. Disponível em: <<http://www.journals.elsevier.com/design-studies>>. Acesso: 04 nov. 2015.

Zurlo, F. Della relazione tra strategia e design: note critiche. In: P. Bertola; e. Manzini, *Design Multiverso: Appunti di fenomenologia del design*. Milano, Edizioni POLI.design, p. 89-98. 2006.

Sobre os autores

Bruna Lummertz Lima. Doutoranda em Design e Tecnologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. Professora do curso de Design de Moda do Centro Universitário Metodista IPA, de Porto Alegre/RS. Pesquisadora do Núcleo de Moda Sustentável da UFRGS. Pesquisa sobre áreas de Gestão do Design, inovação em processos produtivos e moda sustentável. Cachoeirinha/RS. Brasil.
<brunalummertz@hotmail.com>

Adriana Galli Velho. Doutoranda em Design e Tecnologia pela UFRGS. Mestre em Design pela Unisinos. Professora no Centro Universitário Fadergs, professora nos MBAs da ESPM e Unisinos. Proprietária da Fábrica de Histórias Gestão da Inovação.

Credenciada pelo Sebrae para desenvolvimento do Território na área de Inovação, com a ferramenta do Storytelling. Porto Alegre/RS. Brasil. <adrianagallivelho@gmail.com>

Matheus Geolar Knebel. Mestrando em Design e Tecnologia pela UFRGS. Graduação em Jogos Digitais pela Unisinos. Desenvolvendo pesquisas em experiência e interface do usuário pelo Laboratório de Artefatos Digitais (LAD). Foi professor em cursos técnicos de Jogos Digitais e Publicidade e Propaganda da faculdade FTEC. Novo Hamburgo/RS. Brasil. <matheusknebel@gmail.com>

Yvana Oliveira de Alencastro. Mestranda em Design e Tecnologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul-UFRGS. Especialista em Design de Interação e artefatos digitais pelo C.E.S.A.R.Edu. Designer do Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial-SENAI. Pesquisadora do "Núcleo de Desenvolvimento de Produtos" (NDP). Porto Alegre/RS. Brasil. <yvana.alencastro@gmail.com>

Júlio Carlos de Souza Van der Linden. Pós-doutor em Engenharia de Produção pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2008). Desde 2009, é professor da Faculdade de Arquitetura da UFRGS, lotado no Departamento de Design e Expressão Gráfica (DEG), atuando nos cursos de graduação em Design de Produto e Design Visual. É professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Engenharia e da Faculdade de Arquitetura da UFRGS. Como pesquisador, coordena o "Laboratório de Design, Cultura e Inovação" (LDCI) e "Núcleo de Desenvolvimento de Produtos" (NDP). Porto Alegre/RS. Brasil. <julio.linden@ufrgs.br>