

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
NÍVEL MESTRADO**

BÁRBARA WINCKLER ARENA

ANÁLISE DO TEMPO EM DINÂMICAS IMERSIVAS DE CODESIGN

Porto Alegre

2019

BÁRBARA WINCKLER ARENA

ANÁLISE DO TEMPO EM DINÂMICAS IMERSIVAS DE CODESIGN

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientador: Prof. Dr. Carlo Franzato

Porto Alegre

2019

A681a Arena, Bárbara Winckler
Análise do tempo em dinâmicas imersivas de codesign /
por Bárbara Winckler Arena. – 2019.
127 f. : il., 30 cm.

Dissertação (mestrado) — Universidade do Vale do Rio
dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, 2019.
Orientação: Prof. Dr. Carlo Franzato.

1. Tempo. 2. Codesign. 3. Imersão. 4. Temporalidades.
I. Título.

CDU 7.05

Catálogo na Fonte:

Bibliotecária Vanessa Borges Nunes - CRB 10/1556

BÁRBARA WINCKLER ARENA

ANÁLISE DO TEMPO EM DINÂMICAS IMERSIVAS DE CODESIGN

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre ou Doutor em Design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Aprovado em 26 de agosto de 2019

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Celso Carnos Scaletsky (UNISINOS)

Prof^a. Dra. Ione Maria Ghislene Bentz (UNISINOS)

Prof^a. Dra. Chiara Del Gaudio (Carleton University)

RESUMO

A presente pesquisa busca compreender como o tempo se expressa e se relaciona em dinâmicas imersivas de codesign. A motivação se dá a partir da necessidade de uma reflexão crítica do tempo e do design frente à popularização de dinâmicas de codesign e sua frequente associação a uma lógica de inovação ligada a uma cultura de aceleração. A condução metodológica é feita com base na sociologia do tempo para análise do trabalho de campo, que foi constituído de observações de três dinâmicas imersivas e entrevistas com cinco designers. A análise identifica padrões temporais expressos nos processos das dinâmicas, categorizados em conceitos de temporalidades. Ainda, a relação entre esses tempos e os atores envolvidos, tanto humanos como não humanos, é analisada a partir do modelo de ecologia do tempo social. Com isso, as dinâmicas imersivas são interpretadas enquanto ecossistemas temporais, dando luz aos papéis sociais desempenhados e os poderes temporais estabelecidos nesse contexto. Por fim, a perspectiva ecológica de tempo permite problematizar as dinâmicas em sobreposição a outras esferas da vida social. As reflexões geradas pela pesquisa servem tanto de insumo metaprojetual como uma análise crítica do papel do design na perspectiva tempo-social.

Palavras-chave: Tempo. Codesign. Imersão. Temporalidades

ABSTRACT

The present research seeks to understand how time expresses and relates in the context of immersive codesign dynamics. The motivation comes from the need for a critical reflection of time and design in the face of the popularization of codesign dynamics and their frequent association with a logic of innovation linked to a culture of acceleration. The methodological conduction is based on the sociology of time for fieldwork analysis, which consisted of observations of three immersive dynamics and interviews with five designers. The analysis identifies temporal patterns expressed in the dynamics processes, categorized in concepts of temporalities. Still, the relationship between these times and the actors involved, both human and nonhuman, is analyzed from the ecology model of social time. With this, immersive dynamics are interpreted as temporal ecosystems, giving light to the social roles played and the temporal powers established in that context. Finally, the ecological perspective of time allows us to problematize the dynamics that overlap with other spheres of social life. The reflections generated by the research serve as both a metadesign input and a critical analysis of the role of design in the time-social perspective.

Key-words: Time. Codesign. Immersion. Temporalities

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Motor ontológico de Lévy: os quatro modos de ser e suas relações	21
Figura 2 - Camadas Rítmicas.....	25
Figura 3 - Modelo Processual do Design Thinking	42
Figura 4 - Campo cognitivo do design.....	46
Figura 5 - Comparação entre um dia normal de trabalho e o dia de Design Sprint...56	
Figura 6 - Cronograma Hackatown EA.....	66
Figura 7 - Cronograma Hackathon Instituição Financeira	73
Figura 8 - Persona para temática Educação Financeira	74
Figura 9 - Agenda de sexta	83
Figura 10 - Agenda de sábado do Hackatown CB	84
Figura 11 - Agenda de domingo do Hackatown CB	89
Figura 12 - Nuvem de palavras mais frequentes das entrevistas.....	95

LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 1 - participantes em atividade quebra-gelo	67
Fotografia 2 - Pergunta formulada pelo grupo inovação social	69
Fotografia 3 - Matriz CSD preenchida pelo grupo	75
Fotografia 4 - Mapa da Empatia preenchido pelo grupo	76
Fotografia 5 - Quadro de checkpoints	78
Fotografia 6 - Planning do grupo	79
Fotografia 7 - Grupos na atividade Matriz CSD.....	86
Fotografia 8 - Orientação para frase de persona.....	87
Fotografia 9 - Participante se isola do grupo para pensar individualmente	89
Fotografia 10 - Perguntas guiavam a criação de soluções.....	91
Fotografia 11 - Informalidade e sinais de cansaço nos participantes	91
Fotografia 12 - Integrantes testando protótipos.....	92

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Categorias temporais	27
Quadro 2 - Síntese operacional do modelo de ecossistema de tempo social	34
Quadro 3 - Síntese das observações	60
Quadro 4 - Perfil sintético dos entrevistados	62
Quadro 5 - Síntese do roteiro semiestruturado para entrevistas	62
Quadro 6 - Categorias de conceitos temporais	63
Quadro 7 - Princípios operacionais do modelo ecológico de tempo social	63
Quadro 8 - Correlação de categorias e frequência de codificação	96

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 OBJETIVOS	12
1.1.1 Objetivo Geral	12
1.1.2 Objetivos Específicos	12
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 DESIGN E TEMPO, PERSPECTIVAS POSSÍVEIS	13
2.1.1 Tempo social e temporalidades	19
2.1.2 Ecologia do tempo social	30
2.2 DINÂMICAS IMERSIVAS DE CODESIGN	34
2.2.1 Métodos habilitantes	35
2.2.1.1 Codesign	35
2.2.1.2 Design Thinking	39
2.2.1.3 Design Estratégico	44
2.2.2 Procedimentos metodológicos e contextos de prática	49
2.2.2.1 Workshops	49
2.2.2.2 Hackathons	51
2.2.2.3 Design Studio e Design Sprint	54
2.2.2.4 Conceituação das dinâmicas imersivas de codesign	57
3 METODOLOGIA	58
3.1 TIPO DE ESTUDO	58
3.2 TÉCNICAS E PROCEDIMENTOS PARA COLETA DE DADOS	58
3.2.1. Observações	59
3.2.2. Entrevistas	61
3.3 TÉCNICAS E PROCEDIMENTOS PARA ANÁLISE DOS DADOS	62
4 OBSERVAÇÕES	64
4.1 OBSERVAÇÃO 1 - HACKATOWN ESCOLA DE ADMINISTRAÇÃO	64
4.2 OBSERVAÇÃO 2 – HACKATHON INSTITUIÇÃO FINANCEIRA	71
4.3 OBSERVAÇÃO 3 - HACKATOWN CIDADE BAIXA	82
5 ENTREVISTAS	95
6 ANÁLISE DOS RESULTADOS	107
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	114
REFERÊNCIAS	116

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTAS.....	123
APÊNDICE B – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS.....	126
APÊNDICE C – 50 TERMOS MAIS FREQUENTES NAS ENTREVISTAS	127

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como tema o tempo no contexto de projeto. A escolha do tema se dá a partir da perspectiva sociotécnica e de coordenação social desempenhadas tanto pelo tempo quanto pelo design. Em um contexto sociocultural em que a velocidade, assim como o novo, é cada vez mais valorizada, se faz necessário que o design pense o tempo de uma forma mais complexa, crítica e qualitativa para não se tornar refém de uma lógica de cadeia produtiva acelerativa ou de um discurso de escassez de tempo (PSCHETZ; BASTIAN; SPEED, 2016, WAJCMAN, 2016).

Assim, o trabalho não se contenta em considerar o tempo apenas em seu conceito cronológico, mais que isso, se interessa pelas suas qualidades, no sentido de compreender que outras interpretações e significações de tempo acontecem no âmbito de projeto e dinâmicas de design. Ainda, não pretendemos tratar sobre o tempo como algo singular, mas plural, admitindo não apenas a existência de tempos diversos, mas também de temporalidades. Como afirma Manzini (2017, p.39): “o tempo da complexidade é uma ‘ecologia de tempos’, na qual diferentes tipos, com diferentes características e diferentes passos, coexistem”.

Nesse mesmo contexto de aceleração produtiva encontramos práticas que utilizam-se métodos de design como plataformas habilitantes na criação de soluções, entendimento de problemas e projeção de futuros. A popularização também acontece em uma forma mais ampla de entendimento do design, que passa cada vez mais a representar um modo de pensar e agir, de forma que passa a ser incorporado por cada vez mais atores (pessoas e organizações). Aqui, então, temos uma possibilidade de configurações nas relações entre design e sociedade, passando ou não pelo envolvimento de organizações formais.

Levando em conta que “as pesquisas em design vem indicando, entre as várias tendências, o deslocamento da abordagem centrada no usuário para abordagem que contemple a prática do design no domínio da criatividade coletiva” (BENTZ, 2015, p.122), observamos também a popularização de dinâmicas de codesign. A partir da observação das principais características dessas configurações projetuais coletivas, vemos uma tendência a práticas imersivas. Apesar da flexibilidade de suas configurações e contextos de prática, o presente trabalho pretende delimitar uma categoria de análise que define como dinâmicas imersivas de codesign. Dentre as

possibilidades de configuração abarcadas pela categoria proposta, encontramos termos como *workshops* de design, e outras práticas ou metodologias em que haja um desenvolvimento colaborativo de forma intensa, altamente orientado ou limitado temporalmente, como hackathons, que podem ser entendidos enquanto maratonas de tecnologia ou inovação, e Design Sprints, que representam processos projetuais cocriativos focados em prototipação rápida e com cronograma não superior a cinco dias

Assim, o problema de pesquisa que orienta este trabalho é: *como o tempo se expressa e se relaciona no contexto de dinâmicas imersivas de codesign?*

Nesse âmbito, há uma complexificação das relações sociais no design e para o design, de forma que, se estamos preocupados em entender como o tempo se expressa nas dinâmicas de design em uma forma mais qualitativa, precisamos considerar o tempo em sua perspectiva social. De forma contrária, ignoramos as principais características do que constitui o design atual, com sua potência social e relacional. Para isso, a pesquisa encontra subsídios teóricos nos estudos sociológicos sobre o tempo, explorando conceitos como temporalidade e ecologia do tempo social. Nessa ótica, o entendimento do tempo se dá a partir das relações entre indivíduos e sociedade, podendo ser encarado enquanto um construto social dessas relações. Essas construções estabelecidas socialmente e significadas enquanto tempo, racionalizam práticas sociais, atuando enquanto dispositivos de coordenação social (MORAN, 2015; AQUINO, 2003). Ao tratarmos do tempo social a partir de uma abordagem ecológica, definimos que há uma rede de interações e que para análise, nosso olhar deve ocorrer sobre uma unidade de interações sociais e demandas temporais envolvidas em determinado contexto específico (CHENG, 2015). No contexto desta pesquisa, como unidade temporal de análise ecológica do tempo social temos as dinâmicas imersivas de codesign.

Com isso, embora estejamos falando apenas de um recorte bastante específico, porém rico e representativo, poderemos suscitar discussões acerca de problemáticas emergentes não só no âmbito do design e das organizações, mas também no âmbito laboral, cultural, social. Encarando o tempo como uma chave de análise das transformações sociais, podemos investigar questões como: diferenças entre o design difuso e especializado, atuação do design nos processos de decisão projetual, colaboração em design, experiência no contexto de projeto, maleabilidade ou flexibilidade de processos, dentre outras que se configuram na intersecção das

características do objeto delimitado para pesquisa e que possam vir a mostrar-se como relevantes.

O esperado com a pesquisa é a construção de uma base teórica reflexiva sobre as dinâmicas temporais de projeto frente às novas formas de organização projetual e demandas sociotécnicas. Acredita-se que esses resultados servirão de insumo metaprojetual, que poderá ser utilizado de forma prática por designers e gestores. Mas também, vislumbra-se um potencial de discussão da cultura projetual bem como das perspectivas temporais dominantes, de forma que as observações dessas práticas imersivas devem fomentar uma série de discussões adjacentes uma vez que se dá sobre um recorte que é ponto de transposição de diversas temáticas.

O quadro metodológico da pesquisa é constituído de 3 observações participantes de dinâmicas imersivas de codesign e entrevistas com 5 designers com experiência de condução e participação neste tipo de dinâmica. Para análise dos dados partiu-se do quadro teórico de categorias temporais elaborado a partir de Adam (2008) e do modelo ecossistêmico do tempo social proposto por Cheng (2015).

Dentre os resultados da pesquisa está a conceituação das dinâmicas imersivas de codesign enquanto configurações projetuais colaborativas que ocorrem em caráter temporário, de curta duração e grande intensidade. Os métodos habilitantes são o codesign, design thinking e design estratégico e os workshops de codesign, os hackathons, Design Studio e Design Sprints são exemplos de configurações que podem ser enquadradas nessa categoria.

Em relação às temporalidades das dinâmicas, além das classificações mapeadas por Adam (2008), identificamos 13 classificações temporais: acesso adaptabilidade, continuidade, experiência, novidade, permanência, reciprocidade, rotina, paralelo, serialização, dessincronia, autonomia e expectativa. Dentre as principais relações temporais encontramos um ritmo intenso que é constituído por alternâncias de coordenação para sincronia e para dessincronia. Encontramos também a necessidade de flexibilidade dos processos para a manutenção desse ritmo e da possibilidade de autonomia para os atores. Os designers desempenham, no contexto de dinâmicas imersivas de codesign, um papel curadoria dos tempos, atuando enquanto orquestradores tecnossociais, articulando relações e temporalidades tanto no âmbito tático como no estratégico.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Compreender as temporalidades das dinâmicas imersivas de codesign.

1.1.2 Objetivos Específicos

Para alcançar o objetivo geral, consideramos que os objetivos específicos devem se concentrar em identificar as temporalidades e analisar como se relacionam. Com isso, formulamos enquanto objetivos específicos:

- a) Identificar conceitos temporais no contexto de dinâmicas imersivas de codesign;
- b) Analisar como tais conceitos se relacionam nos processos de dinâmicas imersivas de codesign;
- c) Analisar como as dinâmicas imersivas de codesign se desenvolvem temporalmente no contexto de projeto

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação está estruturada em dois capítulos. O primeiro tem enfoque em problematizar, a partir de uma perspectiva sociotécnica, tempo e design no contexto da cultura da aceleração. Em suas subseções traçamos uma perspectiva social do tempo, abordando o conceito de temporalidade e de ecologia do tempo social. O segundo capítulo se debruça sobre aspectos projetuais envolvidos na composição de dinâmicas imersivas de codesign.

2.1 DESIGN E TEMPO, PERSPECTIVAS POSSÍVEIS

Para começarmos a delinear uma discussão entre design e tempo precisamos antes admitir a abrangência de cada um dos temas. O tempo é um assunto que tem acompanhado o desenvolvimento da humanidade, tendo sido abordado em diferentes perspectivas teóricas, desde a filosofia antiga, passando pela física e metafísica, até as diversas áreas de conhecimento modernas e contemporâneas, história, sociologia, psicologia, etc. Sendo objeto de interesse de diversas disciplinas, podemos constatar que o design pode se beneficiar de cada uma dessas abordagens, mesmo que em distintas proporções. Embora defendamos aqui uma visão holística e qualitativa acerca do tempo, necessitamos estabelecer, para fins de delimitação teórica, ao menos uma abordagem predominante na construção de nossa perspectiva. Assim, iremos nos ancorar nos estudos sociais sobre tempo por partirmos de um entendimento que considera tanto o tempo, quanto o design de uma perspectiva sociotécnica, ou seja, consideramos a técnica como inseparável do campo social, considerando as relações tecnossociais como interpolações indissociáveis (ORLIKOWSKI, 2009). Esta perspectiva nos possibilita realizar correlações capazes de suscitar discussões no campo do design de uma maneira profunda e ativa, conforme pretendemos demonstrar ao longo deste trabalho.

Se partimos de uma perspectiva sociotécnica, admitimos então que as tecnologias são um tópico importante nessa discussão. Portanto, iniciamos com a temática do avanço tecnológico e suas implicações sociotemporais. Os avanços tecnológicos têm se mostrado significativos em termos de rupturas do espectro social e econômico. Essas mudanças ocorrem de tal forma que já se fala em uma quarta revolução industrial. Em comparação com as outras revoluções demarcadas na

história, as consequências das novas tecnologias na forma como vivemos podem ser percebidas em um tempo muito menor do que anteriormente (SCHWAB, 2016). De fato, a velocidade tem se colocado como uma característica principal da revolução digital, de forma que não há apenas uma aceleração na cadeia produtiva, mas sim um reajuste das temporalidades de uma forma muito mais complexa e veloz. No entanto, o discurso sobre falta de tempo e aumento de velocidade, não é algo necessariamente novo ou exclusivo deste processo de avanço tecnológico; tal associação já ocorria na época da revolução industrial. Ainda, tal perspectiva é unidimensional, limitando não apenas o entendimento do que é tempo e suas variações como também ignora a existência de ritmos que não estejam associados à lógica de aceleração capitalista moderna. Assim, o que temos é uma cultura que valoriza o rápido como sinônimo de produtividade e tem a eficiência como parâmetro de validade (WAJCMAN; DODD, 2017; ROSA 2017; WAJCMAN 2016).

Apesar da dominância de tal discurso, vivemos uma variedade de ritmos e temporalidades, que por sua vez são contextuais, dependendo do que, com quem e o que estamos fazendo, resultando em uma cultura de tempo eterno, mas também efêmero (CASTELLS, 2010; WAJCMAN, 2016). Na cultura da aceleração o tempo de lazer, para si ou com a família, parece ser algo ameaçado ou diminuto. Porém, em termos de uso de tempo, estudos demonstraram que nos últimos cinquenta anos não houve diminuição do tempo de lazer ou aumento do tempo laboral e, não obstante, os adultos hoje passam mais tempo com seus filhos do que passaram com seus próprios pais. Essa contradição entre tempo objetivo (quantidade de tempo) e a forma subjetiva como o experienciamos, ressalta a importância do caráter qualitativo do tempo (WAJCMAN, 2016). As noções de falta de tempo e pressão temporal estão, portanto, ligadas mais a uma questão de dessincronização e percepção temporal do que quantidade de tempo disponível. Como coloca Pshetz (2014, p.26, tradução nossa): “o tempo em si não é escasso; a escassez resulta de uma discrepância entre a experiência - o que os indivíduos fazem, ou o tempo da prática - e a expectativa - o que eles devem fazer ou o tempo das narrativas dominantes”. Assim, mesmo que design e tecnologia operem na tentativa de economizar tempo, criando ferramentas para facilitar nossas vidas, e aumentar nossa produtividade, ao passo que fazemos certas coisas com mais agilidade, há um reajuste nas expectativas temporais e de alocação de tempo, de forma que o mesmo discurso que produz formas de poupar

tempo, também nos impulsiona para um nível de produção ainda maior. Tal fenômeno é descrito como paradoxo da pressão temporal (ROSA, 2017; WAJCMAN, 2016).

A falta de sincronia é representada em sua forma mais simples na incompatibilidade de tarefas diárias, alocação e expectativas temporais, mas também se expressa de formas mais complexas. Nessa sociedade acelerada e regida pela necessidade constante de inovação, há o favorecimento de atores que atuam a ritmos mais velozes, de forma que alguns acabam por pressionar outros a operarem mais rapidamente, a fim de que suas relações possam se manter, mesmo que com alguma tensão. A diferença entre ritmos de atores, processos e sistemas nas relações sociais pode resultar em dessincronização temporal e fortalecimento da estratificação social (ROSA, 2017; BENTZ, 2015). Para Bentz (2015, p.124) “esse descompasso cria um fosso entre a ‘vida que queremos ter’ e a vida ‘que acabamos por ter’”. Esse fenômeno não é apenas observado em relação a pessoas ou culturas, mas mesmo entre categorias da vida social:

[...] alguns processos ou subsistemas são mais ‘rápidos’ que outros: transações econômicas, progresso científico e inovações tecnológicas podem ser facilmente acelerados, enquanto o funcionamento da democracia política e da reprodução cultural não podem - assim, a democracia em particular está em perigo crescente de ser ‘dessincronizada’ (e talvez isso também seja verdade para a educação). (ROSA, 2017, p.36, tradução nossa)

Outra forma de dessincronia pode ser observada na relação entre tempo natural, ou da natureza, e as expectativas de produção. Nesse âmbito, vemos como resultado principalmente a questão da exploração e devastação ambiental. Numa perspectiva ecológica, a problemática da sustentabilidade não é apenas geográfica, biológica, mas também econômica e social, complexa e pungente em todas esferas da sociedade. Nisso temos o crescimento de um discurso que atenta para a sustentabilidade e um olhar que se preocupa com a aceleração desenfreada e a irreversibilidade de ações. Ainda como parte de um movimento que questiona a lógica acelerativa, vemos o surgimento de movimentos que acabam por se denominar como *Slow: slow food, slow fashion, slow technology, slow design* (PSCHETZ; BASTIAN; SPEED, 2016; PSCHETZ, 2014).

Embora tais movimentos sejam importantes no sentido de que propõem ritmos diferentes, como uma crítica ao ritmo acelerado dominante, muitas de suas ações acabam por tomar uma direção de retomada, em busca de uma condição temporal passada. Para isso, muito do que é feito é um afastamento, negação ou diminuição

de contato tecnológico. Ou seja, acabam por reforçar a narrativa dominante de que a tecnologia é rápida, aceleradora e o que opera fora da lógica tecnológica é lento (PSCHETZ, 2014). Nesse sentido, Pschetz (2014, p.27, tradução nossa), ressalta que “não há lógica temporal inerente a artefatos. Isso indica que as tecnologias em si não levam à velocidade ou à desaceleração, mas sim provocam práticas multidimensionais de tempo e novos significados de temporalidade”. Então precisamos, principalmente enquanto designers, compreender que o tempo, seus padrões e temporalidades, são constituídos a partir de como nós, enquanto sociedade, interagimos com os artefatos que construímos. Ainda, reduzir a complexidade temporal a uma dicotomia entre rápido e devagar não apenas limita a representação de realidades, como também restringe a atuação dos designers, impossibilitando um trabalho mais crítico sobre o papel do tempo (PSCHETZ; BASTIAN; SPEED, 2016; WAJCMAN, 2016).

Para continuarmos a construir um entendimento das relações entre tempo e design, agora que já discutimos brevemente sobre as narrativas dominantes de tempo, podemos seguir para um entendimento do que é design e como ele tem se desenvolvido. Com os avanços tecnológicos, e as mudanças impulsionadas por estas inovações, o design ganhou mais espaço, novos papéis e significados, seja no contexto empresarial, das organizações, da sociedade ou do próprio design. Manzini (2017) coloca que, sendo o design naturalmente um elo entre sistemas sociais e técnicos, não poderia passar por essas transformações sem também alterar-se em suas raízes. Se antes definir design podia não ser algo trivial, com a apropriação e aplicação do termo por cada vez mais diversas áreas e pessoas, faz com que o tema seja ainda mais complexo e que haja a necessidade de uma reflexão crítica sobre sua definição.

Com os problemas de design mais complexos e a própria definição de design em mutação, alguns autores (LATOURE, 2014; OOSTERLING, 2009; MITCHAM, 2001; WENDT, 2015) buscaram uma releitura reflexiva a partir da aproximação do design com a fenomenologia, tendo como cerne o trabalho de Heidegger, em particular seu trabalho em *Ser e Tempo*, com atenção especial ao conceito de *Dasein*. *Dasein*, como proposto por Heidegger, é um conceito que refere a uma existência situada, um estar-no-mundo. No entanto, este estar no mundo não se preocupa fundamentalmente com um contexto físico ou geográfico, mas sim, diz respeito a estar envolvido em determinadas situações. Wendt (2015, p.17) ressalta que “a noção de estar-no-mundo

tem diferentes significados em diferentes momentos e é afetada por mais do que a localização espacial”.

O *Dasein* é um modo de ser não apenas ciente de si e de sua própria existência, como age tendo sua existência em mente. Assim, o entendimento sobre si mesmo e sobre o mundo se dá ao passo que o *Dasein* atua e manipula seu entorno, tal qual faz o design. Com essa afirmação, podemos ainda explorar mais alguns pontos de conexão entre os dois conceitos. Heidegger acrescenta que o *Dasein* não apenas está-no-mundo, mas é lançado, jogado nele. Com isso, o ser humano precisa lidar com arbitrariedade de sua condição, e o faz através do design (OOSTERLING, 2009; WENDT, 2015).

Essa perspectiva de aproximação entre design e *Dasein*, colocando o design próximo ou similar a um modo de ser, aparece no contexto em que o design começa a ser menos uma disciplina ou especialidade e mais uma forma de pensar e agir. Podemos traçar uma linha lógica conceitual que aproxima design, *Dasein* e tempo, por ambos se constituírem nas relações de imaterialidade e materialidade, a partir do entendimento de si e do mundo através da manipulação e da interação com artefatos (OOSTERLING, 2009; WENDT, 2015). Uma abordagem similar sobre o fazer design é feita por Manzini (2017), que categoriza o modo como fazemos e construímos as coisas, tanto em concretude como em significação, separando-os em: modo convencional e modo de design. O modo convencional é o modo em que fazemos algo porque sempre foi feito de tal forma. Expressa-se na forma de um conhecimento conciso, mas com uma carga de aprendizagem gerada pelas séries de tentativas e erros de outrora. Ele funciona bem e de forma rápida, mas somente quando o problema abordado é uma questão em repetição, algo que já ocorreu previamente. Quando algo novo surge, o modo convencional até pode responder bem, mas irá necessitar de um tempo bastante longo para adquirir uma resposta e percorrer um processo de aprendizagem baseado em tentativa e erro. Já o modo de design, Manzini (2017, p.45) define como:

“[...] a combinação de três dons humanos: senso crítico (a capacidade de olhar para o estado de coisas e reconhecer o que não pode, ou não deveria ser aceitável), criatividade (a capacidade de imaginar algo que ainda não existe) e o senso prático (a capacidade de reconhecer maneiras viáveis de fazer as coisas acontecerem).”

Assim, entendemos que, conforme traz Manzini (2017), quanto mais uma tradição enfraquece, prevalece o modo no qual as escolhas são principalmente escolhas de design; quadro este que se intensifica em contextos de velocidade e incertezas. Com isso, compreende-se que o design tenha se perpetuado de forma tão prolífera, ao ponto que, como coloca Oosterling (2009), a satisfação das necessidades primárias foi substituída pelo consumo de design, que acabou por se tornar ele mesmo uma necessidade básica.

O modo de design está se tornando predominante em todas as áreas, em todos os níveis da atividade humana e para todo tipo de 'sujeito', seja individual ou coletivo. Isso significa que, em um mundo altamente conectado, com a rarefação das tradições, as organizações (de empresas a associações e órgãos públicos, de cidades a regiões e países) também são levadas a se apresentar e a operar em modo de design, seja em termos do que fazer ou do que parecer (MANZINI, 2017). Nesse cenário, o design que antes era algo conhecido ou praticado por poucos tem sua própria significância e funcionalidades reconfiguradas, de forma que, sua disseminação traz novas problemáticas sobre sua conceituação e faz-se necessário entender e analisar criticamente suas implicações tanto para design como para sociedade. Nesse sentido, Oosterling (2009, p.4, tradução nossa), pondera:

A vida diária é cuidadosamente projetada. Para os designers, essa afirmação é tão lisonjeira quanto problemática. É lisonjeiro porque reflete o sucesso esmagador do design. É problemático porque o papel dos designers como inovadores parece estar esgotado. Eles estão desaparecendo como mediadores na sociedade em rede. Quando todos são designers e o *Dasein* se tornou 100% projetado, o designer está em toda parte e em nenhum lugar.

Em um contexto em que o design começa a ser encarado como um modo de ser, pensar ou agir, e sendo constituído por capacidades inerentemente humanas, passamos a operar em uma lógica em que todos são, ao menos potencialmente, designers. Manzini (2017), defende que todos são capazes de fazer design, no entanto, ele diferencia designers profissionais dos não especializados, categorizando suas práticas como design especializado e design difuso, respectivamente. Enquanto todos teríamos capacidade para fazer design, apenas poucos evoluem tal habilidade para um nível de conhecimento mais aprofundado, consciente e explícito, de forma que são essas pessoas que são equipadas com ferramentas conceituais e operacionais para suportar os processos de design.

Ainda sobre os processos de design e as polaridades de design difuso e especializado, Manzini (2017) ressalta que tal abstração não representa uma oposição, mas sim a extensão de possibilidades de dinâmicas socioculturais a partir da prática do design. Apesar das polaridades, o autor aponta que há uma tendência que os processos sejam cada vez mais direcionados a uma centralidade, que indica uma composição de design difuso e especializado. Nesse sentido, observamos que há um movimento de florescimento de processos de codesign.

Em busca por uma definição do conceito de codesign podemos nos deparar com diferentes perspectivas, desde mais formais que estabelecem práticas formalizadas de cooperação entre designers ou ainda em dinâmicas de cocriação entre designers especialistas e não especialistas, como ocorre no design participativo, até visões mais abrangentes, como a de Manzini (2017, p.62), que considera os diálogos sociais que ocorrem entre atores em uma rede, que, ao fazer design interagem não apenas pela colaboração como pelo conflito, e em diferentes momentos, seja em tempo real ou *off-line*.

Seja nessa perspectiva mais ampla ou mesmo na mais formalizada, vemos o codesign crescente enquanto prática de design e como parte integrante importante no seu processo evolutivo, estabelecendo uma prática social orientada pelo design. Nesse âmbito, há uma complexificação das relações sociais no design e para o design, de forma que, se estamos preocupados em entender como o tempo se expressa nas dinâmicas de design em uma forma mais qualitativa, precisamos considerar o tempo em sua perspectiva social. De forma contrária, ignoramos as principais características do que constitui o design atual, com sua potência social e relacional.

2.1.1 Tempo social e temporalidades

No presente trabalho nos concentraremos em analisar como o tempo se expressa e se relaciona no que definimos como dinâmicas imersivas de codesign. Aqui, o conceito de codesign se refere a processos de design formalizados, ou seja, explicitados enquanto cocriativos. Delimitamos tais processos enquanto dinâmicas imersivas para abranger uma série de nomeações de eventos que compartilham certas características que nos interessam enquanto objeto de pesquisa. Um maior detalhamento e conceituação das dinâmicas imersivas de codesign ocorre na seção

2.2 do trabalho. Mas, em síntese, nos referimos a dinâmicas que acontecem em um espaço delimitado de tempo, são focados em cocriação e envolvem pessoas que não são especialistas em design. Como exemplos podemos ter workshops de design, maratonas de empreendedorismo, *hackathons*, sessões de design *Sprint*. Tais eventos podem ocorrer em diversos contextos, sendo abertos ao público ou internos e privativos de uma empresa, podem ser ainda oferecidos enquanto um serviço de consultoria em design.

Essas dinâmicas têm crescido em popularidade e se desenvolvido em diversos âmbitos, sendo uma força de disseminação do design, proporcionando relações que são importantes para o entendimento de como o design se desenvolve na e pela sociedade. Sua delimitação temporal normalmente bem definida e diminuta também nos habilita a fazer observações mais situadas, além de podermos explorar as potencialidades dessas configurações temporais. Também, são eventos que aparecem como pontos de conexão relacional estabelecidos pelo design em contextos de design não especializado, mas que normalmente são circundados pela expectativa de criatividade e inovação, o que possibilita também explorar problematizações acerca das relações entre ritmos dessas atividades, do design e das expectativas e imposições do ritmo social vigente.

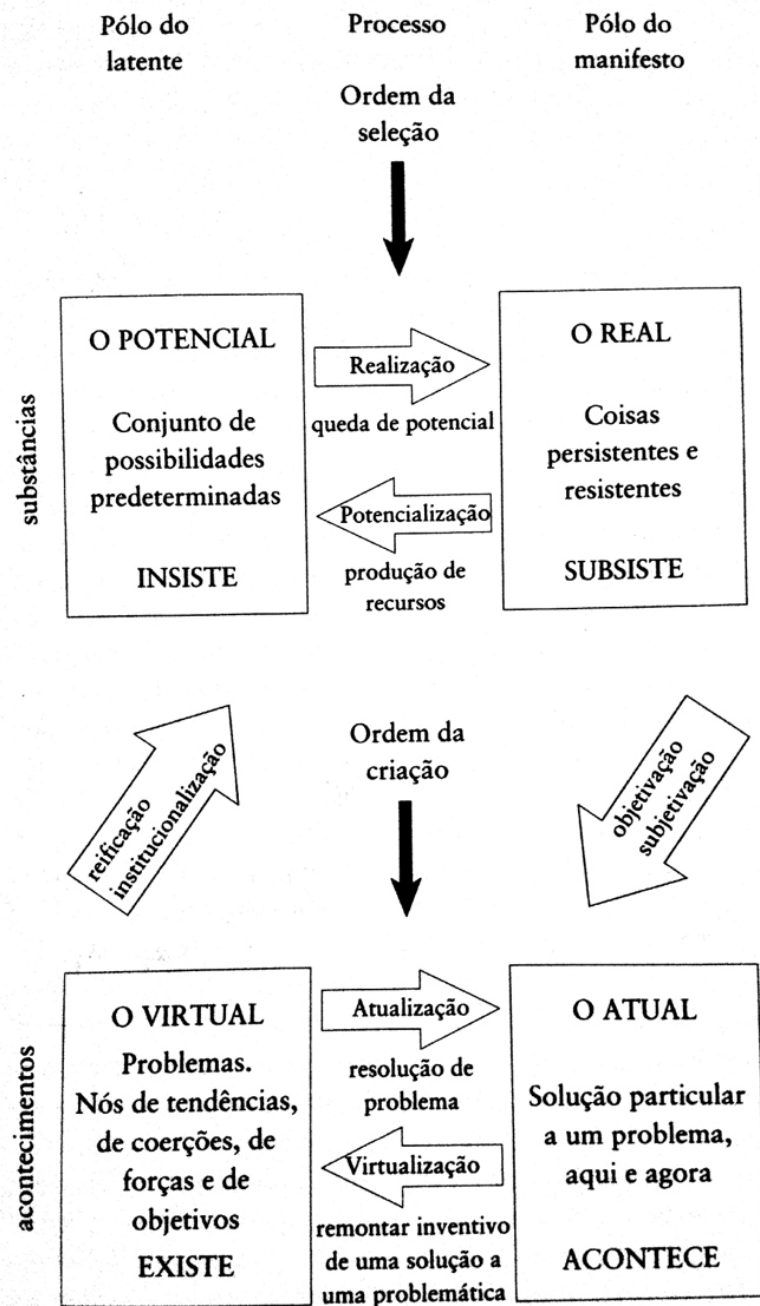
Construímos no presente trabalho a compreensão de que a perspectiva social sobre o tempo é valiosa para o entendimento das relações estabelecidas no contexto de design (PSCHETZ, 2014; PSCHETZ; BASTIAN; SPEED, 2016). E, embora tenhamos iniciado alguns questionamentos acerca do tempo, principalmente sobre a lógica vigente da aceleração, o tratamos no singular até o momento. Para evoluirmos em nossa discussão precisamos acordar que não há apenas uma multiplicidade de teorias sobre o tempo e formas compreendê-lo, mas que o tempo em si é algo múltiplo, complexo, não existindo apenas um único tempo. Apesar da dominância da lógica linear, cronológica e quantitativa, não é tão difícil para que as pessoas assimilem ou ainda concordem que o tempo é algo múltiplo. No entanto, a diversidade temporal também se estabelece na concepção de diferentes percepções temporais (ADAM, 2002; ALBERT, 2002).

Antes de falarmos sobre os diferentes tempos, cabe salientar que, se o tempo pode parecer de certa forma como algo abstrato, é porque de fato, todos os tempos são mentais e imateriais, pois “existem virtualmente como um estoque social de conhecimento, pronto para ser usado de maneiras que excedem sua presença

material“ (MORAN, 2015, p.291). Estamos acostumados com a virtualidade em nosso cotidiano, no entanto, normalmente nos referimos a apenas uma parte do que representa tal vocábulo. Entendemos que quando escrevemos um e-mail, quando trocamos mensagens ou colocamos nossas fotos “na nuvem” estamos utilizando de meios virtuais e, entendemos, de certa forma, que essas coisas existem na imaterialidade, mesmo que não saibamos exatamente como a tecnologia funciona. E nem precisamos. No entanto, igualar conceitualmente o virtual a uma tecnologia (a internet, por exemplo), é demasiado reducionista e de certa forma, incorreto.

Lévy (2005) explica o virtual a partir do seu posicionamento perante outros três conceitos: real, atual e possível, baseando-se no que já traziam Guattari (1992) e Deleuze (1988). Assim, o autor monta um quadro em que coloca virtual e possível no quadro da latência, ou seja, não manifestos: ambos anunciam algo que ainda não aconteceu. O real é trazido no sentido da materialidade, da substância e o atual é expresso como acontecimento. Com isso, estabelece as relações entre o real e o possível, colocando ambos operando no limiar da substância, em que o possível aparece como um conjunto de possibilidades sujeitas à materialização por um processo de realização. Enquanto isso, virtual e atual se relacionam no nível do acontecimento, tendo no virtual uma situação subjetiva resolvida pela atualização: configuração de um ato não pré-definido, uma vez que a atualização cria uma solução pela problematização colocada pelo virtual.

Figura 1 - Motor ontológico de Lévy: os quatro modos de ser e suas relações



Fonte: Lévy (2005)

Apesar de serem formas diferentes de ser, atual, virtual, real e possível são complementares e passam constantemente de uma forma a outra, através dos movimentos que Lévy (2005) denomina como realização, potencialização, atualização e virtualização. O autor coloca ainda que os quatro modos de ser operam quase sempre juntos em cada fenômeno concreto. Os tempos existem na virtualidade e também em outros modos, através desses movimentos. Segundo Moran (2015), os tempos podem ser atualizados de duas maneiras: a primeira se refere à execução, de

forma que o tempo é atualizado enquanto uma instrução ou mimese, como homens correndo para chegar ao trabalho, a segunda se manifesta nos artefatos: relógios, calendários, sinos, são exemplos. O autor também ressalta que:

Esses dois tipos de atualização, no entanto, dependem do campo de potenciais estabelecidos pelo conhecimento do tempo. Assim, o real e virtual são codependentes; alguém deve saber ler um relógio para o relógio realizar uma prática do tempo e, da mesma forma, dizer a alguém que está atrasado requer um relógio que mostre que ele está de fato. Por causa da inter-relação do campo de potenciais em torno de uma prática do tempo e dos corpos atualizados que a animam, as práticas sociais do tempo não são estritamente humanas. Os tempos exigem conhecimento, atividade e tecnologia. (MORAN, 2015, p.291)

Temos então que a experiência temporal é resultante da prática, e que essa prática envolve também atores não humanos, de forma que as tecnologias, ao passo que modificam a vida social, também agem no entendimento, expressão e práticas temporais. Embora tecnologia não se refira necessariamente a um artefato exclusivamente material ou mesmo à tecnologia da informação, podemos perceber que as tecnologias, principalmente as que exploram o conceito da virtualidade, superam a barreira do espaço, alterando assim também a forma como o tempo se configura nos acontecimentos. De fato, existe uma correlação forte entre o virtual e o temporal, o que é compreensível, uma vez que o tempo, assim como o virtual, também opera na imaterialidade, no incerto e na complexidade. Logo, entendemos que, ao passo que a transformação digital fomenta o virtual, temos uma potência de forças imateriais, criativas e complexas que se retroalimentam de forma que o resultado dessa alimentação, tomada como energia, se transforma em um combustível que acelera de forma exponencial as potencialidades dos nós dos complexos problemáticos do virtual e, doravante, pela imaterialidade, se expressa na temporalidade. Lévy (2005, p.23) coloca que “a invenção de novas velocidades é o primeiro grau da virtualização”. No entanto, apenas considerar a aceleração do tempo, como uma alteração de valor nas variáveis da relação tempo-espaço, não é suficiente.

A virtualização não se contenta em acelerar processos já conhecidos, nem em colocar entre parênteses, e até mesmo aniquilar, o tempo ou o espaço [...]. Ela inventa, no gasto e no risco, velocidades qualitativamente novas, espaços-tempos mutantes. (Levy, 2005 p.24)

Adam et al. (1997) utilizam o termo *timescape* como forma de indicar a complexidade temporal, abrangendo os aspectos culturais e naturais, visíveis e não

visíveis, materiais e imateriais, suas expressões e intersecções. Não há tradução em português para o termo, mas considerando sua construção semântica *time* (tempo) com *scape* (referente a paisagem, ou panorama, ex.: *landscape*, *cityscape*), podemos interpretá-lo como um sinônimo para panorama temporal. O conceito “abrange os produtos e processos gerais e específicos do tempo, ser e tornar-se”, que por sua vez devem ser apreciados como inevitavelmente contextuais e dependentes de perspectiva (ALBERT, 2002, p.91, tradução nossa), já que, enquanto toda paisagem (visão sobre um determinado fenômeno) é resultado do ponto de vista de um observador, devemos considerar o eu constitutivo do sujeito, suas características e subjetividades, bem como sua responsabilidade pessoal e coletiva. A perspectiva estende o panorama de observação ao abranger o domínio temporal, considerando os fenômenos como conjuntos complexos, unificados e contextualmente específicos.

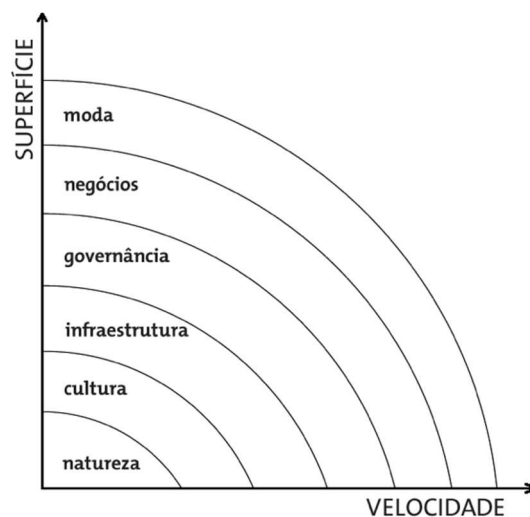
Adam (2008, p.7-8) lista e categoriza elementos que considera essenciais para uma análise estrutural do tempo na perspectiva de *timescapes*. A primeira categoria é denominada *time frame*, que aqui traduzimos como enquadramento temporal, e se refere a delimitações temporais tais como início, fim do dia, ano. Pode parecer que se preocupa com conceitos de duração temporal meramente, mas mais que isso, se utiliza dessas marcações temporais como forma de contextualização, como os conceitos de geração e época histórica, por exemplo.

Na segunda classificação a autora aborda o que ela denomina *temporality*, termo que pode ser traduzido como temporalidade. No entanto, a fim de evitar o conflito com o entendimento de temporalidade mais abrangente e que exploramos no presente trabalho a partir de Moran (2015), adaptamos o rótulo da segunda categoria, que aqui chamamos de processualidade temporal, pois é referente a processos de passagem do tempo, sejam internos de um sistema ou globais, tais como envelhecimento, crescimento, irreversibilidade; A processualidade por si só já é uma temática bastante constante nos estudos de design. No entanto, podemos observar e questionar qual a perspectiva ou abrangência de tais abordagens e reconhecer que, ao manter seu foco sob modelos processuais de projeto, tais estudos acabam por vislumbrar mais os conceitos que Adam (2008) enquadra enquanto sequência. Quando classifica sequência, ela agrupa conceitos temporais como: ordem, sucessão, simultaneidade (sem sequência) e ao mesmo tempo.

Denominada originalmente em inglês como *tempo*, a quinta categoria aborda questões como velocidade, taxa de mudança, intensidade (quantidade de atividade

em determinado período de tempo). Em inglês temos uma série de termos ligados ao que entendemos em português como ritmo ou velocidade (*pace, tempo, rhythm*). Embora exista diferença entre os termos em inglês e eles apareçam como conceitos distintos nas referências bibliográficas sobre tempo, iremos nos referir a eles apenas como ritmo para simplificar o entendimento em língua portuguesa. Embora possamos assimilar o conceito de ritmo a uma série de variáveis envolvidas na prática de design, uma abordagem que articula o ritmo é a de camadas rítmicas, trazida por Sterling (2014). Em tal abordagem o mundo é encarado enquanto multissistêmico, com diferentes camadas e níveis de profundidade; todas em movimento, mas em diferentes ritmos, pois quanto mais profunda uma camada, mais lento serão seus processos de mudança. O autor ressalta que muitos dos métodos de especulação de futuro podem ser resumidos a abordagem de camadas rítmicas e que a consciência desses diferentes ritmos e níveis é necessária para os designers. Ele coloca ainda que geralmente é na superfície que os designers mais desenvolvem, sendo ainda um desafio atuar em níveis de maior profundidade e menor velocidade.

Figura 2 - Camadas Rítmicas



Fonte: elaboração da autora, a partir de Sterling (2014)

A categoria Timing: é sobre sincronização, coordenação, hora certa ou errada. O termo foi mantido como o original, em inglês, por acreditarmos que não há equivalente em português e que o conceito já é de entendimento amplo mesmo pelos leitores de língua não inglesa. No quesito timing enquanto hora certa ou errada, no

escopo do design temos uma preocupação em entender os momentos de criatividade e dinâmicas de tomada de decisão no âmbito do *problem-solving* (TSENG et al., 2008) e, estando o design associado à inovação, passamos a nos interessar também pela hora certa num contexto mais estratégico (STERLING, 2014). Além disso, já observamos como o conceito de sincronização está envolvido com as percepções temporais, bem como vimos que o próprio tempo pode exercer um papel de coordenação social. Nisso, podemos constatar que, apesar das categorizações, tais conceitos temporais relacionam-se entre si.

Duração é trazida por Adam (2008) enquanto uma categoria que abrange conceitos como extensão e distância temporal, instantaneidade, instantes ou momentos. No entanto, apesar do agrupamento, cabe salientar que enquanto extensão e distância temporais, assim como duração, trazem uma ideia de medição e de um caráter espacial do tempo, os conceitos de instantes e momentos trazem consigo mais do que apenas um caráter quantitativo, sendo normalmente associados a porções temporais que se constituem a partir de uma significação mais pessoal do que as instituições de medição temporais (HEATH; HEATH, 2017). O design vale-se desse conceito principalmente no que tange ao design de experiências (DUERDEN et al., 2018; GIACCARDI, 2011). O design de microinterações e a abordagem de micromomentos traz uma preocupação com a projeção desses instantes que podem se constituir em duração temporal extremamente curta, mas que podem ser dotados de significado ou poder de influência em um contexto mais macro.

Por fim, passado, presente, futuro, memória, percepção ou experiência temporal e antecipação são conceitos que a autora trata e classifica enquanto modalidades temporais. Enquanto percepção e experiência temporal são, normalmente, abordadas pela ótica do usuário, passado, presente, futuro e antecipação são termos que aparecem em discussões metodológicas, ontológicas ou epistemológicas. Mas também são referenciadas no processo de experimentação mental dos designers, em que articulam passado, presente e futuro na coevolução dos problemas de design (HELLSTRÖM; HELLSTRÖM, 2003; DORST; CROSS, 2001). Ainda no contexto de experimentação mental dos designers, a memória aparece não apenas ligada ao passado, mas também ao futuro, aliada à capacidade de visualização e imaginação, culminando na habilidade projetiva (HELLSTRÖM; HELLSTRÖM, 2003).

O futuro é um conceito chave para o design, mesmo quando não o examinamos sob uma lente temporal, pois a sua prática é orientada para e pelo futuro. Não obstante, o design cresce no âmbito da inovação e dos estudos sobre o futuro. Nesse contexto, o futuro vem acompanhado do conceito de antecipação, que por sua vez caracteriza-se enquanto uma prática, não exclusiva, mas bastante utilizada pelo design, em que mais do que uma previsão, o que se faz é um “ajuste mútuo entre expectativas futuras e dinâmicas contingentes” (ALVIAL-PALAVICINO, 2016, p. 137, tradução nossa). Com isso, Alvial-Palavicino (2016) demonstra a correlação das expectativas com a prática antecipatória como uma forma de relacionamento entre passado e futuro intermediado por práticas sociomateriais, como o design:

Concretamente, o futuro é corporificado através das expectativas, que têm um efeito performativo na constituição dos campos sociotécnicos. Essas expectativas estão embutidas nas práticas sociomateriais, através das quais são produzidas, compartilhadas, moldadas e contestadas (Ibid., p.135, tradução nossa)

O quadro 1 sintetiza a categorização realizada por Adam (2008).

Quadro 1 - Categorias temporais

Categoria	Temporalidades
Enquadramento temporal	delimitações temporais, início, fim, dia
Processualidade temporal	passagem do tempo, irreversibilidade
<i>Timing</i>	sincronização, coordenação, hora certa / errada
Ritmo	velocidade, taxa de mudança, intensidade
Duração	extensão, distância temporal, instantaneidade, instante / momento do tempo
Sequência	ordem, sucessão, simultaneidade
Modalidades temporais	passado, presente e futuro - memória, percepção / experiência e antecipação

Fonte: elaborado pela autora a partir de Adam (2008)

A nona conferência do Tutzing Time Ecology Project¹, no ano 2000, focou seus esforços em, através de discussões e workshops com participantes de diversas origens e interesses, profissionais e pessoais, tornar mais explícito o entendimento sobre diversidade temporal. Albert (2002, p.91) expõe os conceitos que emergiram do

¹ Projeto que reuniu estudiosos acerca do tempo em encontros na cidade de Tutzig Alemanha, por pelo menos 10 anos.

trabalho realizado durante a conferência: conceitos como momento e instante, duração e extensão, e temporalidade e mudança foram considerados elementos fundamentais do tempo; começos e fins, pausas, transições, e repetições foram designados como formas de tempo; arranjos específicos dessas formas de tempo, como ritmo, repetição e simultaneidade foram considerados enquanto padrões temporais. Cabe pontuar que, embora os tempos possam ser agrupados, a categorização é uma abstração, de forma que não vivemos os tempos de forma separada ou ordenada, mas sim em de forma múltipla, combinada, em graus diferentes e diferentes contextos. Apesar disso, conseguimos assimilar e entender peculiaridades de diferentes tempos (MORAN, 2015). Assim, consideramos que os esforços de categorização dos conceitos temporais são consequência de um movimento que busca um entendimento dos tempos e suas relações, de forma que o agrupamento de tais conceitos serve mais como uma forma de organizar o conhecimento do que como um modelo rígido e/ou estrutural acerca do tempo.

O termo temporalidade aparece na categorização feita por Adam (2008) e Albert (2002), assim como também é um termo frequente nos textos que versam sobre o tempo em um viés mais qualitativo. No entanto, o termo é utilizado, mas não definido, aparecendo com algumas variações de uso. De forma abrangente podemos dizer que temporalidade se refere a um conceito ou expressão temporal. Aqui consideramos temporalidade nessa forma abrangente, mas não desconectada da perspectiva traçada por Adam et al. (1997) e Albert (2002), como faz Moran (2015). Para ele, os tempos são uma prática social que organizam a influência material das temporalidades ao traduzi-las em códigos significativos. Ele ressalta que “as muitas funções da temporalidade não emergem de uma única natureza subjacente do tempo, mas da variedade de ocasiões que não podemos deixar de sentir como temporais” (MORAN, 2015, p.286, tradução nossa).

Esses conceitos podem se referir a uma noção de linearidade temporal, como passado, presente e futuro, ou ainda estarem ligados a calendários e relógios, como duração e prazos. E, embora essas sejam temporalidades bastante óbvias no nosso cotidiano, outros conceitos também acontecem não necessariamente dentro de uma lógica linear ou cronológica, tais como inevitabilidade, antecipação, efemeridade, mudança, entre outros. Moran (2015, p.287, tradução nossa) destaca que “reconhecer o papel difuso da temporalidade requer uma capacidade de sentir a temporalidade e uma disposição para considerar os fenômenos em termos temporais”, de forma que

assim é possível revelar aspectos temporais em diversos conceitos. Um exemplo trazido pelo autor é o conceito de acesso, que embora possa ter uma série de significados, pode também ser compreendido enquanto fenômeno temporal, indicando, por exemplo, a disponibilidade e possibilidades de acesso: funcionamento de lojas, horários comerciais, sazonalidade.

Vimos que vários tempos coexistem e se expressam de diversas formas. No entanto, precisamos mais do que pensar o tempo como múltiplo ou um amontoado de vários tempos.

Pensar sobre a diversidade temporal, entretanto, envolve não apenas pensar em formas de tempo e ritmo, mas também sobre a alternância entre diferentes formas de tempo. Implica reconhecer que cada forma de tempo tem seu próprio significado e função, e requer uma compreensão da maneira como essas formas são combinadas em sistemas e estruturas ritmicamente organizadas. (ALBERT, 2002, p.91, tradução nossa)

Para Aquino (2003), falarmos em estrutura no contexto de tempos sociais significa dizer que os tempos são construções, representações que permitem a estruturação da ordem social a partir de práticas sociais específicas. Moran (2015) acrescenta que além de poder ser entendido enquanto um conjunto de funções temporais que racionalizam práticas sociais, o tempo é também uma prática de coordenação social. Pschetz, Bastian e Speed (2016, p.6, tradução nossa) também ressaltam o papel de coordenação social do tempo, e acreditam que os designers devem “considerar uma rede de tempos que acomoda a multiplicidade de temporalidades no cotidiano, no mundo natural e nas intersecções entre esses domínios”.

Cheng (2015) reconhece que mesmo nos estudos de sociologia sobre tempo, há uma lacuna entre conceitos teóricos e abordagens empíricas, pois normalmente o conceito de tempo é abordado de forma bastante abstrata, não se relacionando diretamente com a vida social real. Outra tendência apontada pelo autor é a do uso arbitrário do conceito de tempo como um índice de ação ou medição, de forma que frequentemente ocupa um papel secundário nas pesquisas. Para preencher tal lacuna, é necessário um maior foco nas relações entre tempo e ação social. Na próxima seção aprofundaremos o entendimento dos conceitos de tempo social a partir da perspectiva ecológica proposta por Cheng (2015).

2.1.2 Ecologia do tempo social

Cheng (2015) entende que a ação social se refere ao comportamento de um ou mais agentes, associado com significado subjetivo e em relação a ações de outros agentes. No entanto, ele ressalta que os processos de construção de significado não são algo nato do ser humano, são ensinados e aprendidos como parte de sua estratégia de sobrevivência. Além disso, considerando que um agente faz parte de um contexto social, não podemos entender ação social como algo meramente individual e subjetivo, mas sim devemos compreender que é resultante de uma interdependência em uma rede de ações sociais e múltiplos agentes.

Assim, para que muitas destas interações ocorram, é necessário que os agentes tenham estabelecido um entendimento mútuo acerca dos mecanismos de coordenação de suas próprias ações. Um dos principais mecanismos geralmente é o tempo: almoçar ao meio-dia, marcar uma reunião para daqui uma semana ou correr à noite, são alguns exemplos. Nesse contexto, o tempo, enquanto um dispositivo de coordenação social, atua muito mais no sentido de “quando” do que no sentido de duração. Formas institucionalizadas de tempo, como calendários, relógios, horário comercial, desempenham um papel de coordenação social a nível macro, sendo compreendidos por redes de grande escala e são capazes de constituir ritmos coletivos de vida (CHENG, 2015). Ainda, embora lidemos com uma multiplicidade de tempos sociais, alguns tempos acabam por desempenhar maior poder sobre os demais, instituindo-se enquanto tempos dominantes, que são importantes para o estabelecimento e identificação de ordem social (AQUINO, 2003).

É possível que se estabeleçam padrões também em escalas menores ou de forma menos institucionalizada. No entanto, geralmente são mecanismos que não tem a mesma força de coordenação. Ao se criar uma forma institucionalizada de tempo, independentemente de sua formalidade, observamos que se cria também uma expectativa de comportamentos. E podemos ver que, em muitos casos, essa expectativa já é suficiente para influenciar ações sociais, mesmo que em diferentes graus (CHENG, 2015). Cabe ressaltar que, assim como em outras instituições sociais, tempos institucionalizados precisam ser aceitos e obedecidos para que seja estabelecida sua validade. Nesse ínterim, Cheng (2015, p.143, tradução nossa) afirma:

[...] o tempo não é abstrato; é um fato social, especificamente, um fenômeno social que pode ser investigado empiricamente através da análise de instituições de tempo e através das observações de interações e do contexto de ações sociais.

E sendo o tempo um mecanismo de coordenação social, admitimos que sua criação, manutenção e uso se dão em função da demanda de um ou mais agentes, que será satisfeita por determinada ação em determinado construto de tempo. A essas demandas, Cheng (2015) denomina demandas temporais. Ainda, considerando que as ações sociais ocorrem de forma interdependente em um contexto de múltiplos agentes, podemos concluir que, embora idealmente as interações devessem acontecer em reciprocidade, na realidade isso não ocorre. Frequentemente as interações beneficiam mais alguns agentes do que outros, de forma que alguns sacrificam suas demandas temporais para suportar as de outros. Essa capacidade de influência sobre as relações de demandas temporais é definida como poder temporal. Portanto, além de nos preocuparmos com quando e por quanto tempo acontecem ações sociais, devemos examinar como o poder temporal atua nas interações.

A partir dessas constatações, Cheng (2015, p.144 - 145) propõe quatro teses sintetizadoras do conceito de tempo social:

1. O tempo é um mecanismo referencial para as ações sociais de múltiplos agentes. O tempo não é um objeto que pode ser possuído por um indivíduo; em vez disso, existe entre as relações sociais e está envolvida nas interações sociais.
2. O tempo não é uma abstração; é um tipo de fato social que é definido por instituições sociais e práticas sociais.
3. Todo agente tem demandas temporais que são expressas durante as interações sociais.
4. O tempo como um fato social é um processo dinâmico por causa dos freios e contrapesos do poder temporal. Assim, o tempo deve ser incluído na questão da justiça entre as ações sociais de vários agentes durante as interações.

Ele ainda acrescenta que essa categoria (tempo social), deve ser associada ao termo ecologia, devendo então ser denominada como ecologia do tempo social. O uso do termo social é justificado para diferenciação do já utilizado conceito de ecologia do tempo, que em estudos anteriores tende a considerar o tempo como algo físico, quantitativo (tempo-quanto), sendo na visão do autor, incompletos para a análise de fenômenos sociais. Apesar de muitos dos estudos de ecologia se debruçarem sobre os fenômenos naturais, Cheng (2015, p.148, tradução nossa) ressalta que “enquanto qualquer indivíduo ou elemento existir e coexistir em uma rede de interações, essa

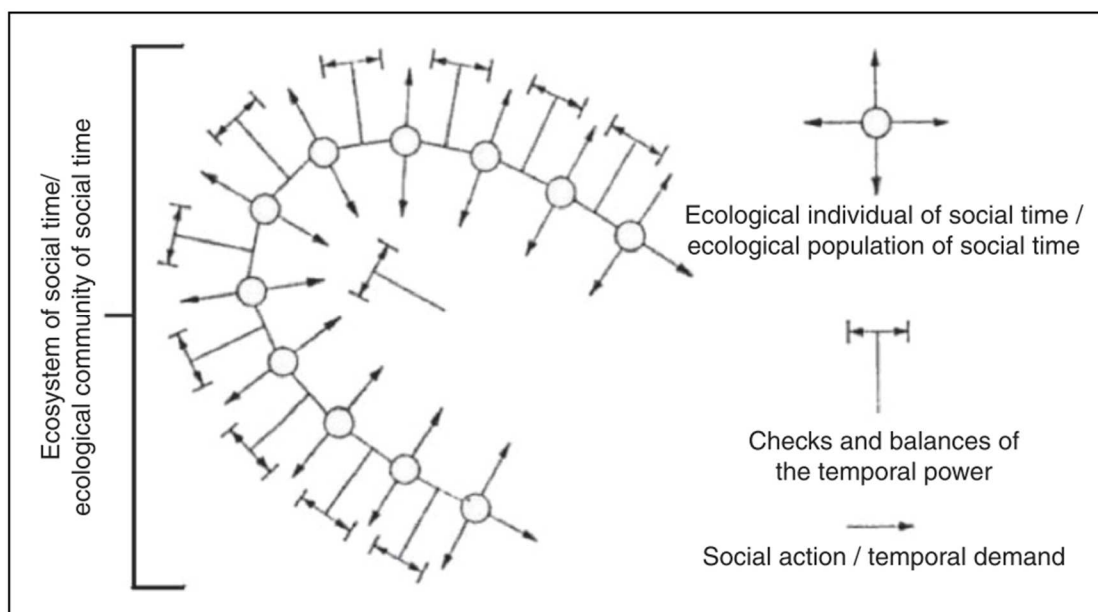
rede como meio de unidade ambiental pode ser pesquisada e analisada a partir da perspectiva ecológica”. Sendo assim, a base da ecologia do tempo social se refere a essa unidade de interações sociais e demandas temporais, podendo ser de maior ou menor escala, maior ou menor complexidade; universidade ou família são exemplos de possíveis unidades de análise de tempo social.

Com o intuito de auxiliar na análise ecológica do tempo social, Cheng (2015) propõe um modelo conceitual. Em modelos ecológicos há geralmente uma definição de níveis ou camadas, tais como: indivíduo ou organismo, população, comunidade e ecossistema. No modelo ecológico do tempo social, o nível do indivíduo está ligado a uma pessoa. No entanto, para fins de análise sociotemporal, é preciso considerar que, embora cada ser humano seja único e tenha suas próprias demandas temporais, uma pessoa desempenha diversos papéis sociais em diferentes situações que por sua vez implicam em tarefas e demandas temporais distintas. Logo, os papéis sociais podem ser equiparados ao nível ecológico de população. Tomemos como exemplo homem, pai, professor, tais papéis podem ser exercidos por um mesmo indivíduo, mas cada papel tem suas particularidades, de modo que é possível um agrupamento levando em conta as características inerentes a um determinado papel.

No terceiro nível consideramos as relações de interdependência entre as populações, de forma que essa rede de interações forma uma comunidade. Como exemplo de comunidade ecológica de tempo social podemos ter uma escola, constituída por professores, pais, alunos; diferentes populações com suas demandas temporais e diferentes potenciais de poder temporal. Por fim, o ecossistema na perspectiva de tempo social, abarca populações e comunidades que partilham formas institucionalizadas de tempo. Seguindo o exemplo da escola, poderia estar inserida em um ecossistema educacional composto por outras escolas, grupos de pais, creches, ministério da educação, em que formas institucionalizadas de tempo podem ser o calendário acadêmico e os horários de aula.

Para a representação de seu modelo (Figura 3), Cheng (2015) toma como base o trabalho desenvolvido por (ELIAS, 1993), que não segue o modelo de representação com círculos concêntricos, pois se interessa pelas relações entre agentes mais do que diferenciações funcionais. Além disso, é tanto um modelo de observação quanto um quadro de análise, podendo servir a várias perspectivas e prioridades de interesses de pesquisa.

Figura 3 - Modelo ecológico do tempo social



Fonte: Cheng (2015)

Assim, Cheng (2015) destaca os princípios operacionais do modelo. Em uma análise a nível individual, deve-se definir quais papéis sociais são desempenhados, suas demandas temporais e relacionamentos, também pode se interessar por investigar a satisfação ou sacrifício de determinado papel social no contexto da inclusão de um indivíduo em múltiplas populações. No nível das populações cabe examinar as relações de poder temporal, levando em conta como as demandas de um agente influenciam as de outros. O terceiro princípio operacional se refere à limitação de uma categoria conceitual unitária de análise, que pode ser uma comunidade ou ecossistema. A categorização dessa rede relacional se dá pela perspectiva de análise e recorte da pesquisa, pois uma comunidade pode ser considerada um ecossistema e se constituir enquanto categoria unitária final do modelo, assim como um ecossistema pode ser representado enquanto comunidade enquanto parte de um ecossistema maior. O importante é garantir que “as relações entre as populações ecológicas do tempo social não podem ser estabelecidas aleatoriamente e sem limite”, uma categoria unitária de análise é necessária para garantir foco de pesquisa (Cheng, 2015, p.156, tradução nossa). Apesar da flexibilidade dessa categorização de unidade, a definição de um ecossistema não acontece de forma arbitrária, pois depende do compartilhamento de formas de tempo institucionalizadas. Por fim, o ecossistema de tempo social não deve ser considerado enquanto entidade, mas como um limite de alcance de pesquisa, tendo em mente que

na dimensão empírica não apenas se relaciona com outros ecossistemas, como se sobrepõem. O quadro 2 apresenta uma síntese dos princípios operacionais do modelo conceitual de ecossistema de tempo social e indica o nível de análise em que devem ser operados.

Quadro 2 - Síntese operacional do modelo de ecossistema de tempo social

Princípio	Nível	Análise
1	Individual	Que papéis sociais são desempenhados? Quais suas demandas temporais e relacionamentos?
2	População	Como as demandas temporais de um agente influenciam as de outros?
3	Comunidade ou ecossistema	Limitação de uma categoria conceitual unitária de análise
4	Ecossistema	Como se relaciona com outros ecossistemas ou com que outros ecossistemas se sobrepõe?

Fonte: Elaborado pela autora a partir de Cheng (2015)

Com isso, entendemos que é pertinente analisar dinâmicas imersivas de codesign partindo da perspectiva de Cheng (2015), considerando-as enquanto ecossistemas de tempo social. Assim seremos capazes de compreender como os tempos se expressam e se relacionam, levando em conta como o design atribui novos papéis sociais e como esses papéis se relacionam com os outros desempenhados pelas pessoas no contexto de projeto. Ainda, precisamos considerar que se os tempos se estabelecem através da prática social, e se expressam, mas também são moldados pelos artefatos e pela tecnologia. É de interesse, ainda mais enquanto designers, considerarmos os artefatos enquanto atores desse ecossistema.

2.2 DINÂMICAS IMERSIVAS DE CODESIGN

No presente trabalho delimitamos enquanto recorte de pesquisa e categoria unitária de análise de tempo social o que denominamos como dinâmicas imersivas de codesign. Essa categorização vem da percepção de que encontramos uma série de práticas projetuais mais ou menos fundamentadas no design e que operam em uma lógica de similaridade na forma como se compõem temporalmente. Para um entendimento sobre tais configurações, bem como para a formulação de uma categorização mais concreta, abordamos nesse capítulo os métodos que habilitam

tais práticas, bem como os procedimentos metodológicos e contextos de prática em que se estabelecem.

2.2.1 Métodos habilitantes

De uma maneira geral, todas as configurações das dinâmicas pelas quais nos interessamos nessa pesquisa fundam-se, em parte ou integralmente, no design. No entanto, apenas falar em design ainda é bastante amplo, sendo necessário demarcar de onde falamos, a que design nos referimos. Desta forma, nas próximas seções abordamos três das principais temáticas metodológicas de design para a configuração dos objetos de estudo do presente trabalho.

2.2.1.1 Codesign

O termo codesign alude a atividades de design cocriativas e pode ser encarado como um termo guarda-chuva, que engloba outros conceitos, tais quais o design participativo (*participatory design*), que aparece já na década de 70. No entanto, a prática estava restrita à Europa, em países como Noruega, Suécia e Dinamarca (SANDERS; STAPPERS, 2008). Mas, conforme o design atua de forma mais abrangente nos contextos de projeto, a colaboração e processos participativos de design se tornam mais presentes. Para Krippendorff (2006, p.11, tradução nossa) projetos são modelos de design participativo; o autor os define como “organizações socialmente viáveis, constituídas no que as pessoas fazem [...]”.

Sanders e Stappers (2008) definem o codesign como a colaboração entre designers e pessoas sem treinamento específico de design trabalhando de forma criativa em processos de design. Nesse contexto, Manzini (2017) coloca que se estabelece um campo de possibilidades de design e também de dinâmicas socioculturais que derivam das relações entre os polos que ele denomina design especializado (representativo dos profissionais de design) e design difuso (não especialistas). Na visão de Meroni (2008, p.35, tradução nossa), “o princípio básico de uma abordagem de codesign é o envolvimento das pessoas afetadas por um problema na concepção e implementação das soluções”. Assim, podemos observar, que no que tange a conceituação do codesign, muito diz respeito à participação das pessoas nesses processos, levando em conta seus papéis sociais, de forma que

podemos ter configurações mais ou menos inclusivas ou democráticas. Aqui, podemos perceber que uma análise social das relações e das temporalidades que se estabelecem nas e pelas dinâmicas de codesign a partir do modelo de Cheng (2015) é adequada, já que podem ser encaradas enquanto ecossistemas com suas próprias dinâmicas e poderes temporais e papéis desempenhados. Ainda, a análise temporal no nível ecossistêmico permite observar como as dinâmicas imersivas de codesign podem revelar alterações de estruturas de poder não apenas em seu contexto, mas também em outros campos de projeto ou sociedade.

Lee (2008) aborda a presença de não especialistas nos processos de design a partir do conceito de *Design Participation*, que pode ser traduzido como Participação em Design. Para o autor, a perspectiva do conceito de Participação em Design é importante ao se diferenciar do conceito de Design Participativo já que o último se refere a uma forma de configuração do design, enquanto o primeiro diz respeito a uma atitude frente ao design. Ele acredita que essa conceituação mais ampla, que abarca formas semelhantes de projetar com pessoas, configurando-se enquanto um campo de estudo, “pode ajudar designers e outras pessoas interessadas nessa área a aplicarem o design colaborativo em diferentes situações cotidianas” (Ibid., p.32). Um movimento semelhante é buscado no presente trabalho, que pretende, através da conceituação de dinâmicas imersivas de codesign, analisar as temporalidades de diferentes formas de participação em design, mas que ocorrem dentro de algumas configurações específicas, conforme definiremos melhor ao final deste capítulo.

O codesign acaba por mexer nas definições de papéis nos processos de design de tal forma que a separação de papéis é mais tênue e por vezes ocorre no sentido de uma inversão. Essa dita inversão se dá quando o não designer ocupa um papel de especialista, se tornando protagonista no desenvolvimento de conhecimentos projetuais, sendo fundamental para a geração de ideias e desenvolvimento de conceitos; enquanto o designer deixa de se posicionar como especialista para atuar como um apoiador e facilitador dos processos. Como consequência, há um crescimento no interesse por ferramentas e técnicas voltadas para o codesign, ao passo que os designers devem fornecer ferramentas para que os não-designers se expressem criativamente (SANDERS; STAPPERS, 2008).

Manzini (2016) traz uma visão crítica, alertando para uma possível redução dos designers a atores administrativos, no sentido de que ao restringirem sua atuação e expressão criativa, mesmo que na intenção de dar voz a outros atores e participantes

do processo, podem se limitar a uma operacionalização e sintetização das opiniões e desejos alheios. Para ele, os processos de codesign demandam dinâmicas dialógicas mais complexas, em que os especialistas em design são mais que meros facilitadores ou operadores de visualidades de forma administrativa.

Os designers fornecem conhecimento especializado que outros participantes não têm, pois, apesar de serem especialistas em suas áreas, os designers também possuem uma visão holística dos processos de produção e contexto de negócios, bem como acompanham as evoluções tecnológicas (SANDERS; STAPPERS, 2008). Portanto, eles desempenham um papel importante nas equipes de codesign.

Para Lee (2008), a Participação em Design cria um campo de colaboração a partir da intersecção do espaço abstrato, de domínio dos especialistas, com o mundo concreto, de domínio das pessoas em geral. Para ele, nesse âmbito os designers atuam enquanto estrategistas, diferentemente de outros campos de participação, em que desempenham papéis de consultores ou produtores. Quando mapeia e classifica a Participação em Design, Lee (2008, p.48, tradução nossa) também identifica os papéis desempenhados por designers especialistas e demais pessoas envolvidas no processo de design, conforme pode ser visto no Quadro 3.

Quadro 3 - Papéis em participação em design

Papel desempenhado	O que fazem
Desenvolvedores de design	Trabalham com a comunidade de design para transformar processos de design para participação
Facilitadores de design	Projetam com pessoas para transferir conhecimentos de design para emancipar as pessoas para melhorar suas vidas

Geradores de design	Colaboram com os profissionais para explorar o design para diferentes implicações
---------------------	---

Fonte: desenvolvido pela autora a partir de Lee (2008)

Os processos de codesign são altamente dinâmicos e com potencial de se tornarem processos complexos, interconectados e contraditórios (MANZINI, 2017). Dessa forma, Lee (2008, p.48-49, tradução nossa) acredita que os designers devem “atuar como agentes de design para adaptar diferentes funções (desenvolvedores, facilitadores ou geradores) e trabalhar com diferentes *stakeholders* em diferentes situações”. Quando versa sobre a necessidade de adaptações, o autor traz o conceito de tática, situando o termo enquanto uma ação baseada em tempo e oportunidade e dependente ou desenvolvida através da prática da Participação em Design.

Com isso, entendemos que a ação do designer nesse contexto também se preocupa com a criação de sentido nos processos de produção, levando em conta que, como Zurlo (2010) aponta, os efeitos de sentido variam de acordo com os atores, desde membros da equipe de codesign até o usuário final, de forma que podem diferir, convergir ou se sobrepor. Com o estreitamento das relações de colaboração nos processos de design é esperado que haja uma diversificação cultural muito grande, não apenas porque os atores diferem entre si, mas também porque são diferentes tipos de cultura que se interpõe: cultura organizacional, disciplinar, étnica, regional, etc. (SANDERS; STAPPERS, 2008).

Para Sanders e Stappers (2008) a conectividade proporcionada pelas TICs² dá cada vez mais voz, visibilidade e representatividade a pessoas que antes não faziam parte de certas interações. Assim, as pessoas que antes eram consumidoras passivamente, se tornam atores informados, conectados e empoderados, e passam a desempenhar um papel mais ativo, de forma que agora já cocriam valor com as empresas. Aqui faz-se necessário salientar que, apesar de ser possível considerar interações assíncronas, sejam elas proporcionadas por tecnologias digitais ou não, enquanto processos de codesign, o escopo dessa pesquisa, se interessa por aqueles processos que ocorrem a partir do compartilhamento temporal. Com isso, pontuamos que a sincronidade temporal é um ponto chave para a caracterização e análise das dinâmicas imersivas de codesign.

² Tecnologias de informação e comunicação

2.2.1.2 Design Thinking

Já vimos anteriormente como o design pode ser encarado como um modo de ser, agir e/ou pensar. Essa perspectiva do design pode ser encontrada referenciada enquanto *design thinking*, ou o modo de pensar do design. Essa abordagem é importante para a compreensão e disseminação dos processos de design em formas mais participativas e inclusivas, ou seja, para o codesign. Apesar de ser um conceito amplo, a terminologia também referencia o *design thinking* associado ao método de design empregado pela IDEO³.

Kimbell (2011) retoma as origens do que tratamos como *design thinking* e classifica os trabalhos em três linhas teóricas. A primeira, representada por Cross (1982; 2006), Schon (1983), Rowe (1987; 1988), Lawson (1997) e Dorst (2006), trata o *design thinking* enquanto um processo cognitivo e tem enquanto conceitos-chave a ação reflexiva, o pensamento abduutivo e o posicionamento de que a habilidade de fazer design é uma forma de inteligência. Os problemas de design são tomados como pouco estruturados, de forma que são aprimorados em conjunto com experimentações e evolutivos com as soluções, no que é conhecido como coevolução dos problemas de design.

Já Buchanan (1992), segundo as classificações de Kimbell (2011), toma o *design thinking* enquanto uma teoria geral do design; dessa forma, o design aparece como um campo ou disciplina sem um assunto ou especialidade específicos, mas sim com o foco em domar problemas de grande complexidade, também referenciados enquanto *wicked problems*.

Mais recentemente, o *design thinking* aparece como um recurso organizacional, como em Dunne e Martin (2006) Bauer e Eagan (2008), Brown (2009) e Martin (2009). Nesses trabalhos o design é tido como uma forma de ajudar organizações a inovar através de conceitos como visualização, prototipação, empatia, abdução e integração. Como os problemas organizacionais são encarados como problemas de design, o campo de atividade do design se estende a diferentes contextos, desde negócios a saneamento básico (KIMBELL, 2011).

Esse movimento de incorporação do *design thinking* no ambiente corporativo acompanha a linha evolutiva do design, que passa a desempenhar papéis e atividades

mais estratégicos, com atividades capazes de gerar novas formas de valor. Também, esse design se difunde e é praticado por pessoas que não são especialistas em design, e chega a tornar-se um diferencial corporativo uma vez que o *design thinking* também passa a ser associado com conceitos como o de inovação. Brown (2008) elenca cinco características que considera essenciais para o perfil de *design thinkers*⁴: empatia, pensamento integrativo, otimismo, experimentalismo e colaboração. Em uma análise a partir da perspectiva temporal, podemos suscitar algumas questões acerca de tais características. Cabe ainda ressaltar que embora sejam importantes para o *design thinking*, tais características não são exclusivas a ele, estando presentes em diversas formas de design.

Quando traz a questão do otimismo, Brown (2008) coloca a característica em relação a uma atitude frente aos desafios de um problema que impulsiona o indivíduo a investir em alternativas potenciais pois ele crê na existência de possibilidades melhores do que as existentes. Nesse sentido, podemos abordar os perfis de perspectiva temporal⁵ elaborados por Zimbardo e Boyd (2008), que indicam tendências de orientação comportamental formados pela influência das três etapas temporais: passado, presente e futuro. Levando em conta que a configuração da tendência comportamental de um indivíduo é formada pela composição de mais de um dos perfis de perspectiva temporal, os autores propõem uma configuração como a ideal e dizem que, embora sejam tendências influenciadas por questões culturais e sociais, é possível alterá-las. Com isso, podemos supor que o otimismo citado por Brown (2008) está alinhado a esse ideal de perspectiva temporal. No entanto, sendo um ideal, sabemos que boa parte das pessoas não representa tal perfil. Mas sabendo que é possível alterar as configurações de perspectiva temporal e que o design pode ser um dispositivo de mudança comportamental, podemos nos questionar sobre as implicações de um em outro, formulando hipóteses como a de que o *design thinking* seja capaz de estimular perspectivas temporais mais otimistas.

⁴ A pessoa que faz *design thinking*

⁵ Os perfis traçados pelos autores são:

- passado-negativo
- passado-positivo
- presente-hedonista
- presente-fatalista
- futuro
- futuro-transcendental

A empatia é uma palavra importante para o design, principalmente quando falamos de design centrado no usuário. Ela faz luz ao movimento de se colocar no lugar do outro, o que de certa forma implica uma capacidade de autoprojeção e que para Brown (2008, p.3, tradução nossa) resulta na capacidade de “imaginar o mundo através de múltiplas perspectivas”. Para Burdick (2017), as distorções temporais que experienciamos a partir de nossas trocas sociais são indicativos de empatia. O autor se ancora nos achados de Droit-Volet, como em Droit-Volet e Gil (2009), para demonstrar o aspecto contagioso do tempo, que tem sua percepção influenciada pelo contexto, seja ele intrínseco ou extrínseco, de forma que as emoções e percepções emocionais interferem na percepção temporal. No entanto, esse contágio acontece mais quando partilhamos algumas características, como gênero e etnia, ou temos mais proximidade com o outro, como em círculos parentais ou de amizade. Outro ponto trazido pelo autor é que “a empatia é um traço bastante sofisticado, uma marca da vida adulta emocional; é preciso aprendizagem e tempo” (BURDICK, 2017, p.216, tradução nossa). Então, se por um lado o *design thinking* demanda o exercício da empatia, essa prática pode ser afetada pelas diferenças entre as pessoas, sejam elas participantes de uma dinâmica imersiva de codesign ou tidas enquanto usuários ou envolvidas em um determinado contexto de problema de design. Também, o tempo diminuto das dinâmicas imersivas de codesign pode representar uma barreira no enfrentamento dessas diferenças temporais, mas podem servir de processo de aprimoramento e aprendizagem, serem aperfeiçoadas ou impulsionadas por artefatos de design.

O experimentalismo é colocado em prática, em parte, através da prototipação que serve como uma forma de aprendizagem e uma ferramenta importante no processo de coevolução do problema de design. Portanto, só se deve despender tempo e esforço suficientes nos protótipos para que seja capaz de obter feedbacks, não tendo como finalidade gerar produtos refinados (BROWN, 2008). O tempo aparece como um aspecto significativo no contexto de prototipação, sendo frequentemente associado com rapidez e velocidade⁶, nesse sentido, Schrage (2006, p.6) pondera:

O papel do tempo na prática de prototipagem oferece um dos indicadores mais claros para distinguir as prioridades culturais. Em um momento em que a sabedoria da administração insiste que a velocidade para o mercado é o

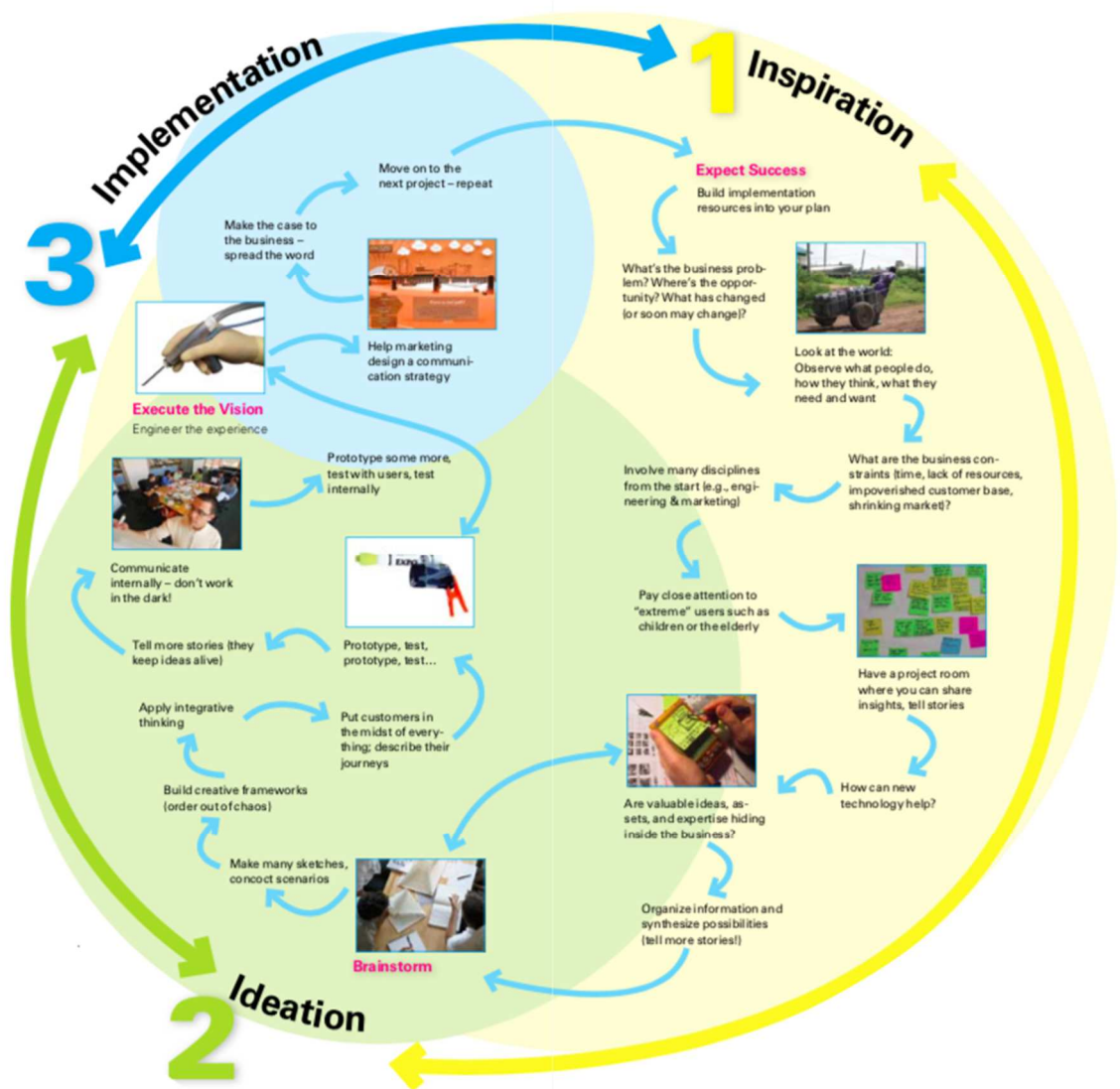
⁶ vide o termo *rapid prototyping*

ingrediente-chave para a competitividade, a dimensão temporal da prototipagem assume maior importância. Uma organização que defenda a velocidade de desenvolvimento de produtos terá que atender à velocidade com que projeta, constrói e testa protótipos.

No entanto, o senso de urgência gerado por essa tendência cultural à rapidez pode desencorajar as organizações e indivíduos a elevarem a prototipação ao status de experimentação, focando mais na realização. A prática da prototipação rápida consiste em testar mais em um menor espaço de tempo do que entregar um resultado com mais rapidez. Em um experimento comparativo, Dow, Heddleston e Klemmer (2009) testaram a eficácia da prototipação rápida versus o exercício de uma única iteração de protótipo, ambos dispendo do mesmo tempo de realização total. Os resultados encontrados apontaram que a execução de múltiplos protótipos leva a soluções mais eficientes e aumenta o nível de confiança dos designers durante o processo de prototipação. Ainda, enquanto pessoas com maior experiência em uma determinada atividade obtém maior desempenho de maneira geral, a exposição de pessoas sem experiência à prototipação rápida pode equiparar o resultado ao de pessoas experientes se estas realizarem um único protótipo.

A prototipação rápida é apenas uma das possíveis técnicas presentes na prática do *design thinking*. Como a configuração de práticas e ferramentas representa uma pluralidade de configurações muito grandes, aqui nos interessa mais o entendimento do método e sua processualidade. Nesse sentido, Brown (2008) organiza os processos de *design thinking* no que ele denomina como um sistema de espaços que representam diferentes atividades relacionadas a inspiração, ideação e implementação. É possível observar na figura 3 que, apesar de haver uma numeração em cada um desses espaços, o que de certa forma infere uma ordenação, as setas entre esses espaços não possuem um único sentido, já que o fluxo entre atividades pode transitar pelos espaços livremente.

Figura 3 - Modelo Processual do Design Thinking



Fonte: Brown (2008)

Ao tratar sobre como incorporar o design no processo de inovação de uma organização, Brown (2008, p.90-91, tradução nossa) estabelece oito diretrizes, nas quais podemos observar termos que expressam alguns conceitos temporais, como quando diz:

Comece pelo começo. [...] O design thinking ajudará você a explorar mais ideias mais rapidamente do que poderia. [...]

Tente cedo e frequentemente. Crie uma expectativa de rápida experimentação e prototipagem. Incentive as equipes a criar um protótipo na primeira semana de um projeto. Meça o progresso com uma métrica como o tempo médio para o primeiro protótipo ou o número de consumidores expostos a protótipos durante a vida de um programa.

Combine grandes e pequenos projetos. Gerencie um portfólio de inovações que se estende desde ideias incrementais de curto prazo até ideias revolucionárias de longo prazo. [...]

Design para o ciclo. Em muitas empresas, as pessoas mudam de 12 a 18 meses. [...]. Experimentar o ciclo completo cria um melhor julgamento e cria grandes benefícios a longo prazo para a organização.

A partir disso, podemos observar que há um cuidado em atender as expectativas da organização, e que a estrutura temporal parece estruturar-se nesse sentido. Também, há a predominância de termos como cedo, rápido, repetição e ciclo, que indicam a perspectiva temporal processual do método.

Essa aproximação a práticas gerenciais coloca o design thinking como alvo de críticas por se afastar de questões sociais e políticas em demasia. Ainda nesse sentido, apesar de ser focado no usuário, parece haver pouca reflexividade e embasamento teórico-social no processo de entendimento das necessidades dos usuários (Kimbell, 2011). Com esse posicionamento, Kimbell (Ibid., p.298, tradução nossa) sugere que:

Uma direção futura para a pesquisa do pensamento e conhecimento dos projetistas, portanto, poderia levar ao ponto de partida os praticantes no mundo e sua relação com outros atores sociais, incluindo artefatos e outras práticas e instituições sociais. Para entender o que acontece no projeto, é importante explorar como os desenvolvimentos políticos, socioculturais e econômicos moldaram a prática do design ao longo do tempo

Tendo em vista que o tempo se expressa enquanto construção, representação e ainda dispositivo de coordenação social, uma análise temporal ecossistêmica dos processos de design thinking pode ser capaz de cobrir, ao menos parte, da lacuna apontada por Kimbell (2011), trazendo uma reflexividade não apenas sobre os processos em si, mas como se relacionam com a sociedade através de suas dinâmicas temporais.

2.2.1.3 Design Estratégico

Até aqui vimos como o design tem ocupado um papel cada vez mais estratégico, seja no codesign (LEE, 2008), ou no âmbito das organizações através do design thinking (BROWN, 2008). Um campo do design em que este caráter fica mais evidente, sendo sua essência, é o design estratégico. É importante esclarecer que, quando falamos em design estratégico não estamos nos referindo a algo separado ou deslocado de outros conceitos de design, pois ele se configura como “um sistema

aberto que inclui diversos pontos de vista, modelos interpretativos articulados e várias perspectivas disciplinares” (ZURLO, 2010). Tanto é, pode ser conhecido com outros nomes, dentre os quais o já abordado *design thinking* e, como acrescenta Meroni (2008).

O aumento da complexidade na contemporaneidade fez com que as abordagens da administração já não fossem suficientes para dar conta da volatilidade com que as mudanças ocorrem. Nesse cenário, o design estratégico se estabelece enquanto alternativa, ao passo que pode ser descrito enquanto um movimento transdisciplinar e transversal, capaz de articular atores e saberes na construção coletiva de valor (MAURI, 1996; ZURLO, 2010; DE MORAES, 2010a; 2010b). Assim, o escopo da ação estratégica não se baseia apenas em um produto ou ainda a uma empresa ou organização, mas toma um posicionamento mais sistêmico, no estabelecimento, entendimento e exploração das relações e interconectividades de um sistema-produto-serviço para construção de soluções (MERONI, 2008; KUMAR; DASS; KUMAR, 2015).

Com o objetivo ativar a ação estratégica em organizações, o design estratégico manifesta-se enquanto atividade (s) de projeto. Para que o faça de forma bem-sucedida, perpassando pelas estruturas organizacionais, é necessário que suas atividades projetuais sejam participativas, compartilhadas, envolvendo desde alta gerência, passando por clientes, usuários e demais atores envolvidos no ecossistema da organização. Ou seja, para criar estratégias em âmbito sistêmico, é necessário agir processualmente também desta forma (ZURLO, 2010; MERONI, 2008). Nessa perspectiva, o design estratégico se manifesta não apenas enquanto atividade de projeto, mas também como codesign, sendo “uma abordagem e um processo para permitir que uma ampla gama de disciplinas e partes interessadas colaborem” (MERONI, 2008, p.35). Assim, no design estratégico as definições rígidas de papéis dão espaço para um design mais difuso, e estruturas mais flexíveis, com compartilhamento de conhecimento e aprendizagem através de experimentação coletiva (MAURI, 1996; MANZINI, 2017). Dessa forma, é possível “criar o clima para que iniciativas inovadoras possam despontar, mesmo em níveis inferiores na organização, onde seguidamente reside o conhecimento direto, pessoal, dos produtos e mercados” (MAURI, 1996). O design estratégico é, portanto, fundamentalmente, embasado em codesign, pois em sua abordagem, a criação de valor é compartilhada (NORMANN; RAMIREZ, 1993; MERONI, 2008).

Esse design de abordagem sistêmica tem foco em uma mudança a nível estratégico, o que demarca uma perspectiva temporal a suas abordagens, significando um horizonte mais longínquo de futuro. Enquanto a tática e a contingência respondem a questões mais imediatas, a estratégia se constrói de forma a habilitar ações em possíveis cenários futuros (IKEDA, 2008; MAURI, 1996). Nesse sentido, o design estratégico não foca seus esforços no futuro provável ou ações meramente incrementais do presente. Mais do que atender às demandas do agora, o design estratégico se preocupa com as possíveis demandas futuras, de forma que, antevendo-as, pode alterar a (s) realidade (s) futura (s). Ainda, o design estratégico pode debruçar-se sobre perspectivas futuras ainda mais distantes, configurando-se enquanto design especulativo, design fiction, design crítico (COUTINHO; PENHA, 2017; DUNNE; RABY 2013; REEVES; GOULDEN; DINGWALL, 2016). A figura 4, traz um quadro que relaciona a abordagem de design com a respectiva perspectiva de futuro.

Figura 4 - Campo cognitivo do design

O CAMPO COGNITIVO DO DESIGN ESTRATÉGICO

CAMPO CONVENCIONAL DO DESIGN	CAMPO DO DESIGN ESTRATÉGICO A PARTIR DO FUTURO	
TIPO DE FUTURO		
PROVÁVEL Evidente	POSSÍVEL Emergente	PREFERIDO Especulativo
PRÉ-DISPOSIÇÃO		
INCREMENTAL Melhorar o jogo	ADAPTATIVO Mudar as regras do jogo	DISRUPTIVO Criar novo jogo
ORIENTAÇÃO DO DESIGN		
HUMANO Melhorar a realidade	CONTEXTO Transformar a realidade	FICÇÃO Criar nova realidade
ESPÍRITO DO TEMPO		
HOJE Atender a demanda	AMANHÃ Alterar a demanda	DEPOIS DE AMANHÃ Criar a demanda

Fonte: Coutinho e Penha (2015)

Para que seja possível tal abordagem temporal, o design estratégico não trata o tempo enquanto algo linear, sequencial, ou ainda apenas enquanto recurso ou limitação projetual (CELASCHI; CELI; GARCÍA, 2011; CELASCHI; FORMIA; FRANZATO, 2018). Na perspectiva temporal do design estratégico “o presente se torna o espelho tanto do passado quanto do futuro, uma vez que tanto o passado quanto o futuro servem ao propósito de inspirar e conduzir nossas ações no presente” (CELASCHI; CELI; GARCÍA, 2011, p.3). Nesse contexto, o design estratégico tem em seus processos metodológicos a elaboração de pesquisas conceituais e não conceituais, projeção de cenários, visões e concepts e mapeamento de controvérsias e territórios (COUTINHO; PENHA, 2017; DUNNE; RABY, 2013; REEVES; GOULDEN; DINGWALL, 2016; SCALETSKY, 2016). Como forma de apoiar a projeção de futuros, o design lança mão, no contexto da construção de cenários, do conceito de horizonte ou paisagem temporal como forma de orientar a distância

temporal a que se refere ou propõe e analisar ações de inovação na dimensão temporal (ZURLO, 2010; MANZINI; JÉGOU, 2006).

Considerando essa tendência especulativa do design estratégico, também podemos enquadrar o metadesign nessa perspectiva, uma vez que ele se estabelece enquanto um processo de design interpretativo que visa construir oportunidades de projeção, sendo conhecido como “o design do design” (FRANZATO, 2014; DE MORAES, 2010c). Com isso, o metadesign resulta em plataformas que possibilitam tanto designers como não designers projetarem, de forma que se não se estabelece enquanto uma atividade de codesign por si só, é uma atividade projetual que serve ao codesign (FRANZATO, 2014; GIACCARDI, 2005). Assim, podemos considerar que as dinâmicas imersivas de codesign, ou sua projeção, podem se constituir enquanto atividades a nível metaprojetual.

O tempo na perspectiva do metaprojeto é um fator crucial (FRANZATO, 2014), não expressa apenas pelo conceito de futuro, mas pela própria abordagem em relação ao design e, conseqüentemente, a si próprio, que, considerando-o como um sistema aberto, encara o projeto enquanto “uma entidade em constante tensão dinâmica, na qual o estado de equilíbrio não pode existir, se não em caráter temporário” (DE MORAES, 2010c, p.220). Então, para o metaprojeto o tempo serve enquanto um espaço integrador de sistemas sociotécnicos, mas o foco reside mais em proporcionar condições para que tais sistemas interajam do que em sua eficiência (GIACCARDI, 2005). Ainda, é preciso considerar que ao passo que o metadesign exige um nível de deslocamento conceitual, também o fará temporalmente. (FRANZATO 2014; BENTZ; FRANZATO, 2016). Assim, Franzato (2014, p.96, tradução nossa) destaca que “enquanto o design é para o futuro, o metadesign é para deixar o futuro fazer design”.

Entendendo o metaprojeto como uma abordagem necessária ao codesign, cabe compreender que para que as pessoas projetem, algumas capacidades são necessárias. Zurlo (2010) destaca três: ver, prever e fazer ver. Apesar das ações estarem conectadas à visão, refere-se a mais do que o ato de enxergar, mas sim a capacidades críticas interpretativas de passado, presente e futuro que permitem identificar e antecipar contexto e, com isso, visualizar cenários futuros (HELLSTRÖM; HELLSTRÖM, 2003; ZURLO, 2010). O autor ressalta ainda que, no âmbito organizacional ver significa uma compreensão dos quadros de referência culturais, a que ele denomina *frameworks*, que são construções sociais dependentes de contexto espacial e temporal, o que indica que a compreensão do tempo social é necessária

para o exercício do design. É a partir dessa capacidade de ver, interpretativa e analítica que prever se torna possível, que prever se constrói como dimensão criativa. Já o fazer ver sustenta a ação estratégica, pois torna visível, compartilhável e discutível cenários futuros, aproximando-os do presente de forma ordenada, o que por sua vez acaba por servir como um dispositivo de aceleração estratégica ao suportar os processos de ideação e tomada de decisão (COUTINHO; PENHA, 2015; ZURLO, 2010).

2.2.2 Procedimentos metodológicos e contextos de prática

Algumas configurações dos métodos abordados são denominados ou podem ser enquadrados enquanto práticas metodológicas específicas. Algumas destas práticas são mais prolíferas em determinados contextos (educacional, pesquisa, social, organizacional) enquanto outras permeiam diversas realidades. Nesta seção abordamos algumas denominações e características envolvendo tais práticas a fim de compreender melhor suas temporalidades.

2.2.2.1 Workshops

Uma das configurações mais comuns que pode se enquadrar enquanto dinâmica imersiva de codesign é conhecida e popularizada enquanto workshop. O termo workshop pode apresentar-se de tal forma, já que seu uso acontece para representar uma série de práticas, em diferentes contextos e nas mais diversas configurações. Não é apenas no design que vemos workshops: temos workshops com temáticas como marketing, programação, educação, gastronomia, maquiagem, entre outros. Enquanto um workshop de design ou que utiliza design, irá fundar-se no codesign como método em grande parte, muitas dos eventos denominados workshops podem assemelhar-se mais a palestras ou minicursos. O termo inglês pode ser traduzido em português como oficina e seu significado pode ser entendido como encontro de um grupo de pessoas para discutir ou realizar atividade prática sobre determinado assunto (WORKSHOP, 2019a; 2019b).

[...] hoje, o 'workshop' tornou-se parte da nossa linguagem cotidiana e não requer explicações adicionais, embora o workshop como um conceito seja fracamente definido a partir de uma perspectiva acadêmica, desde seus

formatos e usos desenvolvidos em contextos autênticos (locais de trabalho, artes, política). (ØRNGREEN; LEVINSEN, 2017, p.71, tradução nossa)

Mesmo quando os workshops são atividades de design e codesign, ainda há uma flexibilidade grande em termos de configuração, condução e práticas. No entanto, algumas características em comum podem ser identificadas, como as trazidas por Ørngreen e Levinsen (2017):

- Os participantes partilham algo em comum
- São conduzidos por especialistas
- Há expectativa de prática e participação ativa
- Participantes e organizadores têm expectativas de resultado

Ørngreen e Levinsen (2017) identificam três perspectivas de realização dos workshops em design, podendo atuar enquanto meio, prática, ou metodologia de pesquisa. Na primeira perspectiva, o workshop é encarado enquanto um meio para alcançar determinado objetivo; a literatura neste caso foca em prescrições, como guias, frameworks e heurísticas ou em relatar os resultados obtidos com determinadas práticas. Outra perspectiva se interessa pelos workshops enquanto prática, e sua literatura geralmente está voltada a entender as relações entre formato e resultados. Nesse sentido, acabam se interessando pela processualidade dos workshops. Já quando o workshop é utilizado enquanto metodologia de pesquisa, atua em duas instâncias: é projetado como forma de atender um problema de pesquisa (produzindo dados ou testando hipóteses, por exemplo) mas também age no âmbito dos participantes do workshop, devendo atender também a seus interesses.

Os autores também caracterizam os workshops quanto à forma como são projetados. Uma abordagem baseia-se em prescrições de forma mais literal, utilizando guias específicos para projeção de workshops. Outra também utiliza guias ou *frameworks*, mas de forma mais conceitual, adaptando e/ou misturando referências. E uma terceira forma de projetar workshops segue uma lógica de formato aberto, que permite que modificações no próprio workshop, suas práticas e processos, aconteçam a partir das influências e decisões dos participantes, que se assemelha as práticas de design participativo de origem escandinava.

De uma maneira abrangente, podemos caracterizar os workshops de design enquanto imersões criativas compostas por pessoas que se unem para se debruçar sobre um determinado assunto, explorando possibilidades e oportunidades e ainda

atuando de forma criativa na solução de problemas. Além da geração coletiva de conhecimento, os workshops também podem representar diferencial competitivo, não apenas por ajudarem nos processos no sentido de inovação, mas em uma visão mais ampla e estratégica, por difundir a cultura de design. (FRAGA, 2011; ØRNGREEN; LEVINSEN, 2017).

No entanto, além dos workshops, outras configurações de dinâmicas partilham tais características. Alguns autores também notaram a similaridade e popularização crescente de eventos e encontros dedicados a cocriações imersivas, tendo-os denominado como encontros tecnossociais temporários (DAMIANI; BRAYBROOKE; SAGE, 2018), eventos limitados pelo tempo⁷ (ALMISHARI et al., 2017) e eventos colaborativos limitados pelo tempo (FILIPPOVA et al., 2017). Embora tais pesquisas façam a categorização abrangendo configurações como o já citado workshop, muitos acabam voltando seu foco para configurações conhecidas como *hackathons* ou maratonas *maker*.

2.2.2.2 Hackathons

Uma das principais características desses eventos é sua ligação com as tecnologias da informação, sendo normalmente direcionados para o desenvolvimento de soluções e artefatos digitais. No entanto, é um tipo de evento que consegue transitar por outras áreas do conhecimento, uma vez que são vistos como uma forma de fomentar inovação e desenvolvimento tecnológico para saúde, música, governança, entre outras possibilidades. Embora no início os participantes dos *hackathons* fossem quase que exclusivamente programadores e outros profissionais ligados às TICs, a popularização desses eventos acabou por integrar também participantes que não são especialistas em tecnologias digitais necessariamente (BRISCOE; MULLIGAN, 2014; ALMISHARI et al., 2018).

Os *hackathons* podem ter o foco de suas ações centrados em tecnologia ou centrados em um foco específico. Na primeira, os objetivos estão ligados ao desenvolvimento tecnológico, enquanto na segunda alternativa, encontram-se atividades que buscam atingir um determinado objetivo de negócio ou contribuição social através do desenvolvimento de software. Assim como no caso dos workshops,

⁷ *Time-bounded*

a processualidade dos hackathons pode seguir uma linha mais prescritiva ou mais aberta, mas geralmente são conduzidos tendo um primeiro momento de entendimento do próprio evento, formação de equipes de trabalho, período de desenvolvimento e, ao final, apresentação dos resultados – que podem ser protótipos ou ainda software funcional. Ainda, é comum a ocorrência de premiações ou avaliações que resultam em um caráter competitivo. Os eventos acontecem tanto em âmbito público como privado, podendo ser organizados por instituições governamentais e não governamentais ou por companhias privadas (BRISCOE; MULLIGAN, 2014, DAMIANI; BRAYBROOKE; SAGE, 2018, ALMISHARI et al. 2017, LIFSHITZ-ASSAF; LEBOVITZ; ZALMANSON, 2018).

Maratonas e hackathons permitem uma vivência que reduz temporalmente uma jornada de criação de produto ou serviço (ou ao menos parte dela) a poucos dias, em alguns casos essa duração acontece de forma continuada, de modo que os participantes passam a (s) noite (s) no evento, ficando mais de 24 horas no mesmo ambiente (BRISCOE; MULLIGAN, 2014, DAMIANI; BRAYBROOKE; SAGE, 2018, LIFSHITZ-ASSAF; LEBOVITZ; ZALMANSON, 2018). Nesse contexto, tempo e expertise são recursos que podem limitar a atuação em eventos do tipo. No entanto, não é apenas no sentido de duração que o tempo se expressa nessas dinâmicas projetuais. Os hackathons contribuem à inovação através da criação de condições e dinâmicas temporais específicas que potencializam processos de inovação (LIFSHITZ-ASSAF; LEBOVITZ; ZALMANSON, 2018).

Lifshitz-Assaf, Lebovitz e Zalmanson (2018) descobriram, a partir da análise de 13 hackathons, que o contexto acelerativo de tais dinâmicas causa alta ambiguidade nos processos de desenvolvimento, e com isso, também alta ambiguidade temporal. Nesse contexto, os pesquisadores observaram duas formas de operação temporal: uma em que há compressão temporal e alta sincronização entre as pessoas, e outra em que a sincronização é menor e o tempo é menos contínuo, apresentando mais pausas. A pesquisa concluiu ainda que apenas em casos que o tempo foi quebrado, os participantes conseguiram sustentar o desenvolvimento do projeto, a ambiguidade e restrição temporal e entregar produtos em funcionamento. Levando em conta que o conceito de ambiguidade temporal trazido pelos autores é o de McGrath e Kelly (1992, p.407, tradução nossa), a ambiguidade temporal se refere à “incerteza a respeito de quando eventos ou ações cruciais irão acontecer”.

Com isso, entendemos que a forma como os indivíduos assimilam o tempo afeta a sua habilidade de lidar com as incertezas em um ambiente de tempo acelerado. Nas observações de Lifshitz-Assaf, Lebovitz e Zalmanson (2018), aqueles que tentaram replicar processos de outras estruturas temporais, tiveram menos sucesso do que os que eram aparentemente mais caóticos:

[...] o resto dos projetos, cujos processos eram confusos e desorganizados - que nos pareciam menos eficientes e menos “sérios” - eram, na verdade, os que geravam novos produtos em funcionamento (em diferentes graus) no final dos hackathons. (LIFSHITZ-ASSAF; LEBOVITZ; ZALMANSON, 2018, p.20, tradução nossa).

Ainda, a questão da sincronização ocupa um importante papel nas dinâmicas colaborativas e nas descobertas de Lifshitz-Assaf, Lebovitz e Zalmanson (2018). Embora a sincronização seja um fator importante para o alinhamento temporal e o cumprimento de tarefas em coletivo, o que os autores constaram foi que quando um grupo atinge uma grande sincronia, isso acaba por reduzir a ambiguidade projetual de tal forma que os processos de desenvolvimento já não caminham satisfatoriamente em direção à inovação. Tal constatação vai ao encontro dos pensamentos de Verganti (2016) e Verganti e Norman (2019), que defendem o pensamento divergente como essencial para criatividade e inovação. No entanto, a total dessincronia tampouco é inovativa ou produtiva. Assim, os autores (Ibid., 2018) concluem que níveis mais baixos de sincronização tem mais capacidade de acelerar processos de inovação.

Quanto ao design, os hackathons e outras maratonas similares (makers ou empreendedoras), pode não ser o foco do evento, mas são necessárias e essenciais para seus processos de ideação e cocriação. E, apesar dos pesquisadores que estudam estes eventos considerarem uma gama abrangente de denominações e configurações, não as fazem com o foco em design. Portanto, a categorização a que o presente trabalho se propõe se diferencia nesse sentido e para tal, traz algumas configurações de dinâmicas que pertencem explicitamente ao design. Dentre as configurações de workshops de design podemos encontrar algumas prescrições metodológicas que ganharam espaço e popularidade, tendo denominações próprias, como no caso do Design Studio e da Design Sprint.

2.2.2.3 Design Studio e Design Sprint

Design Studio é um método que funciona no formato de workshop e que “incorpora brainstorming, crítica e priorização em uma sessão condensada” (KAPLAN, 2017). A duração pode variar desde algumas horas até alguns dias. São nove passos, dos quais os primeiros quatro são dedicados a atividades que normalmente antecedem a prática de codesign imersiva, como o entendimento de necessidades, formulação do problema de design, definição de papéis e pesquisa. Os demais passos são os responsáveis pelo processo de geração e avaliação de ideias através de atividades de prototipação rápida com esboços, crítica e refinamento. (SULLIVAN 2016; KAPLAN, 2017; GOLTHEF, 2013).

Sullivan (2016) destaca que o método é “ideal para prazos agressivos”, e o faz estressando a variável tempo, com configurações de etapas de durações extremamente curtas, como as propostas por Gothelf e Seiden (2013):

- Definição do problema (15 a 45 minutos)
- Geração de ideias individuais (divergir) (10 minutos)
- Apresentação e crítica (3 minutos por pessoa)
- Iterar e refinar (emergir) (5 a 10 minutos)
- Geração de ideia em equipe (convergir) (45 minutos)

A prática da prototipação rápida é fundamental ao Design Studio e é conduzida com base na técnica 6-8-5 (SULLIVAN, 2016) ou na sua variação Crazy Eights (KAPLAN, 2017). A proposta é que todas as pessoas façam de seis a oito esboços em um período curto de tempo – na versão do Crazy Eight são oito variantes em apenas cinco minutos. Vemos que tal abordagem se beneficia dos achados de Dow et al. (2009), citados anteriormente na seção 2.2.1.2, ao utilizarem a restrição temporal como forma de impulsionar a criatividade e confiança dos participantes e a inclusão de designers não especialistas através da múltipla prototipação.

A crítica também aparece como uma questão importante no processo, como forma a assegurar o pensamento divergente. Para isso, cada pessoa apresenta seus esboços e recebe críticas do grupo. Para condução dessa etapa, uma técnica utilizada é a dos Seis Chapéus⁸, em que cada chapéu, com uma cor específica, representa uma forma de pensamento: neutra baseada em fatos, criativa, positiva, emocional,

⁸ http://www.debonogroup.com/six_thinking_hats.php

crítica. Apesar de ser uma forma de estimular o pensamento divergente, essa prática não impulsiona a dessincronização temporal, pois estipula um período específico de tempo para cada modo de pensamento. Assim, a técnica impulsiona a ambiguidade projetual ao mesmo tempo que modula a sincronia temporal (SULLIVAN 2016; KAPLAN, 2017).

Outra característica de temporalidade dessas dinâmicas se dá em relação ao seu posicionamento em um contexto mais macro de projeto, sendo colocadas enquanto ideais para ciclos iniciais de um projeto, bem como ajustadas a processos de desenvolvimento rápido, como Agile, Scrum, Lean UX (GOTHELF; SEIDEN, 2013; SULLIVAN, 2016). Assim, sua popularização acontece bastante no contexto organizacional, embora não exclusivamente. Nesse mesmo cenário encontramos também as Design Sprints, método criado por Jake Knapp enquanto integrante do Google Ventures⁹.

Inicialmente o uso de Design Sprints era mais comum em Startups e laboratórios de inovação, mas as Design Sprints se mostraram bastante versáteis, adaptando-se a diversos contextos: social, educacional, corporativo, e até mesmo no formato de hackathons (KNAPP, 2018). Com isso, observamos que há uma demanda de adaptação em termos de duas principais variáveis: escala e tempo. Pelo foco do trabalho, nos atemos apenas a variável tempo. É possível notar a influência da agenda das organizações sobre o método observando as modificações de suas configurações.

Em sua versão inicial a Design Sprint era definida em um cronograma de cinco dias (KNAPP; ZERATSKY; KOWITZ, 2016). No entanto, hoje em dia o Google já define que sua duração pode variar de um a cinco dias, de acordo com as necessidades e objetivos. Com a disseminação das Design Sprints entre diversas organizações, foram encontradas barreiras para atender a agenda original de cinco dias, principalmente pela dificuldade em dedicar pessoas exclusivamente para o processo. Assim, uma nova versão, mais enxuta vem sendo propagada como Design Sprint 2.0, em que os primeiros dois dias do processo original são comprimidos em um, resultando em um processo total de quatro dias em que apenas dois é necessário o time todo. Nesse formato, os dois últimos dias, dedicados à prototipação e teste, são implementados pela equipe de design, que pode ser de consultoria, o que acaba

⁹ <https://www.gv.com/>

ocupando apenas dois dias da empresa contratante (COURTNEY, 2018). Também, encontramos relatos de implementações que reduziram a duração para cronogramas ainda menores, como quatro horas (MOLDOVAN, 2019) e duas horas (ILLUK, 2017).

Ainda sobre Design Sprint podemos explorar algumas questões relacionadas à temporalidade. Seguindo a linha da influência da agenda social e corporativa sobre o método, conseguimos constatar que, embora o método tenha sofrido adaptações para atender a realidade temporal de grandes empresas, sua implementação também impõe restrições e alterações no dia de trabalho de seus participantes. Assim, o método reduz o dia de trabalho há um escopo mais imersivo ao eliminar as distrações, tanto as digitais como as não digitais que exigem mudança de contexto (KNAPP; ZERATSKY; KOWITZ, 2016). Então, vemos mais uma vez a sincronização enquanto conceito temporal essencial para a realização de dinâmicas imersivas de codesign.

Figura 5 - Comparação entre um dia normal de trabalho e o dia de Design Sprint



Fonte: Knapp, Zeratsky e Kowitz (2016)

Quanto à perspectiva temporal de futuro dominante nas Design Sprints, teremos o prevaletimento de um futuro provável ou possível, pois busca-se como objetivo final a produção de um MVP¹⁰ para teste com usuários. No entanto, a primeira atividade, denominada “Comece pelo fim”, visa estabelecer uma visão compartilhada

¹⁰ Mínimo produto viável

de futuro, alinhando as expectativas e definindo metas para a Sprint (KNAPP; ZERATSKY; KOWITZ, 2016).

2.2.2.4 Conceituação das dinâmicas imersivas de codesign

A partir da revisão teórica realizada neste trabalho, optamos por conceituar o termo dinâmicas imersivas de codesign por compreender que os termos existentes e abordados em pesquisas anteriores não trazem, ao menos na forma como as denominam, um olhar qualitativo sobre as dinâmicas ou ainda um olhar específico do design. Assim, optamos primeiramente pelo termo dinâmicas por entender que mais do que processos de design, o que se opera são relações: entre indivíduos, artefatos e instituições. Ainda, a perspectiva temporal que objetivamos nos concentra sobre entender as temporalidades presentes nessas relações, de forma que as compreendemos enquanto organismos complexos e vivos, sendo mais do que eventos ou atividades temporárias de design, mas ecossistemas temporais complexos. O termo imersivo alude à concentração temporal resultante do uso do tempo enquanto um limitador espacial, mas mais que isso, ressalta sua qualidade e não apenas sua característica, dando espaço para termos como sincronia e compressão temporal. Por fim, o codesign aparece enquanto demarcador da perspectiva do design, se interessando pelo design que se estabelece no domínio coletivo e encara o design não como desenho, mas como projeto e mais que isso, como forma de pensar, agir e construir o futuro. Assim, as dinâmicas imersivas de codesign são compreendidas enquanto configurações projetuais colaborativas que ocorrem em caráter temporário, de curta duração e grande intensidade.

3 METODOLOGIA

Neste capítulo explicamos as características e escolhas metodológicas que constituem o quadro metodológico da pesquisa.

3.1 TIPO DE ESTUDO

Tendo em vista que o objetivo principal da pesquisa é o de compreender as temporalidades das dinâmicas imersivas de codesign, caracteriza-se enquanto pesquisa exploratória, pois tem como ponto fundamental a compreensão de um problema ainda pouco abordado. O referencial teórico do presente trabalho nos mostra que algumas recentes pesquisas (LIFSHITZ-ASSAF; LEBOVITZ; ZALMANSON, 2018; ALMISHARI et al., 2018; DAMIANI; BRAYBROOKE; SAGE, 2018) se preocupam em entender o tempo em um contexto de dinâmicas imersivas de codesign, notando a sua crescente popularização e a importância do tempo como variável em suas configurações e relações. No entanto, tais abordagens ainda carecem de uma perspectiva do design. Com isso, a intenção da pesquisa é a de trazer à tona conhecimentos que habilitem a formação de hipóteses ou problemas de pesquisa mais específicos sobre a temática no campo do design (GIL, 2002). Ainda, o presente trabalho utiliza a perspectiva sociológica e relacional do tempo, o que faz com que a pesquisa necessite trabalhar aspectos subjetivos, caracterizando-se, portanto, enquanto uma abordagem qualitativa (FLICK, 2009).

As escolhas metodológicas para condução do trabalho são expostas nesse nas próximas subseções deste capítulo.

3.2 TÉCNICAS E PROCEDIMENTOS PARA COLETA DE DADOS

A flexibilidade é uma característica das pesquisas exploratórias que permite a cobertura de diversos aspectos de um determinado objeto de pesquisa. Apesar disso, alguns procedimentos são mais comuns para sua condução, conforme cita Gil (2002, p.41):

- Levantamento bibliográfico;
- Entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado;

- Análise de exemplos que "estimulem a compreensão"

Para estimular a compreensão das temporalidades no contexto de dinâmicas imersivas de codesign, temos a necessidade de analisar as interações em seu contexto real. Nesse sentido, a observação das práticas imersivas de codesign constituiu-se enquanto procedimento de coleta de dados. A observação é especialmente adequada para análise das temporalidades, já que “a observação ajuda o pesquisador a identificar objetivos sobre os quais os indivíduos não tem consciência, mas que orientam seu comportamento” (MARCONI; LAKATOS, 2003, p.189). As descrições das observações estão no capítulo 4.

Além das observações, foram realizadas entrevistas com designers com experiência em participação e condução de dinâmicas imersivas de codesign, trazendo uma maior variedade de contextos de prática que a pesquisa, por limitações cronológicas, não seria capaz de cobrir apenas com as observações. Também, as entrevistas servem como subsídio para a estratégia de triangulação da pesquisa, que contempla diferentes perspectivas sobre um mesmo fenômeno (FLICK, 1992; 2014). A análise das entrevistas pode ser encontrada na seção 5 deste trabalho. Assim, a coleta de dados e sua estratégia de triangulação se organizou em

- Pesquisa bibliográfica
- Observações de dinâmicas imersivas de codesign em diferentes papéis de observação
- Entrevistas com designers

3.2.1. Observações

Foram realizadas três observações de dinâmicas imersivas de codesign. Na escolha dos objetos de análise foi priorizada a observação de eventos abertos ao público em geral, por acreditar que tal característica acaba por proporcionar maior possibilidade de análise das temporalidades do design difuso. Também, tal característica permitiu acesso facilitado, bem como o desempenho de diferentes papéis de observação. Para acompanhar os eventos, a pesquisadora utilizou-se da ferramenta de eventos do Facebook¹¹ para acompanhar possíveis eventos na área de Porto Alegre (cidade na qual ocorreu a pesquisa) que se enquadrassem nas

¹¹ <http://facebook.com>

configurações da pesquisa. Termos como workshop e hackathon foram utilizados como filtros de pesquisa. Também, a pesquisadora utilizou o site Hackathon.com para encontrar e ser notificada de hackathons. Os eventos cobertos na pesquisa foram encontrados via Facebook.

Dentre as categorias de classificação para o papel de pesquisador, temos o papel de observador-como-participante, em que o observador se relaciona com os sujeitos sendo reconhecido enquanto pesquisador, e o papel de participante-como-observador, que diz respeito a uma relação mais integral (ANGROSINO, 2009). No caso das observações da pesquisa, a principal diferença entre os papéis se deu que, no papel de participante-como-observadora, a pesquisadora estava inscrita no evento e além de observar as interações, também participava ativamente delas, desempenhando as atividades de codesign. Enquanto observadora-como-participante, foi possível observar as relações entre os participantes de diversos grupos, porém de forma mais distanciada e fragmentada. Já enquanto participante-como-observadora, foi possível obter uma perspectiva integral e direta de toda a jornada do participante, a partir do acompanhamento intensivo e ativo de um único grupo de participantes.

Quadro 3 - Síntese das observações

Evento observado	Data do evento	Tempo de duração	Papel de pesquisador
Hackatown Escola de Administração	25 de agosto de 2018	7 horas	Observador-como-participante
Hackathon Instituição Financeira	31 de agosto, 1 e 2 de setembro	34 horas	Participante-como-observador
Hackatown Cidade Baixa	14, 15 e 16 de setembro de 2018	24 horas 30 minutos	Observador-como-participante

Fonte: a autora

Apesar dos três eventos possuírem nomes que contém ou remetem a hackathons, apenas a segunda observação se enquadra neste tipo de evento, pois configura uma maratona de desenvolvimento orientada à construção de protótipos. Já as edições do projeto Hackatown, apesar do nome, são dinâmicas imersivas de codesign públicas, que visam a inovação social. Os registros das observações se deram na forma de diário de campo com anotações escritas e em áudio, gravações em áudio dos eventos, fotografias e coleta documental. A coleta documental aconteceu de forma mais completa no Hackathon Instituição Financeira, em que a pesquisadora fazia parte de uma das equipes participantes, o que lhe deu maior acesso e liberdade de coleta dos artefatos produzidos. Além da observação das práticas durante o evento, a pesquisadora buscou inserir-se em atividades que não faziam parte da programação dos eventos, mas que estendiam suas realidades, como participação em grupos de Facebook, WhatsApp, bem como socializações nos intervalos dos eventos, durante ou após, como almoço ou ida a bares. Essa socialização permitiu observar os interesses e preocupações dos participantes e envolvidos, bem como interagir com eles de forma mais informal e sem interferir no processo cocriativo. Ainda, a possibilidade de acompanhamento pós evento permite problematizar a temporalidade para além do momento de ocorrência das práticas de codesign.

3.2.2. Entrevistas

A coleta de dados por entrevista serviu para avaliar as temporalidades das dinâmicas a partir da perspectiva de pessoas com experiência prática dos fenômenos, tendo desempenhado diferentes papéis. Ainda, as entrevistas cobrem contextos de prática que as observações não abordaram, como o de dinâmicas imersivas em ambiente corporativo. As entrevistas, em um formato de condução semiestruturado, permitiram a condução da coleta de dados respeitando o fluxo de associação dos entrevistados, bem como possibilitaram analisar os termos utilizados para descrever os tempos.

As entrevistas foram realizadas com cinco profissionais com experiência em dinâmicas imersivas de codesign. Não buscamos uma homogeneidade em relação a essas experiências ou suas formações por entender que a diversidade de formações

dos profissionais, bem como diversidade de contexto de atuação, faz parte da realidade das práticas imersivas de codesign.

Quadro 4 - Perfil sintético dos entrevistados

Identificação	Formação	Atuação
E1	Graduação em administração e marketing, mestrado em design em andamento	Consultora em marketing e design
E2	Graduação em sistemas para internet	<i>Agile coach</i> , consultora e instrutora de dinâmicas de facilitação
E3	Graduação em relações públicas mestrado em design em andamento	Designer e gestora de projetos
E4	Graduação em design	Designer
E5	Graduação em design	Designer

Fonte: a autora

As entrevistas foram conduzidas de forma semiestruturada, o que permite que o pesquisador aborde questões fundamentais à pesquisa ao mesmo tempo que dá liberdade à pessoa entrevistada para trazer novas perspectivas à pesquisa, uma vez que não está fechada dentro de um conjunto imutável de hipóteses (TRIVIÑOS, 1987). Os registros foram gravados em áudio e tem duração média de uma hora. O roteiro utilizado na condução das entrevistas e as transcrições dos registros são disponibilizados no apêndice A e B, respectivamente. De maneira sintética, as entrevistas buscaram coletar informações como mostra o quadro 5.

Quadro 5 - Síntese do roteiro semiestruturado para entrevistas

Percepções temporais a partir do papel desempenhado nas dinâmicas imersivas de codesign
Como o tempo é encarado e planejado nesses processos
Percepção sobre tempo e a influência do tempo nas dinâmicas de codesign
Potencial de desenvolvimento temporal das dinâmicas imersivas de codesign

Fonte: a autora

3.3 TÉCNICAS E PROCEDIMENTOS PARA ANÁLISE DOS DADOS

Para a análise, utilizamos a técnica de análise qualitativa de conteúdo, que consiste na categorização de dados selecionados pelo pesquisador, tendo como filtro

para tal seleção, sua relevância para responder aos objetivos da pesquisa (SCHREIER, 2014, FLICK 2009).

Para a categorização nos ancoramos em duas principais referências teóricas, tendo em vista que o problema de pesquisa atua em dois campos principais: identificar ou categorizar o tempo e analisar suas relações. Com isso, podemos estabelecer a base de análise de acordo com os objetivos específicos da pesquisa. Para identificar conceitos temporais no contexto das dinâmicas de codesign partimos da categorização de Adam (2008).

Quadro 6 - Categorias de conceitos temporais

Categoria	Temporalidades
Enquadramento temporal	delimitações temporais, início, fim, dia
Processualidade temporal	passagem do tempo, irreversibilidade
<i>Timing</i>	sincronização, coordenação, hora certa / errada
Ritmo	velocidade, taxa de mudança, intensidade
Duração	extensão, distância temporal, instantaneidade, instante / momento do tempo
Sequência	ordem, sucessão, simultaneidade
Modalidades temporais	passado, presente e futuro - memória, percepção / experiência e antecipação

Para analisar como esses tempos se relacionam, tanto nas dinâmicas como para além delas, utilizaremos o modelo de ecologia de tempo social proposto de Cheng (2015) e seus princípios operacionais.

Quadro 7 - Princípios operacionais do modelo ecológico de tempo social

Princípio	Nível	Análise
1	Individual	Que papéis sociais são desempenhados? Quais suas demandas temporais e relacionamentos?
2	População	Como as demandas temporais de um agente influenciam as de outros?
3	Comunidade ou ecossistema	Limitação de uma categoria conceitual unitária de análise
4	Ecossistema	Como se relaciona com outros ecossistemas ou com que outros ecossistemas se sobrepõe?

Fonte: Elaborado pela autora a partir de Cheng (2015)

4 OBSERVAÇÕES

Neste capítulo descrevemos as observações realizadas na pesquisa de campo entre os meses de agosto e setembro de 2018.

4.1 OBSERVAÇÃO 1 - HACKATOWN ESCOLA DE ADMINISTRAÇÃO

O evento Hackatown Escola de Administração (EA) ocorreu no dia 25 de agosto de 2018 em uma universidade de Porto Alegre. No entanto, como era uma edição a ser conduzida por membros do diretório acadêmico da faculdade e não pela equipe original do projeto Hackatown, é relevante considerarmos alguns eventos que o antecederam. Dessa forma, a seguir fazemos uma contextualização do projeto a partir do que foi observado em reunião preparatória para o evento, realizada no dia 20 de agosto com a participação da equipe Hackatown e de alunos da Escola de Administração.

O Hackatown é apresentado como uma metodologia para engajar comunidades. Embora já esteja em execução, os responsáveis consideram que ela ainda está em construção, aberta. A proposta do projeto é “hackear” a cidade aos poucos e para isso pretende ser uma metodologia de fácil replicação. O projeto é inspirado nos hackathons, mas nas palavras de Rafael, idealizador do projeto, se diferencia por ser menos cansativo, mais ordenado e mais democrático.

A primeira edição do evento aconteceu no bairro Floresta, do dia primeiro ao dia três de junho de 2018, com o intuito de desenvolver soluções para problemas do bairro. O Melhora Caxias foi citado como uma segunda edição, embora não tenha sido um evento exclusivo do Hackatown, mas sim fruto da parceria entre a equipe e CDL Caxias do Sul, o evento utilizou a metodologia desenvolvida para o projeto. A edição do Floresta teve dois dias e meio. Já em Caxias, o evento aconteceu em um único dia, 18 de agosto, das 08h30 até às 18 horas. Ou seja, embora o método tenha sido idealizado para uma condução de 24 horas, é flexível para outras configurações de cronograma.

A formação das equipes acontece a partir das temáticas a serem trabalhadas, previamente definidas pela organização do evento. São temas como segurança pública e sustentabilidade, aos quais as pessoas escolhem livremente com qual preferem trabalhar. Só depois que as pessoas já se alocaram nos supostos grupos, é

dado aos participantes um número limite por grupo, se necessário. Os participantes não devem saber o número de integrantes antes de se decidirem que temática querem trabalhar. No Hackatown não existe "ganhador", não existe prêmio ou banca. No entanto, é escolhida democraticamente uma Ideia Destaque: todos participantes votam, usando o aplicativo Voxvoting. Um ponto de atenção no discurso do projeto é o de que o Hackatown foca em soluções que podem ser implementadas amanhã. Com isso percebemos a perspectiva de futuro que guia a metodologia, que segundo a classificação de Coutinho e Penha (2015) pode ser enquadrado enquanto futuro possível ou provável.

Na reunião preparatória para a edição da EA o projeto foi apresentado e discutido. Muito do que se discutiu girou em torno das diferenças de experiência entre as edições Floresta e Caxias, visto o cronograma enxugado do último. Com essa diferença de duração, a edição do Floresta contou com maior número de palestras, a que Rafael se refere como "Momentos de Inspiração". Para ele, esses momentos foram importantes como forma de alinhamento das pessoas com a proposta do evento quanto como motivação. Ele acredita que o modelo de três dias é mais rico e imersivo, pois tem mais momentos de inspiração e mais "ir e voltar". Ágatha¹, uma estudante que participou da edição Floresta e é responsável pela edição da EA, colocou que considera uma parte importante do processo o tempo que tiveram para entrar em contato com os moradores (usuários), e que a definição do problema escolhido veio desse contato. Ela disse também que achar o problema foi mais legal do que desenvolver a solução.

Nesse sentido, Rafael complementa com suas percepções da primeira edição. Ele disse que a parte de mapa da empatia, quando os participantes falaram pela segunda vez com os moradores, foi um dos momentos críticos, que as pessoas queriam mais tempo para isso. Ele diz também que ao final do segundo dia, momento de compartilhamento e pós contato e validação com os moradores foi momento de "crises", em que os grupos se deram conta de que suas ideias e suposições não eram tão acertadas, o que fez com que "andassem para trás".

Dentre as preocupações para a edição da EA surge o fato de que os alunos encarregados pela organização do evento achavam que os professores não se motivariam a participar, mas eles se motivaram a ponto de gerar "excesso" de

¹ Nome fictício

professores confirmados e uma incerteza do que fazer com isso: se palestram, se fazem mentoria, se atuam enquanto participantes.

Um breve momento da reunião foi utilizado para apresentação da pesquisadora e da proposta da pesquisa para os alunos da EA.

No dia 25 de agosto aconteceu o Hackatown Escola de Administração com uma proposta de cronograma reduzido em relação às outras edições.

Figura 6 - Cronograma Hackatown EA



Fonte: Hackatown (2018)

Antes da abertura oficial do evento, os participantes que vão chegando, fazem seu check-in e aguardam ao lado de fora da sala de aula indicada para o evento. Muitos aproveitam o café da manhã oferecido e conversam. Muitos se conhecem. Com pouco mais de 15 minutos de atraso o evento começa com cerca de 25 pessoas, entre alunos e professores. Há também a presença de um representante da equipe do Hackatown; ele não atua enquanto facilitador, mas sua presença serve caso alguma dúvida na condução ocorra. Após uma breve fala introdutória, os facilitadores,

que eram também alunos da escola, iniciam uma dinâmica em duplas, a dinâmica de integração "1, 2, 3". Todos riem, há um clima de descontração e alguns conversam.

Fotografia 1 - participantes em atividade quebra-gelo



Fonte: registrado pela autora

Depois do quebra-gelo, as falas dos professores começam. Quem inicia é Alberto Silva², decano da escola. Ele fala da história da Escola de Administração, em um tom de “contação” de história, mas de forma bastante informal, como uma conversa. Os alunos prestam atenção na história, com interesse. Há um tom folclórico na saga da ocupação da EA com o acampamento dos professores. A história de ocupação mostra que um dos principais problemas atuais da EA existe desde seu nascimento, a falta de espaço físico. Quando o prof. Silva fala que espaço físico é um problema, todos concordam, sinalizando com a cabeça. As falas continuam e o próximo a falar é professor Igor³, que atua como diretor da Escola de Administração, em finalização de mandato. Ele fala da sua preocupação com a infraestrutura da EA, problema que perdurou pela história até o presente. Os alunos seguem prestando atenção e fazendo questionamentos. Algumas pessoas (alunos e professores)

² Nome fictício

³ Nome fictício

chegam. Diego⁴, futuro Vice-diretor, é o último dos representantes docentes a discursar. Sua fala é orientada ao futuro; ele fala na piora de recursos e explana sobre possibilidades de parcerias para driblar o problema financeiro. Para ele as festas dadas no jardim também são uma boa fonte de arrecadação de verbas. Perto das 11h a conversa com os professores encerra, Prof. Silva vai embora. Rodrigo⁵, ex-aluno da EA começa sua fala, contando sua história como presidente do centro acadêmico (CAEA).

Às 11h10 começa mão-na-massa I (dinâmicas de cocriação), com 40 minutos de atraso em relação ao cronograma estipulado. São anunciadas quatro temáticas de trabalho:

- Inovação social
- Infraestrutura
- Desenvolvimento
- Educação

As pessoas se dividem nos grupos a partir do interesse na temática. Cada grupo conta com pelo menos um professor, o grupo desenvolvimento não tem um professor, mas tem o ex-aluno Rodrigo como integrante. A primeira atividade consiste em quatro etapas:

1. Pessoas escrevem individualmente problemas ou desafios relacionados à temática
2. As ideias são compartilhadas com o grupo, que as discute e agrupa por similaridade
3. Grupo vota para eleger a (s) ideia (s)
4. Elaboração de uma pergunta a partir da (s) ideia (s) selecionada (s)

Apesar de consistir em quatro etapas, os participantes recebem as orientações de cada uma das etapas apenas quando concluem a anterior. No início da atividade, em que se tem um tempo para elaboração de ideias individualmente, é possível observar que alguns grupos seguem as orientações e escrevem concentrados, outros partem logo para o diálogo, mesmo sem a orientação prévia dos facilitadores. Nesse

⁴ Nome fictício

⁵ Nome fictício

sentido, nota-se que alguns acabam priorizando a geração de ideias enquanto outros preferem uma dinâmica mais dialógica.

Em relação ao compartilhamento de ideias nos grupos, percebemos que em alguns casos algumas pessoas acabam dominando o diálogo, seja por falarem mais ou por representarem alguma posição de influência em relação aos outros participantes, o que aconteceu em alguns grupos com professores.

Conforme as etapas iam sendo reveladas pelos facilitadores, também se percebeu que, enquanto alguns grupos acabam antecipando alguns pontos de forma intuitiva, outros grupos não trabalham em sincronia com as etapas propostas. Foi o que aconteceu com o grupo de inovação social, que focou bastante na criação de ideias individualmente e que, chegado o momento da última etapa, ainda não tinha priorizado suas ideias. Então, eles seguiram o exemplo de formulação de pergunta dado pela facilitação e escreveram a palavra “como”, com um ponto de interrogação no meio da folha, entre os post-its. Apesar disso, ao final da atividade, o grupo tinha formulado a pergunta. Assim, concluíram nos quinze minutos dados para a última etapa, as outras que não haviam realizado no tempo proposto.

Fotografia 2 - Pergunta formulada pelo grupo inovação social



Fonte: registrado pela autora

Quando foi anunciado que faltavam apenas cinco minutos para finalização da atividade e início da hora de intervalo para almoço, a fala de um dos alunos ilustra a sensação de que o tempo para a atividade não foi suficiente:

“A gente vai poder fazer isso de novo, né?”

Nos minutos finais da atividade, Ágatha, que foi a facilitadora mais ativa, não estava presente pois também era responsável por coordenar outras partes do evento, tendo que se preocupar com questões logísticas como almoço. Enquanto todos saíam em direção ao almoço, o grupo da infraestrutura, que tinha como participante o então atual diretor da faculdade, continuou na sala, conversando. Conversavam de forma calma e bastante próxima, era notório um clima de aprendizagem. Mais tarde quando questionei o grupo sobre porque demoraram a sair para o almoço, comentaram que resolveram continuar as discussões porque o professor não poderia continuar no evento na parte da tarde e queriam aproveitar ao máximo sua presença. Com isso, o grupo antecipou-se, já partindo para a elaboração de soluções nesse espaço de tempo.

No almoço o clima era ameno e descontraído, e as conversas eram sobre comida e outros assuntos não relacionados às discussões do evento. Ao final de uma hora de intervalo, mais uma dinâmica quebra-gelo foi realizada.

De volta à sala, Luís⁶, que estava inicialmente agendado para falar pela manhã sobre a Enactus⁷ (ONG de empreendedorismo social com foco em estudantes), faz sua palestra. Por volta de 13h30 começa a roda de conversa. A roda de conversa é dirigida mais a falas e exposições dos professores e professoras, sendo que alguns chegaram somente à tarde, enquanto outros presentes pela manhã haviam ido embora. Fala-se sobre a faculdade, sistema de ensino, descasamento temporal da academia com a prática, acontecem também reflexões sobre o próprio evento. Nesse sentido, se nota nas falas uma tendência a entender aquele momento mais como um espaço de debate, conversas e convivência do que de construção de soluções através do design.

Às 15h começa o segundo bloco de mão na massa, destinado a elaborar soluções que possam responder à questão formulada pela manhã. A primeira parte do bloco consiste em uma atividade bastante similar à da manhã, também com quatro etapas, mas focada agora em soluções e não em problemas.

1. Pessoas escrevem individualmente ideias para responder à pergunta
2. As ideias são compartilhadas com o grupo, que as discute e agrupa por similaridade
3. Grupo prioriza/escolhe a (s) ideia (s)

⁶ Nome fictício

⁷ <http://www.enactus.org.br/>

4. Elaboração uma resposta para a pergunta formulada anteriormente a partir da (s) ideia (s) selecionada (s)

Dessa vez, no entanto, a etapa individual foi bem menos expressiva do que pela manhã, havendo uma tendência à discussão em grupo. Ágatha orienta que as soluções devem ser pensadas de forma que sejam ações que possam começar “amanhã”. Após 20 minutos, os facilitadores orientam sobre a próxima atividade, pedindo que preencham um *canvas* (*business model canvas*). Como todos ali são estudantes ou professores de administração, já conhecem a ferramenta e não há necessidade de explicação. Depois de meia hora para o *canvas*, foi pedido que os grupos elaborem uma frase que resumisse a ideia desenvolvida com o *canvas*, dizendo o que é, como é executado e que benefícios traz.

Nessa última etapa a dessincronia entre os grupos e as atividades propostas ficou mais evidente. Enquanto o grupo infraestrutura acabou um pouco antes dos demais, o grupo social preenche o *canvas* nos últimos minutos e o grupo educação não faz o *canvas*, contentando-se em conseguir chegar a um consenso sobre uma solução e estruturar uma frase para apresentar aos demais. Nesse momento surge na conversa do grupo o pouco tempo de cocriação do evento. Há uma concordância de que o tempo foi curto, mas há a manifestação de satisfação com o compartilhamento e diálogo com os professores, de forma que parece ser um fator de contrapeso e importância no sentido de geração de valor do processo. Com o grupo infraestrutura já tendo terminado suas atividades, a pesquisadora aproveitou para questioná-los sobre o assunto e todos concordaram com as percepções do grupo educação. Nas apresentações das soluções, apesar das diferentes temáticas, a maioria estava ligada à criação de eventos.

Podemos observar que na condução de uma edição reduzida em tempo a parte cocriativa ferramental, o dito mão-na-massa, foi reduzido tanto no cronograma planejado como nos ajustes do dia do evento. Apesar da participação reduzida de alguns professores, a presença deles foi parte importante na criação de valor na dinâmica. Deve, portanto, ser um ponto de atenção para a análise.

4.2 OBSERVAÇÃO 2 – HACKATHON INSTITUIÇÃO FINANCEIRA

O Hackathon Instituição Financeira é aqui denominado como uma forma de identificar o evento que foi produzido por uma instituição do ramo financeiro em Porto

Alegre. A participação no evento ocorreu mediante inscrição. Cada inscrito pagava uma taxa (para cobrir os gastos do evento, como o de alimentação), e escolhia uma temática - Educação Financeira ou Colaborar para Transformar - e perfil de acordo com suas habilidades: design, programação ou marketing. O papel de marketing, no entanto, era um perfil coringa, como a pesquisadora pode constatar em contato com participantes durante o evento, ao observar pessoas de diferentes formações, inclusive da área médica exercendo o perfil. O evento aconteceu na sede do braço digital da instituição, de 31 de agosto a 2 de setembro de 2018 e foi a segunda edição da maratona. Como neste evento optou-se por fazer a observação no papel de participante-come-observador, a pesquisadora inscreveu-se no evento na temática educação financeira, no perfil Designer. A pesquisadora entrou em contato com a organização do evento para autorização de sua participação como parte de sua pesquisa. Durante o evento, a pesquisadora identificou-se enquanto pesquisadora para os participantes de sua equipe.

O cronograma do evento, de forma sintética, seguiu o formato padrão encontrado na literatura sobre hackathons, com início com momento de entendimento do próprio evento, formação de equipes de trabalho, período de desenvolvimento e, ao final, apresentação dos resultados. A figura 6 apresenta o cronograma conforme enviado aos participantes por e-mail.

Figura 7 - Cronograma Hackathon Instituição Financeira

Cronograma Resumido:

Sexta-Feira - 19h as 22h

Sábado - 09h (Início)

Domingo - 18h (Encerramento)

Horário Sexta Feira

19:00 Recepção + lanche

19:20 Falas Iniciais

19:40 Palestra: Dobra

20:00 Palestra: Daniel Wildt

20:20 Palestra: Luciana Cattony - maternidade

21:00 Dinâmicas para entender o Desafio

22:00 Encerramento

Horário Sábado

08:30 Café da Manhã

09:00 Dinâmica empatia

10:00 Dinâmica de ideação

11:00 Proposta da solução

13:00 Almoço

17:00 Lanche

22:00 Janta

Horário Domingo

03:00 Lanche

08:00 Café da Manhã

12:00 Almoço

17:00 Apresentações

Fonte: Hackathon Instituição Financeira

Na chegada ao local cada participante recebeu um kit com materiais como caderninho, caneta e uma camiseta. As camisetas tinham cores diferentes de acordo com a área de atuação do participante: verde para desenvolvedores, roxo para designers e branco para marketing. As camisetas tinham as palavras em inglês: “eat, sleep, hack, repeat”, que significam: “comer, dormir, hackear e repetir”, respectivamente. Após as palestras iniciais, as pessoas foram conduzidas para locais diferentes, de acordo com suas temáticas de trabalho. O grande grupo da temática matemática financeira, na qual a pesquisadora estava inscrita, foram alocadas em uma grande sala de vidro em que profissionais da área apresentaram os problemas e desafios da temática. A temática de trabalho se mostrou mais relacionada com tempo do que o esperado, de forma que as exposições e provocações dos especialistas

falavam bastante na relação presente, futuro e qualidade de vida, pelo viés financeiro, no sentido de poupar e planejar.

Os grupos de trabalho foram designados pela organização, estando já pré-definidos e tabulados. No grupo em que a pesquisadora foi designada (E2), a distribuição de pessoas por área de atuação se deu em: 6 desenvolvedores, 2 designers e 1 marketing. Para cada grupo foi designado um mentor, que era uma pessoa que conhecia a temática de trabalho e cuidava do desenvolvimento do grupo. Além desses mentores dedicados a cada grupo, o evento contava com *coaches*, que eram especialistas técnicos que circulavam disponibilizando auxílio para os grupos que necessitavam. Assim como os participantes, os *coaches* também eram divididos por área (Design, Marketing, Programação) e por Trilha (Educação Financeira ou Colaborar para Transformar). Mentores e *coaches* utilizavam camiseta de cor preta.

Ainda na sala de vidro, foi apresentado ao grande grupo uma persona (figura 7) que representava um perfil de usuário e que deveria servir como guia de nossas decisões na condução do nosso projeto. Com as equipes formadas, tivemos uma breve discussão sobre os dados trazidos pela ferramenta de persona.

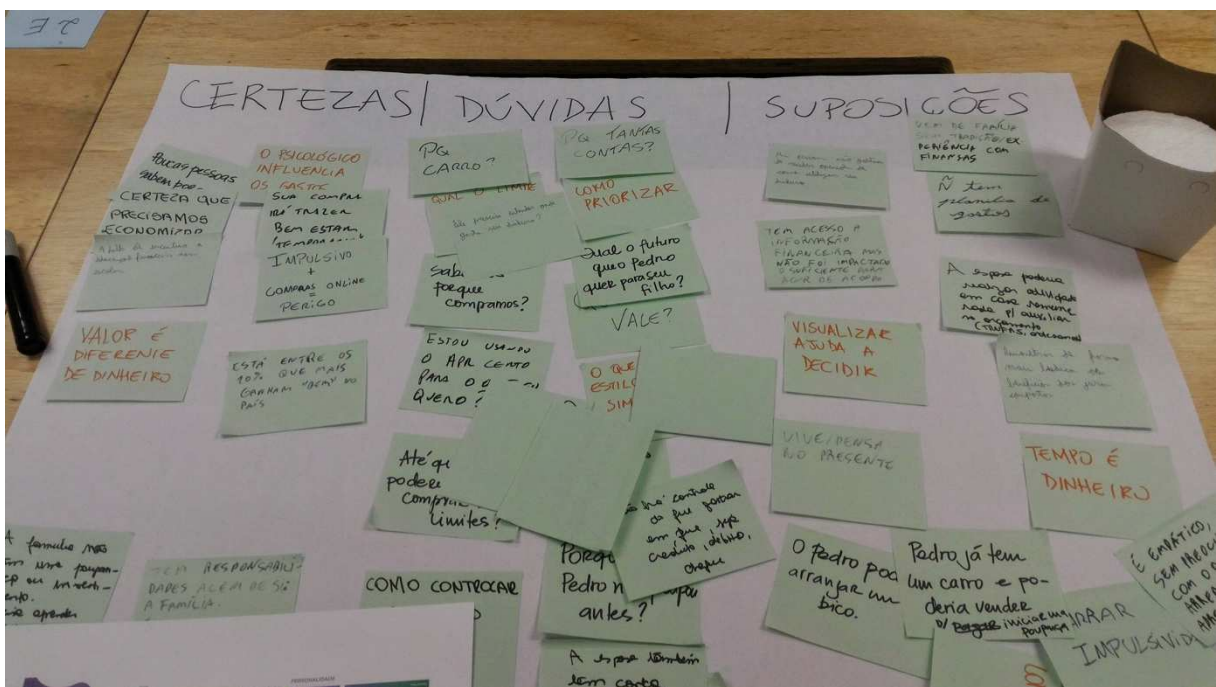
Figura 8 - Persona para temática Educação Financeira



Fonte: Instituição Financeira

Com essa persona em mãos, os grupos foram para as suas mesas de trabalho. A primeira tarefa foi o preenchimento da ferramenta Matriz CSD⁸, na qual deveríamos elencar certezas, suposições e dúvidas acerca daquela persona. Como não houve prescrição sobre como preencher a matriz, se cada integrante criava suas contribuições de forma individual ou se eram construídas coletivamente, a pesquisadora, no papel de designer, instruiu o grupo a realizarem primeiramente de forma individual e depois discutirem coletivamente, agrupando as proposições semelhantes.

Fotografia 3 - Matriz CSD preenchida pelo grupo



Fonte: registrado pela autora

Ao final da atividade os participantes foram liberados para voltarem às suas residências. Antes de irmos embora uma das integrantes do grupo questionou sobre a intenção dos outros participantes sobre a perspectiva de passar a noite de sábado para domingo no evento. Dois participantes indicaram de forma enfática que iriam pernoitar no local. A pesquisadora também confirmou sua presença. Duas integrantes sinalizaram que não ficariam de forma contínua na dinâmica, retornando às suas casas no turno da noite por motivos de ordem pessoal como filhos e bichos de estimação.

⁸ <http://logobr.org/design-estrategico/matriz-csd>

Um ponto observado pela pesquisadora já nesse primeiro dia e curto tempo de interação em grupo diz respeito a sua própria atuação e a relação de influência nas atividades do grupo. A pesquisadora percebeu-se enquanto uma pessoa com tendências de liderança. Embora esta característica possa ser encarada enquanto conflitiva em um contexto de observação, chegou-se à conclusão de que, como é natural que algumas pessoas acabem desempenhando papéis de liderança, mesmo em contextos colaborativos, optou-se por não reprimir tal comportamento. Ainda, a autoanálise retrospectiva permitiu identificar tal comportamento como uma tendência natural da pesquisadora enquanto designer, tendo ocorrido em outras experiências da pesquisadora em contextos de codesign. Entendeu-se que no contexto e para aquele grupo, o principal papel que ela desempenhava era o de designer e que, portanto, tratava-se de algo intrínseco às dinâmicas imersivas de codesign. Assim, quando pontuamos nesta subseção, que a pesquisadora realizou alguma ação, nos referimos à sua ação enquanto designer, mas a identificamos enquanto pesquisadora como forma de demarcação da perspectiva.

O segundo dia do hackathon começou com o café da manhã. Depois da refeição, os grupos foram direcionados para a mesma sala de vidro da noite anterior. Lá, cada grupo fez um mapa da empatia e revisaram a persona. Os grupos tiveram meia hora para conclusão da atividade, e não a uma hora prevista no cronograma. O tempo da atividade foi controlado no telão e também pelos mentores.

Fotografia 4 - Mapa da Empatia preenchido pelo grupo



Fonte: registrado pela autora

Como ferramenta de ideação, cada grupo realizou uma atividade que deveria ser um *Crazy Eigth*. No entanto, como havia atraso das atividades em relação ao cronograma prévio, os *coaches* e mentores orientaram a prática de apenas um esboço por pessoa do grupo, em vez das oito opções originais. Assim, cada pessoa desenhou uma ideia de solução em um minuto. Cada um apresentou sua ideia à equipe. As ideias foram votadas utilizando *dot-voting*⁹, técnica em que cada pessoa escolhe, de forma silenciosa, as três ideias que prefere. Como houve empate entre duas ideias, o grupo voltou à mesa de trabalho sem ter definido um caminho único. Uma das ideias mais votadas era a de um sistema de controle de gastos com gamificação, a outra uma solução que mostrava os valores gastos em serviços bancários e dava soluções para economizar com esses serviços.

A pesquisadora notou que o integrante do grupo que havia dado a ideia do *chatbot* possuía um papel com anotações. Ao questioná-lo, descobriu-se que ele havia, naquela manhã a caminho do evento, no transporte público, concebido a ideia

⁹ <https://en.wikipedia.org/wiki/Dot-voting>

e anotado em uma nota de recibo. No entanto, quando a pesquisadora questionou os integrantes do grupo, mais cedo, se haviam pensado em possíveis soluções durante a noite, ninguém fez menção positiva.

Na mesa os integrantes discutiram sobre as ideias na tentativa de convergência. O atraso no início das outras atividades e a iminente entrega do primeiro checkpoint aumentaram a sensação de pressão temporal. Os checkpoints eram horários pré-definidos em que os grupos deveriam fazer entregas determinadas. Alguns checkpoints implicavam em apresentações para o grande grupo, mas a maioria era controlada apenas pelos mentores dos grupos. O quadro geral de checkpoints ficava no salão de apresentações e pode ser visto na fotografia 5. Um documento com as tarefas, expectativas e checkpoints de forma mais detalhadas podiam ser acessados no repositório digital do evento.

Fotografia 5 - Quadro de checkpoints

CHECKPOINTS		
13h25	Entrega da proposta	2E 4E 2C 3C 1E 3E 4C 3C
18h	Checkpoint	2E 03 3C 4E 4C 2C 4E 1C
09h	Checkpoint	1E E2 4E 3C 4C 2C 1C
08h	Checkpoint	3E 4E 3C 3E 2C C1 2E 4C
14h	Checkpoint	3E 03 2C 4E 1E 4C

Fonte: registrado pela autora

Apesar da inicial sensação de atraso por termos aparentemente demorado para chegar até uma proposta de solução, apresentamos nossa ideia dentro do tempo previsto. O grupo elaborou uma proposta de *chatbot* que compararia taxas bancárias e ajudaria com dicas de educação financeira. O horário da primeira entrega e apresentação foi alterado do meio-dia para as 13h25, por causa do atraso nas atividades da manhã. Os outros checkpoints não sofreram alterações. Outra tarefa a

um dos *coaches* de design sugeriu que as participantes realizassem um *Crazy Eight*. Após a atividade, foram identificadas algumas possibilidades de caracterização do personagem (super-herói, cavaleiro, justiça), que foram validadas com outras questões através de pesquisa elaborada pelas participantes e conduzida através de formulário online.

Com a definição do *chatbot* e escolha da tecnologia para implementação, três dos desenvolvedores não puderam colaborar na parte de programação da solução por dominarem outras linguagens que não as que seriam utilizadas na solução. Assim, esses participantes ficaram encarregados pela produção da base de conhecimento do *chatbot*, pesquisando e produzindo conteúdo. Os conteúdos foram definidos de acordo com os fluxos de conversa que o robô (*chatbot*) seria capaz de responder, determinados anteriormente pelo grupo.

A definição dos fluxos de conversa do *chatbot* aconteceu envolvendo os desenvolvedores da equipe e a pesquisadora, que buscou transitar entre as atividades, deixando a condução da pesquisa com usuários para definição da personagem por conta da outra designer e da participante de marketing. No entanto, em um desses movimentos de transição entre as atividades, ao retornar para o design de fluxo de conversa do *chatbot*, a pesquisadora encontrou uma lógica de conversa diferente da anterior. Assim, ela procurou compreender o que havia conduzido para tal mudança. No entanto, não concordando com a mudança, a pesquisadora argumentou e acabou por convencer o grupo a retornar ao fluxo definido anteriormente.

Esses movimentos de aparente volta em alguns momentos dos processos aconteceram em parte ligados a essa transitividade de alguns indivíduos. Havia a necessidade de explicar não apenas o status de um determinado processo, mas os movimentos e decisões que conduziram até aquele ponto, para a inclusão de pessoas no processo ou ainda mesmo apenas para que fosse possível uma breve sugestão. Além do episódio no design dos fluxos de conversa, situações parecidas ocorreram para permitir as interações de alguns *coaches* e também da participante designer que esteve presente no hackathon apenas nos períodos da tarde.

Com a chegada da noite, quatro participantes foram embora: a designer e a desenvolvedora que já haviam sinalizado no início do evento que não pernoitariam no local, a participante do marketing e mais tardiamente um dos desenvolvedores.

Destes, apenas a designer retornou no domingo, novamente apenas no período da tarde.

A noite mostrou-se um período de cansaço físico, trabalho menos de criatividade coletiva e mais de produção individual. Os desenvolvedores que ficaram empenhavam-se na programação da solução enquanto a pesquisadora ficou responsável pelas peças gráficas que incluíam a ilustração do personagem JUSTO e a criação do site. Durante a madrugada duas *coaches* se juntaram à equipe, inicialmente apenas dando conselhos, mas depois acabaram auxiliando com o “mão-na-massa” também. Outra característica do turno da noite, em especial da madrugada foi o humor, que apareceu em uma relação com a necessidade de energia como também atuou no sentido de estreitamento das relações que se estabeleciam. O humor aparece como uma ferramenta de socialização em todo o evento, mas se intensificou durante a madrugada. Também, a sensação de distorção da percepção temporal foi maior durante a noite do que em outros períodos do hackathon: com momentos em que o tempo parecia não passar e outros em que passava rápido e a pressão por desenvolver a solução aumentava.

O início da manhã foi marcado pela chegada da mentora mais do que pela chegada do sol. A mentora controlava as entregas e, embora o grupo tivesse desenvolvido bastante durante a noite, muito ainda tinha que ser realizado e havia um déficit de integrantes. Imersos em suas tarefas durante a madrugada, os integrantes não controlaram a lista de entregas, que incluía uma série de ações da área de marketing. Então, frente à necessidade de realização dessas atividades, a mentora e um *coach* de marketing auxiliaram na produção das atividades.

As horas finais até a entrega, marcada para o final da tarde do domingo, foram de grande concentração e sentimento de pressa, em um processo de corrida para atingimento das metas e apresentação. Nesse processo, atividades como o *business model canvas*, que tinha a intenção de forçar o grupo a pensar na viabilidade da solução enquanto negócio, foi preenchido às pressas. No momento estipulado para a apresentação, enquanto o grupo esperava sua vez, o cansaço e desgastes físicos foram sentidos de forma clara e pungente. Era notável o desgaste nos rostos dos colegas, os olhos eram cansados e o semblante pálido. Os poucos comentários também giravam em torno disso, do sono e das dores no corpo. A apresentação ocorreu bem, de forma compartilhada e bem-humorada. Após cada avaliação, os mentores dos grupos e alguns *coaches* e convidados faziam alguns comentários. De

maneira geral todas as avaliações foram positivas e demonstraram um envolvimento com as pessoas e um sentimento de superação.

Após as apresentações foi feito um registro fotográfico coletivo e finalmente todos foram para suas casas recuperar as horas de sono. Com o intuito de fomentar a continuação dos projetos iniciados no hackathon, a instituição financeira ofereceu mentoria aos participantes. Para tanto, os interessados deveriam preencher um formulário de inscrição no programa. No primeiro encontro da mentoria, ocorrido no dia 19 de outubro, apenas um dos grupos compareceu em sua formação integral. Os demais participantes derivavam de vários grupos. Do grupo do *chatbot* JUSTO, apenas a pesquisadora e mais um desenvolvedor estavam presentes. Os participantes presentes foram realocados em novos grupos de acordo com seu interesse no projeto. Dessa forma, a equipe do JUSTO saiu da primeira mentoria com equipe renovada.

No entanto, apesar dos esforços da equipe da instituição financeira, que organizava encontros, bem como dispunha de novas mentoras que prestavam apoio às equipes, pouco foi desenvolvido após o hackathon. Nos três encontros de mentoria que a pesquisadora participou e também nos contatos feitos no grupo criado no aplicativo de mensagens WhatsApp, o que se observou foi uma dificuldade de alocação do projeto nas agendas dos participantes. Nos encontros presenciais, nos quais se discutiu o escopo e futuro da aplicação, estabelecia-se metas para uma entrega ao final da mentoria, que deveria durar seis meses. O que se observou foi que, uma perspectiva temporal de maior extensão fez com que se aumentasse o escopo de desenvolvimento da solução, que encontrou dessincronia com a disponibilidade dos participantes. Dessa forma, no último encontro presencial, se optou por voltar ao escopo inicial da solução, ainda proposto no hackathon, apenas executando algumas melhorias no trabalho iniciado. No entanto, o projeto não seguiu a diante, mesmo com o escopo reduzido, parte da solução já desenvolvida ou novos integrantes.

4.3 OBSERVAÇÃO 3 - HACKATOWN CIDADE BAIXA

A edição do Hackatown dedicada ao bairro Cidade Baixa ocorreu nos dias 14, 15 e 16 de setembro de 2018, na sede da Hype Studio, escritório de arquitetura. O evento começou às 18 horas da sexta-feira, e foi finalizado no início da noite de

domingo. No entanto, diferentemente do hackathon Instituição Financeira, a programação do Hackatown Cidade Baixa não incluía o período da noite de sábado. Na sexta-feira, a parte inicial foi direcionada para recepção e credenciamento e palestras que contextualizaram os participantes sobre o Hackatown e também sobre o bairro Cidade Baixa, seus objetivos e desafios.

Figura 9 - Agenda de sexta



Fonte: Hackatown CB

Depois das palestras as equipes foram formadas de acordo com a afinidade dos participantes com as temáticas propostas:

- Segurança pública e mobilidade urbana

- Inovação social
- Sustentabilidade
- Convivência e conscientização de moradores, comerciantes e frequentadores

As temáticas deram origem a cinco grupos, sendo que dois trabalhariam a temática segurança pública e mobilidade. Com os grupos definidos, os participantes foram liberados para retornarem às suas casas. A pesquisadora identificou alguns participantes que estavam presentes nas observações anteriores: uma que havia participado do Hackatown edição EA e outros dois que participaram do Hackathon Instituição Financeira. Em conversa informal, um deles comentou à pesquisadora “É uma cachaça”, referindo-se ao fato de participar de dinâmicas imersivas de codesign.

Figura 10 - Agenda de sábado do Hackatown CB

agenda

SÁBADO

15.09

O Problema

08:30 Recepção

09:00 Abertura

09:15 Arq&Urbanismo na CB
Hype Studio

10:00 Intervenção Urbana
em Pittsburgh
Eric Sloss

10:45 Break

11:00 Explorando o Problema

12:00 Almoço

13:00 Entrega #1

13:15 Painel: A Convivência
de Moradores e Comerciantes
na CB

14:30 Entendendo o Morador

15:30 Break

17:00 Hortas Orgânicas do
Centro Histórico
Carmen Fonseca

18:00 Entrega #2 e
Encerramento

Fonte: Hackatown CB

No sábado, a maioria dos participantes já se encontrava presente para participar do segundo dia do evento, que começava com um quebra-gelo. Após o *coffee-break* e quebra-gelo, os participantes assistiram a palestra da Hype Studio que contextualizava o bairro Cidade Baixa historicamente. As primeiras tarefas que receberam foi, em um intervalo de aproximadamente 15 minutos: se apresentarem novamente, dessa vez falando um pouco mais profundamente sobre si, descobrirem algo em comum entre todos do grupo e criar um nome para o grupo. Assim, o grupo Inovação Social virou “Jess e os Bigodes”, Segurança e Mobilidade 1 ficou “Mobilize-C”, Mobilidade 2 foi denominado “Segue”, o grupo da convivência ficou como “Vizinhar” e sustentabilidade passou a se denominar “Curupira”.

Na primeira parte do que os organizadores do Hackatown chamam de “mão-na-massa”, os participantes preencheram uma Matriz CSD, mesma ferramenta utilizada nas outras observações. No entanto, dessa vez a ferramenta foi explorada aos poucos, em etapas, conforme a orientação dos facilitadores. Assim, os participantes foram orientados a escrever as certezas sobre a temática de trabalho do grupo primeiro individualmente e depois discutir em grupo. Cada parte dessa etapa deveria levar 10 minutos, que seriam controlados pelo grupo. Como os grupos estavam espalhados em diversas áreas do espaço físico, a organização tomava o cuidado para que os facilitadores estivessem bem distribuídos, de forma que cuidassem o alinhamento no desenvolvimento dos grupos de forma uniforme, bem como para que as informações em relação aos processos fossem dadas ao mesmo tempo.

O levantamento de hipóteses sobre as problemáticas constituiu uma segunda etapa. Foi observado que enquanto alguns grupos seguiam o método conforme proposto, outros faziam pequenas alterações, como nos grupos de Inovação Social e Convivência e Conscientização, que acabaram fazendo toda a etapa em coletivo. Também foi observado que alguns grupos continuaram trabalhando nas certezas, seja realocando-as enquanto hipóteses ou organizando por categorias. O grupo Mobilize-C, agrupou os post-its de certezas em categorias macro, como espaço público, mobilidade e violência e depois tentou identificar relações de causa e consequência.

Apesar dos esforços da organização para a sincronização temporal dos grupos, conforme cada nova etapa surgia, cada grupo seguia um caminho um pouco diferente. Assim, quando chegamos no que seria a terceira etapa, para levantar dúvidas, o grupo Segue fez o levantamento de hipóteses e de dúvidas ao mesmo tempo e de forma individual, deixando 10 minutos finais para discutir em grupo. Outros grupos optaram por não fazer a cronometragem. O grupo de Inovação Social não fez a parte de hipóteses, preferiram apenas discutir em grupo sobre a temática; o grupo deu a atividade como acabada antes dos demais. A fotografia 7 ilustra as diferentes formas de trabalho dos grupos sobre a mesma atividade.

Fotografia 7 - Grupos na atividade Matriz CSD

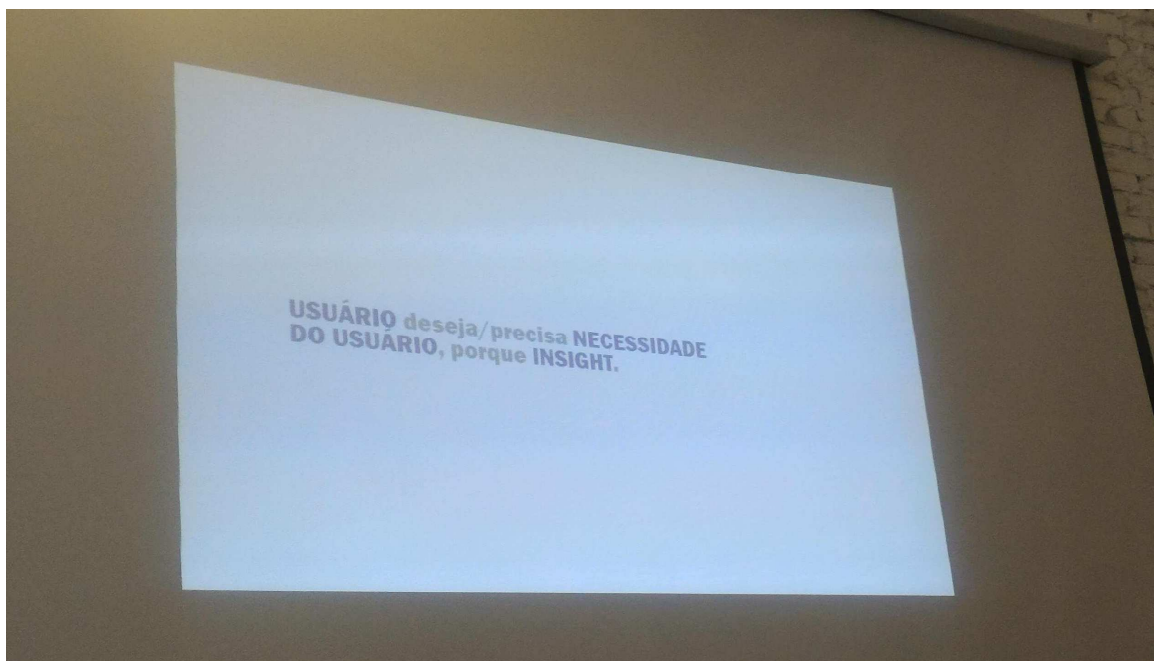


Fonte: registrado pela autora

Na parte da tarde, após o almoço, os participantes assistiram a um painel com moradores e comerciantes do bairro. Depois desse painel, os grupos saíram para a rua com o intuito de compreender melhor a realidade das pessoas que vivem e frequentam o bairro. Com base no que já havia sido levantado os participantes realizaram algumas perguntas às pessoas no entorno de acordo com o foco de trabalho.

Após o breve contato com as pessoas que seriam “usuárias” do bairro, os grupos preencheram a ferramenta mapa da empatia. Na segunda parte da tarde, após o lanche, os grupos foram incumbidos de mapear personas, formulando uma frase conforme modelo projetado na parede, conforme mostra a fotografia 8.

Fotografia 8 - Orientação para frase de persona



Fonte: registrado pela autora

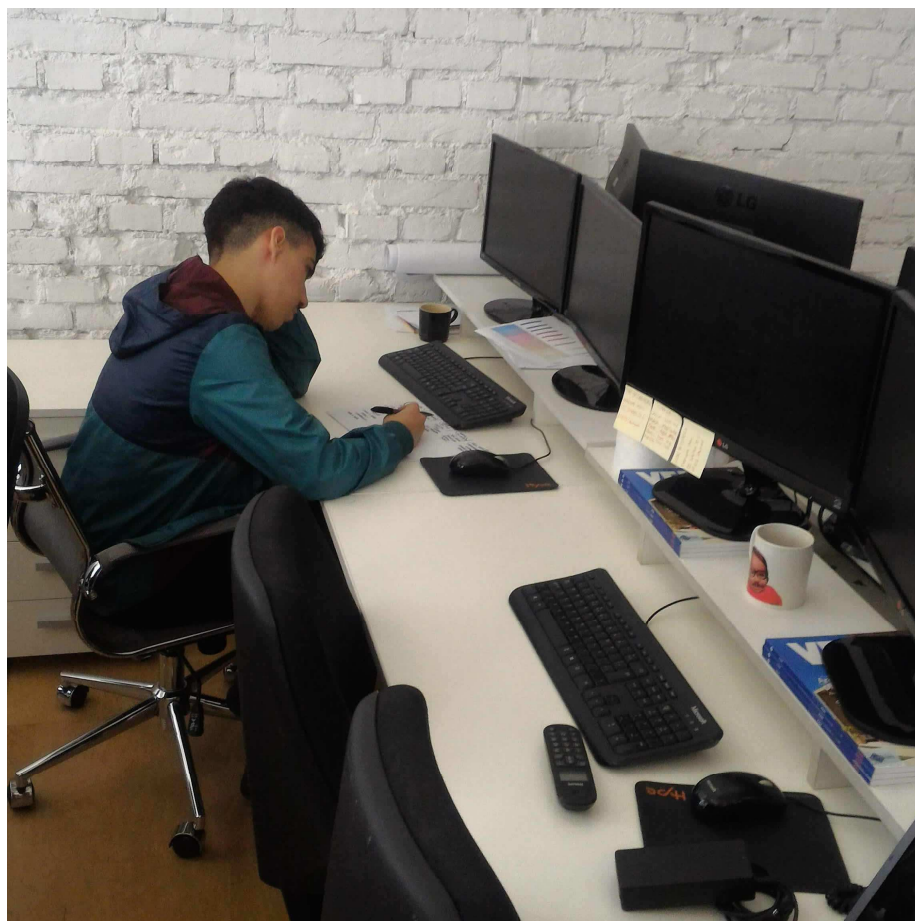
Alguns grupos fizeram três frases, abrangendo múltiplos perfis de personas, outros fizeram apenas uma. Ainda um dos grupos apresentou mais dificuldade na construção de uma única frase, atrasando-se em comparação com os demais. O grupo Segue (segurança e mobilidade 2), havia pesquisado na Web mais sobre a construção de personas.

O grupo Jess e os Bigodes, da temática inovação social, resolveu de forma autônoma prosseguir no processo de entendimento e afunilar o problema. A pesquisadora observa que dois participantes desempenham papel mais de liderança, mas um de forma mais predominante. É esse participante que orienta que eles devem, de forma individual, pensar em soluções por 10 minutos. Com isso, os dois participantes que a pesquisadora identificou com perfis mais ativos, isolaram-se do grupo para pensar individualmente. Os demais participantes não seguiram a sugestão e continuaram no local onde estavam. Dos que ficaram, apenas uma elaborava ideias. Após o tempo determinado, os dois participantes voltam para apresentar suas ideias ao grupo. Ao perceber que o grupo avançava para uma etapa mais no sentido de elaboração de soluções, um dos facilitadores orientou o grupo que continuassem a atividade no dia seguinte. Como já haviam começado a exposição das ideias de Carlos¹⁰, o mesmo termina de mostrar suas

¹⁰ Nome fictício

propostas. Uma das seis ideias trazidas pelo integrante é algo que ele já implementou, outras são inspiradas na sua experiência de trabalho. O grupo parece gostar das ideias colocadas. As ideias dos outros participantes do grupo ficam para serem discutidas pelo grupo no domingo.

Fotografia 9 - Participante se isola do grupo para pensar individualmente



Fonte: registrado pela autora

A última palestra do dia começou às 17h10, sobre hortas comunitárias no bairro Cidade Baixa. Após a palestra cada grupo apresentou o que havia construído até então. Ao final do segundo dia, um dos organizadores convida os participantes para tomar cerveja. Algumas pessoas se juntam a ele e vão para um bar na mesma quadra. A pesquisadora acompanha o grupo de pouco mais de dez pessoas para observar as conversas. Os assuntos são mais sobre a vida de cada do que uma continuação dos debates sobre as temáticas do evento.

Figura 11 - Agenda de domingo do Hackatown CB

agenda

DOMINGO

16.09

A Solução

08:30 Recepção

09:00 Abertura

09:15 Segurança Pública
em POA e na CB
MISEG

10:00 Cocriando Soluções
Criativas
Shoot The Shit

10:45 Break

11:00 Ideando a Solução

12:00 Almoço

13:30 Entrega #3

14:00 Inovação Social
na Venezuela
*Incursiones, Leather Heart &
Inpetus*

14:45 Break

15:00 Prototipando a
Solução

17:30 Entrega #4

18:00 Compartilhamento dos
Protótipos, Votação
e Celebração

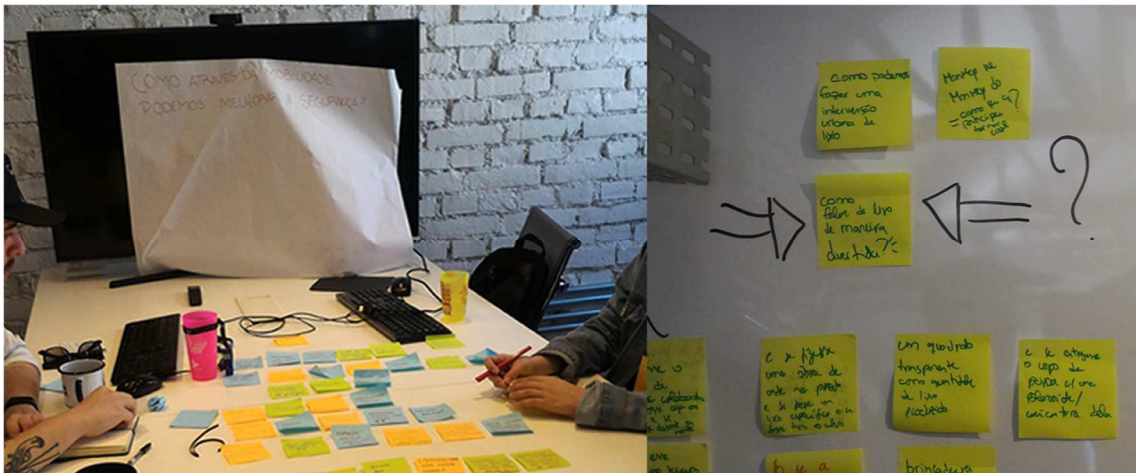
Fonte: Hackatown

O domingo começou com uma dinâmica de quebra-gelo que fez os participantes dançarem e conversarem. As palestras da manhã foram conduzidas pelo MISEG, com foco na temática segurança pública, e também pela Shoot The Shit, organização de Porto Alegre que tem um histórico de intervenções urbanas e cocriações.

Após as palestras os grupos discutem possíveis soluções. Para ideação da solução, os grupos são orientados a criar uma frase que a solução irá responder ou resolver. Nisso, o grupo de Inovação Social, repete o que haviam feito no dia anterior, com alguns participantes se deslocando para pensarem individualmente. Um deles inclusive trabalha na mesma folha do dia anterior. Alguns participantes

saem à rua para pensar e também verificar a situação do lixo na rua João Alfredo, local de grande fluxo noturno aos finais de semana.

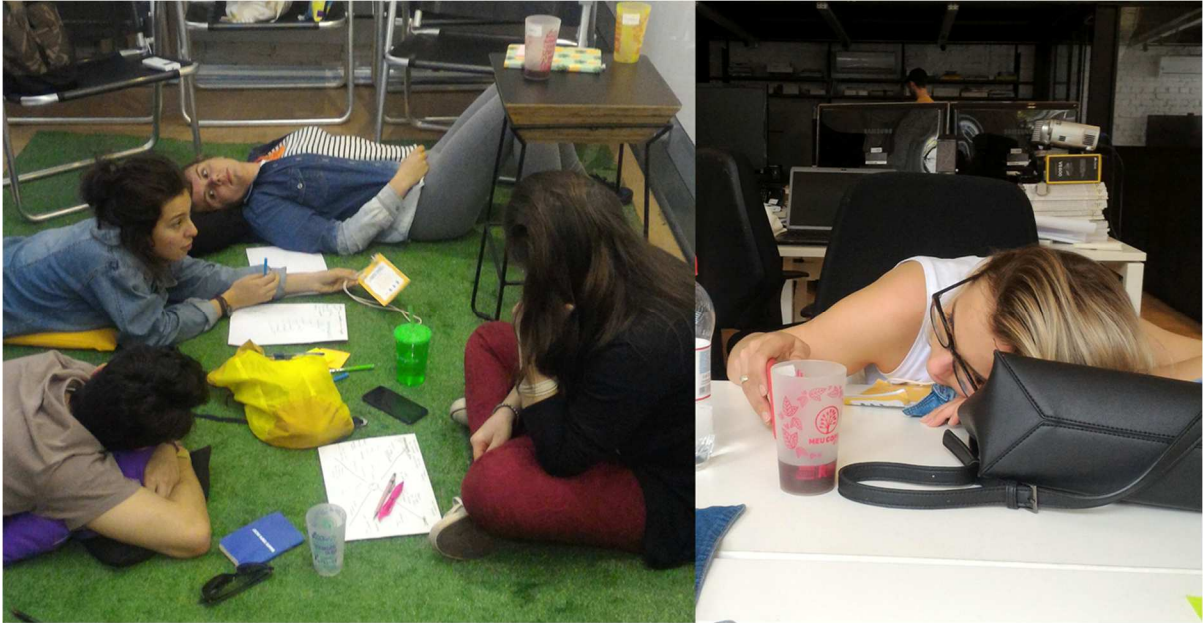
Fotografia 10 - Perguntas guiavam a criação de soluções



Fonte: registrado pela autora

Os representantes da Shoot The Shit continuaram no evento e foram requisitados por alguns dos grupos para sugestões e avaliações. Alguns grupos também acabaram utilizando algumas das dicas dadas na apresentação deles, como uso do “e se...” para estimular ideias. Como muitos dos participantes moravam no bairro, alguns deles voltam a suas residências no intervalo do almoço, que no domingo foi mais longo que no sábado. Uma das participantes do grupo de moradores da Cidade Baixa comenta “Vou aproveitar e tirar um cochilo”. De forma geral no domingo os participantes estavam mais próximos e mais relaxados, mas também foi possível notar alguns sinais de cansaço.

Fotografia 11 - Informalidade e sinais de cansaço nos participantes



Fonte: registrado pela autora

A parte final do dito “mão-na-massa”, acontece a partir das 15h do domingo, após os participantes voltarem do almoço e assistirem à palestra por videoconferência sobre Inovação Social na Venezuela. Como tarefa final os grupos devem refinar suas ideias e preencher o *business model canvas*. Antes de irem ao trabalho, representantes de cada grupo discutiram suas ideias. Assim, como tanto o grupo Jess e os Bigodes (Inovação Social) e o grupo Curupira (Sustentabilidade) tinham propostas de soluções envolvendo lixeiras, os grupos se uniram em um só.

O novo grupo seguiu o trabalho seguindo a liderança de Carlos, que mais uma vez fazia proposições de processos. Assim, cada integrante do grupo deveria contribuir com cinco ideias que agregassem à proposta que o grupo já tinha chegado. O grupo chegou a um consenso de fazer intervenções à noite, utilizando temáticas de apego emocional, como futebol, para estimular as pessoas a colocarem o lixo nas lixeiras. Os participantes fizeram protótipos com duas lixeiras do local e cartolinas e saíram à rua para testar a ideia.

Fotografia 12 - Integrantes testando protótipos



Fonte: Hackatown

Todos os grupos trabalharam de forma tranquila. Apenas o grupo Mobilize-C teve alguns conflitos nos processos de idealização da solução. Esse foi o único grupo que chegou à etapa das apresentações com uma solução de maior complexidade, que envolvia tecnologia: um aplicativo, que chamaram de “Olhos na Rua”, que seria uma ferramenta para vigilância comunitária. Dos demais grupos surgiu a ideia do TôdeBici, que seria um guia de bicicletários da cidade e o Xixi Pendente, que inspirado pelo movimento conhecido como café pendente, em que alguém deixa pago, de forma voluntária, um café para alguém que necessite, propõe um movimento em que as pessoas paguem de forma voluntária cotas de utilização de banheiros de estabelecimentos do bairro. O projeto das lixeiras foi nomeado como Cestou e ganhou a ideia Destaque do evento, que foi escolhida a partir da votação dos presentes no evento.

A pesquisadora estava presente nos grupos de WhatsApp criados durante o evento. Dos grupos, apenas dois continuavam as conversas: Cestou e Tôdebici.

O grupo Cestou excluiu a pesquisadora do grupo pouco tempo após o final do evento e Tôdebici continuou em contato tentando desenvolver o projeto, mas fez sua última postagem no Instagram¹¹ no dia 22 de setembro de 2018.

¹¹ perfil do projeto na rede social Instagram: <https://www.instagram.com/todebici>

A partir da análise dos termos mais frequentes fica claro que o que mais se sobressai no contexto das dinâmicas imersivas de codesign, na ótica de designers e facilitadores é o que acontece envolvendo as pessoas, o que vai ao encontro da importância da análise do tempo em sua ótica social. Fazer, tempo e processo também aparecem de forma frequente, embora em menor escala. O termo workshop foi o mais utilizado para se referir às dinâmicas imersivas de codesign. No entanto, apenas os termos fora de contexto não nos dizem muito sobre as temporalidades dessas dinâmicas, assim, a categorização dos dados em termos temporais traz esses conceitos à luz. A correlação completa das categorias está presente no Quadro 8.

Quadro 8 - Correlação de categorias e frequência de codificação

Categoria	Subcategorias	Nº de ocorrências	Total	
Duração	Distância Temporal	1	33	
	Extensão	20		
	Momento	3		
	Pausa	6		
Enquadramento Temporal	Delimitações temporais	16	25	
	Fim	6		
	Início	3		
Modalidades Temporais	Antecipação	6	43	
	Futuro	7		
	Passado	1		
	Percepção	17		27
	Expectativa	10		
	Presente	2		
Processualidade Temporal	Acesso	1	53	
	Adaptabilidade	22		
	Continuidade	2		
	Experiência	2		
	Novidade	7		
	Passagem do tempo	9		
	Permanência	1		
	Reciprocidade	1		
	Rotina	8		
Ritmo	Intensidade	11	26	
	Taxa de mudança	5		
	Velocidade	10		
Sequência	Ordem	14	25	
	Paralelo	1		

	Seriação	2		
	Simultaneidade	3		
	Sucessão	5		
Timing	Coordenação	23	26	53
	Autonomia	3		
	Hora certa ou errada	4		
	Sincronização	17	23	
	Dessincronia	6		

Fonte: a autora

As categorias temporais com mais ocorrência foram Processualidade Temporal e Timing, com 53 ocorrências cada. A terceira categoria em frequência foi a de Modalidades Temporais, que apareceu 43 vezes nas codificações, seguida pela categoria Duração, que contabilizou 33 codificações. Ritmo foi a terceira categoria menos utilizada, apresentando 26 ocorrências nas transcrições. Sequência e Enquadramento Temporal tiveram 25 codificações cada. Além das classificações já trazidas por Adam (2008), o processo de codificação das entrevistas trouxe à tona dez novas classificações de temporalidades. Destas, oito pertencem à categoria de Processualidade Temporal: adaptabilidade, continuidade, experiência, novidade, permanência, reciprocidade e rotina. As outras duas classificações propostas, paralelo e seriação, são relativas à categoria Sequência.

A categoria Timing teve como subcategorias mais utilizadas a de coordenação e sincronização, com 26 e 23 ocorrências, respectivamente. Cabe salientar que em ambos os casos, foi criado mais um nível de categorização, a partir da identificação de especificidades como autonomia e dessincronia. Autonomia foi criado para dar luz à capacidade de coordenação dos atores de forma autônoma nos processos de codesign, que podem aparecer em diferentes níveis (mais ou menos autonomia) como em diferentes papéis (designers especialistas e não especialistas). O uso da classificação dessincronia acontece como uma forma de demarcar as situações e especificações de ocorrências em que a sincronização se dá no sentido de divergência e não de convergência. Tendo a polaridade divergência e convergência como presente e importante para o pensamento em design e práticas de codesign, notou-se a necessidade também desta identificação no conceito de sincronização.

Em Coordenação encontramos o tempo atuando como forma de coordenação social. A fala da entrevistada E1, ilustra como a configuração temporal das dinâmicas imersivas de codesign tem influência nas pessoas:

[...] o workshop tem aquele processo que tá sendo conduzido naquele tempo, ele tem um poder de fazer as pessoas meio que entrar em uma aura positiva. De busca por uma solução, ou por uma ideia. Enfim, buscar um alcance de um objetivo comum. Acho que é isso.

O entrevistado E5 ressalta que esse poder de coordenação social do tempo pode ser positivo, mas também negativo.

O tempo é amigo e inimigo. Ele ajuda a fazer as coisas rodarem. A gente nota, assim, muitas vezes quando a gente passa na mesa falando que falta 20 minutos, os grupos trabalham mais do que na uma hora antes. Só porque essa pressão do tempo. [...] acho que talvez quando dá tempo demais pode até prejudicar. [...] se eu entendo que a gente consegue resolver esse problema em 8 horas, talvez se eu deixar 20 horas pra resolver isso vai mais atrapalhar do que ajudar. Mas ao mesmo tempo se eu entendo que isso aqui precisa de 8 horas para ser resolver e querer fazer em duas ou três, quase certo que vai ficar superficial.

A partir das falas dos entrevistados podemos compreender que o tempo atua sobre a ação das pessoas. No entanto, sendo o próprio tempo resultado de relações sociais, cabe entender os agentes e poderes temporais que atuam nessa coordenação. Percebemos que os designers enquanto projetadores dos processos e facilitadores das dinâmicas tem poder para estimar e estipular tempos que se expressam em duração ou ritmo, por exemplo, e que esses tempos coordenam ações no contexto das dinâmicas imersivas de codesign. Porém, fatores como a agenda social são delimitadores temporais de forte atuação.

Essa influência de contexto se dá por interferência de outros ecossistemas temporais. Nas falas dos entrevistados, é frequente e mais forte a limitação temporal quando as dinâmicas imersivas de codesign acontecem no meio corporativo, como podemos observar na fala das entrevistadas E3 e E1:

No projeto corporativo, daí tudo tem prazo, né? Tudo tem seus limites, não posso extrapolar. O projeto tem início, meio e fim, é o que caracteriza um projeto. Então eu tenho relatório, eu tenho tempo de desenvolvimento, tal. Aí é outra forma da gente se relacionar. Aí as pessoas precisam ser

engajadas [...]. Na empresa elas tem uma rotina e elas querem continuar na rotina. Em grande maioria, sim. (E3)

Esse workshop já foi adiado 4 vezes por causa da agenda dessa empresa. Ele era pra ser um workshop de 1 dia, ele foi reformulado para 1 turno, e agora ele vai ter que durar até as 5 horas, porque é a horas que essas pessoas saem. (E1)

Observamos na fala da entrevistada E3 o uso da palavra rotina, uma das classificações criadas que se relaciona com a questão das relações e interferências entre ecossistemas temporais. Vemos que, se por um lado, é mais difícil estabelecer o ambiente e tempos necessários para a ocorrência de uma dinâmica imersiva de codesign em contextos com rotinas mais solidificadas, por outro lado, é justamente esta quebra na rotina que é apontada como benéfica por parte dos entrevistados.

E esse é o tipo de coisa que acho interessante nas dinâmicas que é essa... [...] que as pessoas consigam expor coisas que a gente nunca fala no dia-a-dia. (E2)

Além disso, sendo as dinâmicas imersivas de codesign também um próprio ecossistema temporal, acabam tendo suas próprias temporalidades definidas, chegando a se estabelecer também contratos sociais e rotinas próprias, como observa a entrevistada E3:

Então, a gente cria os rituais também durante o workshop, né? Aquilo ali é um microssistema, com os rituais, com a rotina, com os acordos com tudo isso, os contratos sociais, todos são estabelecidos ali. (E3)

Em contextos mais abertos de atuação, onde os ecossistemas que se relacionam com as dinâmicas imersivas de codesign não impõem demandas temporais tão rígidas, temos condições de coordenação temporal que permitem um maior nível de autonomia, tanto por parte dos designers facilitadores como dos participantes.

É, por ser mais aberto, dá muito nisso, vocês tão caminhando juntos, querem se juntar... [...]. Se os grupos acham que faz sentido, faz, se juntem, mudem e façam diferente. (E5)

[...] se o projeto é paralelo, eu sei que eu vou ter uma flexibilidade maior de tempo, que as pessoas estão lá por disponibilidade, então elas querem

estar lá tal, elas vão ser mais receptíveis em relação a alguma coisa que possa tomar mais tempo, marcar outro encontro. [...] na empresa a gente tem um tempo que precisa ser cumprido. (E3)

Ainda, independentemente do contexto em que as dinâmicas imersivas de codesign acontecem, a sincronização aparece como uma das temporalidades mais expressivas. Para a entrevistada E1, “A convergência e o tempo são fatores decisivos [...] ali a gente coloca todas as pessoas na mesma página. E depois dali muitas vezes as pessoas ficam em conversas paralelas”. O compartilhamento de tempo e a coordenação social para sincronização aparecem como um dos principais ganhos das dinâmicas. Além da questão das diferentes agendas e rotinas, os entrevistados reconhecem que cada pessoa tem um próprio tempo, como traz a entrevistada E3: “Mas cada um tem seu tempo [...] Aí tem que, no planejamento de um encontro com várias pessoas diferentes, tem que tentar ter um tempo para todo mundo, que consiga contemplar esses tempos diferentes que cada um tem”.

As pausas e quebra-gelos agem como forma de fomentar a integração entre as pessoas, aproximando-as sem necessariamente discutir os problemas abordados pela dinâmica de codesign. Essa integração reflete de forma positiva nos processos cocriativos, como coloca a entrevistada E2:

E inclusive quando a gente tem momentos onde a gente pode por exemplo parar um pouco. [...] E aí começa a ter conversas que não são de trabalho necessariamente. E isso ajuda bastante pra essas pessoas, também, interagirem entre elas

Também, momentos de descontração ou de uma liberdade maior fazem parte do processo projetado pelos designers. A entrevistada E3 traz que as pausas também podem agir no sentido de coordenação para sincronização, justamente por permitir alguns pontos de contato com outros ecossistemas temporais:

[...] já combinar quais são esses momentos que... vamos todo mundo parar, para que vocês possam dar atenção ao mundo externo e essa ansiedade não permaneça com vocês. Tem que ficar, tem que abrir espaço para que as pessoas estejam completamente ali, presentes. [...] (E3)

Além disso, os quebra-gelos servem também como ferramenta que permite aos facilitadores identificar alguns indícios de padrões comportamentais, dados que podem auxiliar na condução dos processos das dinâmicas imersivas de codesign.

Também, a passagem do tempo pode atuar forma positiva, compreendendo pausas mais longas, que permitem que as pessoas consigam absorver ou refletir sobre determinado assunto. Nesse sentido, a passagem do tempo aparece como segunda subcategoria mais frequente da categoria Processualidade Temporal. Nas codificações, a passagem do tempo aparece principalmente como um fator ligado à mudança de percepção de valor em relação às dinâmicas, seja no nível individual ou populacional. Todos os entrevistados relataram em algum ponto essa relação.

E aí conforme a dinâmica vai acontecendo, independente se ela vai durar duas horas ou vai durar 5 dias, no início a pessoa tá muito incomodada e depois a pessoa vai ficando muito mais... tem uma conexão muito maior (E2)

Ih.. Já aconteceu em vários workshops que eu liderei (risos), da pessoa dizer: "eu não sei que eu tô fazendo aqui, isso daqui não serve para nada, a solução é x" ou "dá para comprar solução pronta ali e não tem porque a gente fazer isso". E ao final do workshop, por sorte, enfim, a maioria dos workshops, assim, dá para dizer que 99% dos workshops que eu liderei tiveram um bom retorno depois. Termina, a gente entrega e daí as pessoas percebem o valor. Ou vai chegando nos últimos dias, que é quando a gente faz validação com usuário e as pessoas percebem o valor, porque elas estão vendo um terceiro que é o cliente deles dar um retorno em relação àquilo que eles criaram cara a cara, né? (E3)

Acham que não é tão relevante assim, que talvez duas horinhas é suficiente, não tem essa dimensão de quanto esse tempo junto é fundamental. Então eu notei já que depois que a pessoa passou por uma dinâmica mesmo que ela tenha sido menos tempo do que eu sugeri, a pessoa ver valor naquilo e se acontecer outra vez [...] se eu falar que precisa cinco dias ela vai topa, porque ela viu, teve experiência anterior e viu que é bacana fazer mesmo. (E2)

A passagem do tempo, ao experienciar as dinâmicas, faz com que as pessoas passem a se sentir mais confortáveis e perceber mais valor nas dinâmicas. Mas não é apenas no nível individual que podemos observar tal acontecimento, pois o envolvimento com as dinâmicas no âmbito organizacional também poder ter o mesmo efeito. No entanto, a entrevistada E1 coloca que é necessário que as empresas tenham um certo nível de maturidade, no sentido de permitir a colaboração genuína das pessoas:

Eu preciso analisar a cultura dessa empresa. Eu preciso saber se essa empresa está apta pra um processo colaborativo. Porque é um workshop

por essência, um processo de design por essência envolve colaboração. E se a empresa não autoriza as pessoas a colaborarem. Se ela reprime esse tipo de comportamento, então essa empresa não pode ter um workshop, né.... Ela não tá pronta para um codesign.

O entrevistado E5, relatou que trabalha a cultura organizacional de empresas a partir de programas com dinâmicas imersivas de codesign de maneira mais contínua, com duração que pode levar de meses até um ano, já que cultura é algo mais difícil de mudar, requer mais tempo:

Foi surgindo demandas, e foi pouco a pouco que a gente entendeu que era com isso que a gente tava trabalhando. Hoje a gente trabalha com dois braços principais que um é de cultura. Um programa de transformação cultural ou modelagem de cultura para empresas e um braço que a gente chama de inovação que é mais como te falei, resolver desafios.

Outro ponto relativo à subcategoria de passagem de tempo diz respeito ao processo de aprendizagem dos designers conforme ganham experiência com as dinâmicas imersivas de codesign. Dentre os relatos dos aprendizados, muito do que aparece é sobre sincronização, alinhamento de expectativas e adaptabilidade. Quando dizem que precisam alinhar ou sincronizar diversos tempos, os entrevistados contemplam que o tempo é variável de acordo com a perspectiva do indivíduo, ou dependendo do nível de análise, de uma população ou comunidade. Nesse sentido, vemos a subcategoria de percepção temporal como uma das mais utilizadas dentro da categoria de modalidades temporais, com 27 codificações totais, sendo destas, 10 identificadas como relativas às expectativas.

Primeiramente, acho que o principal é isso: alinhar expectativas. E criar um momento para todo mundo chegar. [...] E aí no final, também é legal para, assim como deu essa abertura, dar fechamento. Entender se as expectativas foram cumpridas, se não foram cumpridas, o que faltou. E também é legal para o facilitador sempre propor isso e pedir feedbacks para na próxima vez já poder modificar algumas coisas e dar um encerramento. (E5)

Frustra o cliente se ele não sair com uma ideia. [...] no início eu esperava que esses processos já fossem sair com uma ideia, hoje eu já alerto o cliente com o objetivo a sair com um insight. [...] E deixar claro para o cliente que aquela prototipação, e naquela apresentação final o que vai surgir não se tem a pretensão de que seja um serviço repensado. (E1)

Ainda na categoria Processualidade Temporal, destaca-se o uso da codificação adaptabilidade, que, não estando originalmente nas referências de categoria de Adam (2008), foi criada para dar conta do que se mostrou como uma das principais características temporais das dinâmicas imersivas de codesign, tendo 22 ocorrências nas codificações. Podemos considerar as dinâmicas imersivas de codesign enquanto processos adaptáveis a contextos e configurações, como já abordamos no referencial teórico. Mas a adaptabilidade também aparece como uma característica dos processos, vindo desde a projeção até o momento de facilitação, como demonstram os entrevistados E3 e E5, respectivamente:

Eu tenho alguns objetivos do dia, que eu preciso cumprir, eu tenho... até chego a organizar uma agenda, e aí, assim, mais ou menos organizo, daria para usar tais e tais ferramentas. Mas conforme eu vejo que o grupo é, eu vou mudando durante o dia e eu vou coordenando o tempo que eu tenho ali durante o trabalho. Com tanto que a gente consiga atingir os objetivos que são necessários ter ao final do dia. (E3)

Mas o que eu digo de quanto mais vezes fazendo e mais experiência ajuda é porque quando algo sai do script, ter repertório para desviar ou levar o grupo para onde tu gostaria de ter chego. Então tem muito isso. Por mais que a gente sempre esteja preparado, a gente está sempre aberto a mudar durante, enquanto está rolando. (E5)

A duração das dinâmicas é variável, indo de horas a dias. Ainda, podem ocorrer em um processo sequencial, de vários workshops. Esse contexto de workshops múltiplos pode se dar pela impossibilidade de juntar todas as pessoas necessárias em uma mesma agenda, como relatado pela Entrevistada E1, mas pode também ocorrer como parte de uma estratégia de mudança cultural de uma organização, sendo parte de um programa mais contínuo, como pontuou o Entrevistado E5. Sobre duração e planejamento de tempo, apesar de se ter uma carga horária definida para as dinâmicas imersivas de codesign, os profissionais tendem a preferir trabalhar com um esquema que lhes permita mais flexibilidade de adaptação dos processos. Isso tanto para conduzirem as dinâmicas, como também na forma como encaixam as dinâmicas nos seus processos, em um contexto de projeto, como relatado pela Entrevistada E1:

Se eu considero as várias horas do workshop, o workshop é o menor dos meus esforços. O grande trabalho que envolve isso é o trabalho que envolve antes do workshop e o depois do workshop. Então, estimar e calcular com certeza essas horas, ela me gera uma limitação.

Ainda, no relacionamento entre duração e percepção temporal, temos diferenças de acordo com o nível ecossistêmico: do ponto de vista de design, as dinâmicas têm uma curta duração, pois os problemas de design costumam ser complexos ou mal formulados (BUCHANAN, 1992). No entanto, para as organizações, deslocar o tempo de trabalho de pessoas para atividades que não as rotineiras, dá uma percepção de que aquelas horas são uma extensão temporal considerável. Mesmo em contextos abertos ou públicos, as restrições das rotinas das pessoas implicam uma duração máxima às dinâmicas. Porém, para as pessoas que participam das dinâmicas, o ritmo da cocriação, a alta sincronia, faz com que a percepção daquelas poucas horas se distorçam, pois, as dinâmicas demandam energia e também estreitam laços e coordena relações com mais intensidade como relata a entrevistada E4. Na categoria ritmo, é essa intensidade relatada pela entrevistada que aparece, muitas vezes também relacionada a termos como energia.

No final de tudo, parece que as pessoas tão morando juntos há uns 15 dias. Mesmo que sejam dois ou três dias. É bem louco, porque é uma atividade muito intensa e bastante tempo juntos. Porque mesmo no trabalho... tá eu vejo a Fulana todos os dias no trabalho. Não é a mesma coisa do que tu estar numa atividade mais intensa, com foco bem específico, que é o que acontece nos workshops. Então eu acho que para o negócio sempre parece que foi pouco tempo e que tu poderia ter trabalhado mais. Mas pras pessoas no final, parece que elas passaram muito tempo juntas, porque é uma estafa tipo mental e física também, né?

A limitação temporal, em termos de duração também limita a capacidade de lidar com a complexidade. Os entrevistados disseram que projetam seus processos com base na complexidade dos problemas que precisam destrinchar, ou ainda no tipo de entrega que precisam fazer. No entanto, eles também relataram que precisam ajustar seus processos de um tempo ideal para o que é possível fazer dentro da disponibilidade de agenda das pessoas envolvidas.

Com isso, muito do que aparece enquanto delimitações temporais dizem respeito a demandas temporais externas. Na categoria do enquadramento temporal, temos ainda a subcategoria fim e início. O fim aparece normalmente delimitado pela duração (extensão temporal) pré-definida, mas também aparece em situações como a relatada pela Entrevistada E3:

O celular é ... (risos) o termômetro. Total, assim, porque a partir do momento que as pessoas começaram a pegar o celular, é porque elas estão indo embora, já. Só ficou ali o corpo.

Na categoria sequência encontramos relatos sobre algumas ordens ou lógicas processuais. A pesquisa é uma etapa que antecede as dinâmicas imersivas de codesign. Essa etapa deve ser de responsabilidade dos designers que irão projetar e conduzir as dinâmicas. Antes da imersão em codesign, é necessário haver uma imersão dos designers no ecossistema a qual se propões atuar a dinâmicas que irão projetar. Para os entrevistados, depender apenas do briefing não é suficiente, pois vem enviesado, sendo também trabalho do designer a construção do contrabriefing (ZURLO, 2010). O excerto da entrevista com E1 demonstra essa perspectiva:

A gente, mesmo tendo um briefing a gente nunca considera que o briefing dele é suficiente pra partir pra um workshop, sabe. Porque a maioria das vezes o briefing dele vem sempre poluído. Poluído entre aspas. Porque sempre vem direcionado para o viés que ele quer dar. E às vezes não é isso que ele precisa. Então esse é um processo que a gente não abre mão. De fazer essa imersão antes, pra tentar questionar se o problema é realmente esse. Aí depois de um processo de amadurecimento. A gente faz uma análise, a gente faz uma síntese, e a gente apresenta pro cliente, discute com ele, e aí sim é que a gente propõe, se fizer sentido a realização de um workshop [...]

Também foi observado que os processos de metadesign que envolvem a criação de uma dinâmica imersiva de codesign também são processos de codesign, em que os designers normalmente trabalham com outros designers ou ainda com o cliente. Os processos estabelecidos pelos designers normalmente visam uma ordenação de divergência e convergência, seguindo a lógica proposta pelo Design Council (2019). Ainda, as dinâmicas não são vistas como algo isolado, mas sim como integrativas de um contexto mais amplo de projeto. Com isso, o entendimento do que acontece após a dinâmica pode ser o exposto pela entrevistada E2:

E eu acho que eu vejo assim esse pós-dinâmica: eu entendo que tem esse tempo da dinâmica que ela acontece que tem ali uma duração, mas também tem um tempo depois, pra pessoa absorver seja o que for que aconteceu, absorver a informação que foi trocada naquele momento ali. (E2)

Mas também aparece na forma de preocupação com a sucessão do que foi construído durante as dinâmicas, de forma que a presença de pessoas com poder de decisão nos processos imersivos não se dá apenas por uma questão de velocidade ou maior fluidez das decisões, mas também com uma preocupação com o andamento futuro do projeto, como traz a Entrevistada E1: “é essencial que a equipe dele ajude a construir, porque é ela que vai trabalhar depois”.

A subcategoria novidade aparece como representativa do que a entrevistada E1 descreveu como "momento eureka". Segundo os relatos dos entrevistados, observou-se que essa novidade muitas vezes não se refere a criação de algo necessariamente novo, mas muitas vezes está mais no sentido de descobrimento de algo que até então era desconhecido ou oculto dos participantes e que, através das condições e relações estabelecidas nas dinâmicas, acabam emergindo.

Por fim, quando questionados sobre a influência das dinâmicas imersivas de codesign na forma como fazem design ou como encaram o tempo, os entrevistados trouxeram que as dinâmicas fizeram com que tivessem um entendimento sobre cada pessoa ter o seu tempo, como demonstra a fala da Entrevistada E3:

Eu acho que em relação ao tempo, e daí influencia em como eu faço design, entender realmente, que cada um tem o seu tempo, é difícil e algo que influenciou, que mudou a forma como eu me relaciono com o mundo. E que não adianta a gente tentar impor o tempo, cada um tem seu e, precisar achar uma forma de negociar isso

6 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Nesta seção analisamos os dados coletados, tanto a partir das observações como das entrevistas.

A coleta de dados, ancorada no referencial teórico de Adam (2008) permitiu o levantamento de alguns conceitos temporais. Na análise das entrevistas, observamos uma predominância do tempo como coordenação social, a importância da sincronização, da adaptabilidade e das percepções temporais para o contexto de dinâmicas imersivas de codesign. Nas observações, os mesmos conceitos também se destacaram.

Uma das formas de coordenação encontrada nas dinâmicas imersivas de codesign se dá a partir do uso da estratégia de *timeboxing*, que vem sendo utilizada para aumento de produtividade. De maneira genérica, consiste em determinar blocos de tempo para determinadas atividades em modo monotarefa, ou seja, bloqueando demais distrações (ZAO-SANDERS, 2018). Isso é uma característica básica das dinâmicas imersivas de codesign, tanto que foram categorizadas por alguns autores como *time-bounded events* (ALMISHARI et al., 2017; FILIPPOVA et al., 2017). Ao unir essa configuração temporal ao compartilhamento de tempo, obtemos uma dinâmica que atua como coordenadora em direção à sincronização.

Os designers facilitadores atuam como guardiões desse ritmo temporal que se estabelece nas dinâmicas imersivas de codesign, como demonstra a fala do Entrevistado E5:

Eu acho que a gente tem que sempre como facilitador, tem que ter um meio-termo entre ser o chato do tempo que vai estar controlando [...] é papel do facilitador também ter uma flexibilidade de entender quanto posso esticar um pouquinho aqui cortar um pouquinho lá ou quando eu realmente tenho que ser: oh pessoal acabou o tempo, é o que a gente tem, é isso que a gente vai seguir para próxima etapa.

Assim, os processos das dinâmicas imersivas de codesign precisam ser flexíveis e adaptáveis e cabe ao designer facilitador ter sensibilidade de fazer alterações quando necessário, mas também prevê-las em sua projeção. Ainda, os processos das dinâmicas imersivas de codesign costumam ter um nível de complexidade baixo, de forma que são facilmente entendidos pelos participantes, que operam muitas vezes de forma quase intuitiva. Assim, são capazes de realizar

alterações no processo de forma autônoma conforme sentem a necessidade, mesmo que não o façam de forma consciente ou explícita, como foi possível perceber nas observações relatadas. Dessa forma, a coordenação e a adaptabilidade dos processos de codesign também sofrem agência por parte dos participantes e não apenas dos designers facilitadores.

Os artefatos também aparecem nas relações de coordenação, como no caso das *plannings*, dos cronômetros e cronogramas. Mas não são apenas os artefatos que medem, mostram ou organizam o tempo que são capazes de agir no sentido de coordenação. Cada artefato a ser construído desempenha um papel de coordenação a um objetivo futuro, também agindo como um delimitador temporal para avançar para alguma próxima etapa ou ainda como indicativo de finalização e concretização. Nesse sentido, percebemos uma diferença de intensidade no poder temporal dos artefatos, uma vez que no contexto corporativo os artefatos configuram entregas formais e obrigatórias como parte de um contrato de serviço estabelecido. Não à toa, modelos projetuais como as Design Sprints ganham popularidade entre as empresas, pois entregam, em pouco tempo, protótipos funcionais, mesmo que em um escopo reduzido de mínimo produto viável (MVP).

A facilidade dos processos estabelecidos no âmbito das dinâmicas imersivas de codesign não só possibilita a autonomia como também permite que os participantes atuem não apenas como designers não especialistas, mas também enquanto facilitadores, como em relato descrito pela Entrevistada E4, em que descreve sua participação em um evento (*Art of Hosting*) no qual os próprios participantes facilitavam os processos. Também observamos a expressão do papel de facilitação por designers não especialistas quando alguns participantes lideravam, propunham ou alteravam processos, como foi percebido nas observações realizadas na pesquisa. O contato com os eventos observados possibilitou a identificação da relativa facilidade em participantes assumirem o papel de designers facilitadores em futuros próximos, como aconteceu no caso Hackatown EA, que foi conduzido por pessoas que haviam participado de edição anterior do evento no bairro Floresta. Também no contexto do Hackatown, um dos participantes da edição da Cidade Baixa conduziu, juntamente com uma pessoa da organização do Hackatown, uma edição na faculdade de Comunicação da mesma universidade.

O ritmo das dinâmicas imersivas de codesign é intenso, o que corrobora na sua classificação enquanto imersões. A intensidade é dada em parte pelo *timeboxing*

compartilhado, que sincroniza um grupo de pessoas com foco em um mesmo objetivo. Porém, outros fatores influenciam na composição rítmica das dinâmicas imersivas de codesign, como a alternância entre momentos de convergência e divergência. São configurações que demandam energia por parte dos participantes e, portanto, não conseguem se estender por muito tempo, não apenas pela questão de dessincronia com outros ecossistemas temporais, mas também por desgaste físico e mental.

A alternância entre momentos de convergência e divergência aparece na forma de ambiguidade temporal nos resultados apresentados por Lifshitz-Assaf, Lebovitz e Zalmanson (2018) a partir da observação de diversos hackathons. Nesse sentido, aparentes quebras nos processos acabam tendo impacto positivo, de forma que as pausas desempenham papel importante no contexto de dinâmicas imersivas de codesign. As pausas podem figurar como forma de recuperar as energias, como um escape para ter contato com outros sistemas temporais, e ainda pode ser utilizada como uma estratégia para ideação, por vezes significando uma pausa na coletividade para explorar o pensar sozinho, como relatado na seção das observações.

Os designers constroem não apenas os processos das dinâmicas, selecionando ou criando ferramentas, mas estabelecendo um contrabriefing ou enquadramento do problema de design. Ou seja, eles não são apenas facilitadores, são também projetadores de processos e condições para que determinadas temporalidades ocorram. Atuam como orquestradores tecnossociais, articulando relações e temporalidades conforme suas leituras dos acontecimentos, desde suas ações estratégicas até suas atuações mais táticas. Ainda, se pensarmos os designers enquanto curadores dos ritmos das dinâmicas imersivas de codesign, podemos entender que, tal qual pensa Sterling (2014), é necessário que estes compreendam e sejam capazes de identificar diferentes ritmos e suas relações sistêmicas.

De forma sintética, podemos concluir a análise respondendo os quatro princípios do modelo conceitual de ecossistema do tempo social de Cheng (2015). Assim, considerando as dinâmicas imersivas enquanto ecossistemas temporais, respondemos ao nível 3. A nível individual observamos entre os principais papéis sociais desempenhados os de facilitador e participante. Outros papéis como mentores, coaches e especialistas também aparecem. Em nível individual os participantes podem exercer influências nos relacionamentos temporais principalmente quando apresentam alguma tendência de liderança ou desempenham papéis de influência em outros ecossistemas temporais que acabam se sobrepondo

no contexto das dinâmicas imersivas de codesign. Enquanto uma categoria de população, os participantes podem alterar as configurações das dinâmicas, tanto pelo exercício da autonomia disponível nos processos de codesign das dinâmicas como pela manifestação de suas expectativas, sentimentos e percepções. Isso porque os facilitadores atuam enquanto negociadores do tempo, de forma a trabalhar a flexibilidade dos processos na manutenção de um ritmo que atenda às necessidades dos processos e aos tempos individuais dos participantes e do coletivo que eles formam, como atender às delimitações e demandas temporais de outros ecossistemas externos ou concomitantes.

Então isso é uma coisa que eu aprendi enquanto na posição de facilitadora, eu tenho que criar um ecossistema, eu tenho que dar material, tenho que dar insumo, tenho que dar entendimento para que elas façam, para que elas criem sozinhas. Eu vou estar ali para dar todo o suporte que elas precisarem, mas na verdade elas são protagonistas daquela atividade. (E2)

Existe no contexto de dinâmicas imersivas de codesign, um limite de aprofundamento ou de capacidade de lidar com a complexidade. Enquanto os entrevistados relatam que projetam as dinâmicas de acordo com a complexidade dos problemas a trabalhar, as demandas e limitações temporais, principalmente no ambiente corporativo acabam forçando as dinâmicas a operarem em composições mais curtas e menos frequentes. Assim, apesar de serem relacionadas com inovação, principalmente em configurações mais extremas como hackathons e Design Sprints, suas limitações projetuais fazem com que de forma isolada, não sejam capazes de inovar, pois por mais que consigam conceber e até mesmo produzir soluções em um tempo relativamente rápido, muito do que é desenvolvido são repetições ou variações muito pequenas do que já se desenvolve em outros contextos projetuais. A fala da Entrevistada E1 vai ao encontro dessas afirmações:

Mas a minha opinião, pessoal e particular é que só eles isoladamente não conseguem dar profundidade que precisa para um processo. Então, dentro do nosso processo, a gente tem toda uma parte que a gente não abre mão que é a pesquisa. [...]

Tal relação também pode ser percebida na tendência à repetição observada nas soluções dos Hackatowns observados. Na edição da EA UFRGS, o tempo extremamente curto para discussão das ideias em conjunto com a influência dos

professores nos diálogos que lá se estabeleceram resultaram em propostas que circulavam um mesmo contexto exploratório, o de festas e eventos, mesmo com temáticas de trabalho diferentes entre os grupos. A percepção da Entrevistada E4 também segue a linha de que as dinâmicas não conseguem ser muito inovadoras por não conseguirem lidar tão bem com a complexidade.

[...] não consigo pensar em workshop que eu tenha participado, facilitando ... que tenha surgido algo realmente muito inovador, sabe. Problema muito específicos... tu consegue ...normalmente vai trabalhando em cima para chegar em algo mais lapidado.

No entanto, criar uma relação simplista entre entrega imediata e aparente para analisar inovação irá repercutir em erro, se não ao menos em um reforço da lógica acelerativa-produtiva. Embora o presente estudo não pretenda tratar especificamente sobre inovação, não tendo conteúdo teórico suficiente que embase elucubrações mais elaboradas, precisamos tocar no assunto ao menos para pontuar um ponto de atenção nas relações entre temporalidades e expectativas de inovação envolvendo as dinâmicas de codesign.

Então, se concordamos com a perspectiva de (DAMIANI; BRAYBROOKE; SAGE, 2018) de que, embora eventos com limitação temporal bem delimitada possam parecer temporários, eles fazem parte de um escopo projetual maior que pode, por sua vez, ser mais ou menos definido, como estratégias bem definidas ou processos iterativos e evolutivos entre indivíduos e instituições de forma mais orgânica ou informal.

Ainda, se percebermos que quase não se falou em futuro nas entrevistas realizadas e a quando o futuro aparece, seja nas falas dos entrevistados como nas observações, normalmente aparece em uma perspectiva de futuro provável, tão próximo do presente quanto o dia do amanhã, não iremos estranhar esse afastamento da inovação nas proposições que são construídas no contexto de dinâmicas imersivas de codesign.

Porém, se analisarmos num recorte temporal focado apenas no presente, iremos observar as relações e ações estabelecidas nos contextos de dinâmicas imersivas de codesign muito mais em uma abordagem tática do que estratégica. Mas, se as dinâmicas são também espaços de aprendizagem, e não meramente de aplicação de métodos, práticas e processos de design, podem ser encaradas também

como constituintes de um movimento cultural que lida também com a construção da realidade social e, conseqüentemente, de novas temporalidades.

Embora o design seja realmente de criação de mundo, nem o passado nem o futuro estão simplesmente à espera; em vez disso, eles são criados através da interação de pessoas e coisas que mobilizam possibilidades desiguais para a realização de suas visões. As noções de passado, futuro e as próprias imaginações da temporalidade são historicamente constituídas e politicamente moldadas (GASTROW, 2016)

Assim, podemos compreender que o design é capaz de produzir novas temporalidades, mas que para fazê-lo com responsabilidade, se faz necessário que consiga compreender as diferentes temporalidades, de forma que seja um profissional crítico e reflexivo não apenas sobre seus métodos e ferramentas, mas sobre as relações que coordena. A fala da Entrevistada E3 demonstra esse potencial do design:

Eu acho que o design tem a capacidade de articular isso, o design, de articular relações, diálogos, de promover uma transformação nesse sentido, eu acho que isso é possível. Não vejo outras áreas de conhecimento que tem essa possibilidade, hoje. Só, eu acho que em meio a um milhão de ferramentas e quadrinhos, às vezes se esquece que é isso que na verdade a gente está lidando, né? Não é controlar tempo e fazer canvas.

Ousamos neste trabalho, suscitar a aproximação do design e do tempo a uma perspectiva socioantropológica. Para Gastrow (2016, tradução nossa):

O que uma antropologia do design preocupada com a temporalidade em última instância pede ao antropólogo é entender os mundos criados através das interações múltiplas e agentivas de pessoas e objetos, num processo revelando as relações de poder por trás da produção de mundos particulares, as disparidades de criação de futuro, bem como as desigualdades de imaginar o passado.

Tal provocação esclarece o que pretendemos com tal aproximação no contexto da análise de temporalidades das dinâmicas imersivas de codesign, salientando a necessidade dos designers e pesquisadores em design de entenderem os aspectos sociais de suas práticas.

:

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho tem como objetivo compreender as temporalidades no contexto de dinâmicas imersivas de codesign. Nesse íterim, estabelecemos uma perspectiva teórica que nos possibilitou abordar o tempo em sua multiplicidade, de forma que conseguimos identificar alguns conceitos temporais que se mostraram mais relevantes para o objeto de pesquisa.

Dentre os resultados obtidos com a pesquisa temos a delimitação de uma categoria de análise que denominamos enquanto dinâmicas imersivas de codesign, que responde a um chamado de análise dessas configurações projetuais expoentes através da perspectiva do design. As dinâmicas imersivas de codesign são aqui definidas como configurações projetuais colaborativas que ocorrem em caráter temporário, de curta duração e grande intensidade. São exemplos os workshops de codesign, os hackathons, Design Studio e Design Sprints. Os métodos habilitantes são o codesign, design thinking e design estratégico.

Também, propomos um olhar sociotécnico sobre as temporalidades e relações temporais que se estabelecem nos fenômenos que permeiam o contexto de codesign, demarcando-os enquanto ecossistemas de tempo social. Ainda, propomos que a análise desses sistemas deve ser feita levando em conta seus níveis ecossistêmicos, e para tal, sugerimos a utilização do modelo conceitual de ecossistema do tempo social proposto por Cheng (2015).

A partir das categorias temporais, a pesquisa identificou 35 conceitos temporais no contexto de dinâmicas imersivas de codesign, organizados em sete macro categorias. As principais temporalidades que se expressam no contexto de dinâmicas imersivas de codesign são coordenação, sincronização, adaptabilidade e percepção temporal. Destaca-se ainda no processo de codificação a criação de 10 categorias (Acesso, Adaptabilidade, Continuidade, Experiência, Novidade, Permanência, Reciprocidade, Rotina, Paralelo, Seriação) e três subcategorias temporais (Expectativa, Autonomia e Dessincronia).

Assim, a pesquisa atinge o objetivo específico de identificar conceitos temporais no contexto de dinâmicas imersivas de codesign. Com a categorização feita conseguimos analisar como estas e outras categorias se relacionam entre si, bem como também entre alguns componentes dos ecossistemas temporais,

contemplando assim o objetivo específico de analisar como os conceitos temporais se relacionam nos processos de dinâmicas imersivas de codesig.

Por ser uma pesquisa de mestrado de cunho exploratório, o atual trabalho tem limites de atuação no sentido de que estabelece uma base ainda inicial para exploração de hipóteses e futuros problemas de pesquisa. Essa limitação de extensão temporal da pesquisa também delimitou o âmbito da exploração de campo que, embora tenha prezado pela triangulação e diferentes formas de coleta na tentativa de abranger uma diversidade de contextos de prática, ainda é bastante reduzida. Assim, fica prejudicado principalmente o objetivo específico de analisar como as dinâmicas imersivas de codesign se desenvolvem temporalmente no contexto de projeto. Embora tenhamos conseguido abordar o desenvolvimento temporal das dinâmicas imersivas de codesign, salientando a já identificada dificuldade de continuidade dos projetos iniciados em dinâmicas imersivas com a vivência das observações participantes, mas principalmente através dos relatos dos entrevistados que trouxeram a perspectiva da aplicabilidade das dinâmicas em contexto corporativo, entendemos que um acompanhamento mais contínuo, de maior extensão temporal seria o adequado para o aprofundamento das questões de desenvolvimento temporal das dinâmicas imersivas de codesign em uma perspectiva mais ampla de projeto.

Problematizamos a perspectiva de futuro seguida pelas dinâmicas, mas mais que isso, questionamos a que perspectiva de futuro servem essas dinâmicas. E instigamos demais pesquisadores em design a explorarem, compreenderem e questionarem os tempos dos fenômenos em que o design atua. Então, nessa lógica, o que se vislumbra enquanto possibilidades de trabalhos futuros é o destrinchamento de algumas questões que nesse trabalho foram apenas iniciadas, como as influências das demandas temporais em diferentes níveis sistêmicos, as diferentes perspectivas de inovação envolvendo as dinâmicas imersivas de codesign ou ainda a relação entre determinadas categorias temporais no contexto das práticas de codesign.

REFERÊNCIAS

- ADAM, Barbara. The Multiplicity of Times: Contributions from the Tutzing Time Ecology Project. **Time & Society**, [s.l.], v. 11, n. 1, p.87-88, mar. 2002. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/0961463x02011001005>.
- ADAM, Barbara et al. Time for the Environment: The Tutzing Time Ecology Project. **Time & Society**, [s.l.], v. 6, n. 1, p.73-84, fev. 1997. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/0961463x97006001005>
- ADAM, Barbara. **Researching lives through time: time, generation and life stories**. [s. l.], v. 3349, n. 1, p. 1–29, 2008.
- ALBERT, Bernhard. Temporal Diversity. **Time & Society**, [s.l.], v. 11, n. 1, p.89-104, mar. 2002. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/0961463x02011001006>.
- ALMISHARI, Sitah et al. The Rise of Hackathon-Led Innovation in the MENA Region: Visualizing Spatial and Temporal Dynamics of Time-Bounded Events. **Social Computing And Social Media. Applications And Analytics**, [s.l.], p.367-377, 2017. Springer International Publishing. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-58562-8_28.
- ALVIAL-PALAVICINO, C. The Future as Practice. A Framework to Understand Anticipation in Science and Technology. **TECNOSCIENZA: Italian Journal of Science & Technology Studies**,6(2), 135–172, 2016.
- ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante**: coleção pesquisa qualitativa. Bookman Editora, 2009.
- AQUINO, C. A. B. A temporalidade como elemento chave no estudo das transformações no trabalho. In: **Athenea Digital**. n. 4, outono de 2003. Disponível em: <http://antalya.uab.es/athenea/num4/braz.pdf>. Acessado em 20 de fevereiro 019. p. 151-159. (ISSN: 1578-8646)
- BENTZ, Ione. Muitos designs num só design: materias, tecnologias, processos e qualidade de vida. In: FREIRE, Karine. **Design Estratégico para Inovação Social**. São Paulo: Editora Kazuá, 2015. p. 119-137
- BENTZ, Ione; FRANZATO, Carlo. O metaprojeto nos níveis do design. In: XII P&D Design, 2016, Belo Horizonte. Anais... São Paulo: Blucher, 2016, p. 1416-1428
- BRISCOE, Gerard; MULLIGAN, Catherine. **Digital Innovation: The Hackathon Phenomenon**. London: Creativeworks London, 2014
- BROWN, Tim. Design thinking. **Harvard Business Review**, v. 86, n. 6, p. 85-92, jun. 2008.
- BUCHANAN, R. Wicked Problems in Design thinking, 8(2). 1992. p. 5–21.
- BURDICK, Alan. **Why Time Flies: A Mostly Scientific Investigation**. New York: Simon and Schuster, 2017.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

CELASCHI, Flaviano; FORMIA, Elena; FRANZATO, Carlo. Back to the Future. Time and futures studies in the contemporary, design-driven approach to innovation. **diid | disegno industriale industrial design**, v. 16, p. 126-133, 2018.

CELASCHI, Flaviano; CELI, Manuela; GARCÍA, Laura Mata. The Extended Value of Design: An Advanced Design Perspective. **Design Management Journal**, [s.l.], v. 6, n. 1, p.6-15, out. 2011. Wiley. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1948-7177.2011.00024.x>.

CHENG, Tsuo-yu. The ecology of social time: An outline of an empirical analytic framework of the sociology of time. **Time & Society**, [s.l.], v. 26, n. 2, p.137-164, 25 mar. 2015. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/0961463x15577266>.

COURTNEY, Jonathan. The Design Sprint 2.0: What is it and what does it look like?. In: Inside Design. 9 jul. 2018. Disponível em: <https://www.invisionapp.com/inside-design/design-sprint-2>. Acesso em: 31 jul. 2019.

COUTINHO, André.; PENHA, Anderson. Design estratégico a partir do futuro. **Harvard Business Review Brasil**, setembro, 2015. Disponível em: <http://hbrbr.uol.com.br/design-estrategico-partir-do-futuro/> acesso em 31/07/2019^[L]_{SEP}

COUTINHO, André.; PENHA, Anderson. **Design estratégico**: direções criativas para um mundo em transformação. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

DAMIANI, Luca M.; BRAYBROOKE, Kat; SAGE, John Philip. Temporary Techno-social Gatherings? A (hacked) discussion about open practices. Eva London 2018, [s.l.], p.263-271, 2018. BCS Learning & Development Ltd. <http://dx.doi.org/10.14236/ewic/eva2018.52>

DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

DE MORAES, D. Design e complexidade. In: **Metaprojeto**: o design do design. São Paulo: Blücher, 2010a, pp. 3-13. Disponível em: <https://goo.gl/o1fKFo>

DE MORAES, D. Repensando o papel da metodologia. In: **Metaprojeto**: o design do design. São Paulo: Blücher, 2010b, pp. 17-21. Disponível em: <https://goo.gl/o1fKFo>

DE MORAES, D. Metaprojeto. In: **Metaprojeto**: o design do design. São Paulo: Blücher, 2010c, pp. 25-33. Disponível em: <https://goo.gl/o1fKFo>

DORST, Kees; CROSS, Nigel. Creativity in the design process: co-evolution of problem-solution. **Design Studies**. v.22, n.5, p.425-437, 2001.

DOW, Steven P.; HEDDLESTON, Kate; KLEMMER, Scott R.. The efficacy of prototyping under time constraints. **Proceeding Of The Seventh Acm Conference On Creativity And Cognition - C&c '09**, [s.l.], p.165-174, 2009. ACM Press. <http://dx.doi.org/10.1145/1640233.1640260>.

DROIT-VOLET, Sylvie; GIL, Sandrine. The time–emotion paradox. **Philosophical Transactions Of The Royal Society B: Biological Sciences**, [s.l.], v. 364, n. 1525,

p.1943-1953, 12 jul. 2009. The Royal Society.
<http://dx.doi.org/10.1098/rstb.2009.0013>.

DUERDEN, Mat D. et al. From ordinary to extraordinary: A framework of experience types. **Journal Of Leisure Research**, [s.l.], v. 49, n. 3-5, p.196-216, 20 out. 2018. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/00222216.2018.1528779>.

DUNNE, A; RABY; F. **Speculative Everything**: Design, Fiction and Social Dreaming. The MIT Press, 2013

FILIPPOVA, Anna et al. Hacking and Making at Time-Bounded Events. **Companion Of The 2017 Acm Conference On Computer Supported Cooperative Work And Social Computing - Cscw '17 Companion**, [s.l.], p.363-370, 2017. ACM Press. <http://dx.doi.org/10.1145/3022198.3022658>.

FLICK, Uwe. Triangulation Revisited: Strategy of Validation or Alternative?. **Journal For The Theory Of Social Behaviour**, [s.l.], v. 22, n. 2, p.175-197, jun. 1992. Wiley. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1468-5914.1992.tb00215.x>.

FLICK, Uwe. Introdução à pesquisa qualitativa. 3. ed. Porto Alegre: Artmed; São Paulo: Bookman, 2009.

FLICK, Uwe. **The SAGE handbook of qualitative data analysis**. London: Sage. 2014.

FRAGA, Eliara dos Santos. Workshops em design espaços de aprendizagens e geração de conhecimentos. 152 p. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Design, Unisinos, São Leopoldo, 2011.

FRANZATO, Carlo. Metadesign. Letting the future design. In: 5th International Forum of Design as a Process - The shapes of the future as the front end of design driven innovation, 2014, Guadalajara. Proceedings... Guadalajara: Tecnológico de Monterrey, 2014, pp. 90-96.

GASTROW, Claudia. Design and Temporality: Integration. Correspondences, *Cultural Anthropology*. 27 jun. 2016. Disponível em <https://culanth.org/fieldsights/909-design-and-temporality-integration>. Acesso em 31 de julho de 2019

GIACCARDI, Elisa. On pause and duration, or: the design of heritage experience. In Proceedings of the 25th BCS Conference on Human-Computer Interaction (BCS-HCI '11). British Computer Society, Swinton, UK, UK, 35-40. 2011

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOTHELF, Jeff.; SEIDEN, Josh. **Lean UX**: Applying Lean Principles to Improve User Experience. Sebastopol, CA: O'Reilly. 2013

GOOGLE <https://designsprintkit.withgoogle.com/planning/overview>

GUATTARI, Felix. **Caosmose**: Um Novo Paradigma Estético. 4. ed. São Paulo: Editora 34, 1992. (Coleção TRANS)

HEATH, C.; HEATH, D. The power of moments: Why certain experiences have extraordinary impact. New York, NY: Simon and Schuster, 2017.

HELLSTRÖM, Christina; HELLSTRÖM, Tomas. The Present is Less than the Future. **Time & Society**, [s.l.], v. 12, n. 2-3, p.263-279, mar. 2003. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/0961463x030122006>.

IKEDA, M. 2008. Strategic Design. In: M. ERLHOFF; T. MARSHALL (eds.), Design Dictionary. Basel, Birkhäuser, p. 373-376.

ILLUK, Chris. The 2 hour Design Sprint. 12 nov. 2017. Disponível em: <https://blog.prototypr.io/the-2-hour-design-sprint-9e2bbc14ee1>. Acesso em 31 jul. 2019. Blog: Prototypr.io

KAPLAN, Kate. Facilitating an Effective Design Studio Workshop. In: Nielsen Norman Group, 2 jul. 2017. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/facilitating-design-studio-workshop>. Acesso em 31 jul. 2019.

KIMBELL, Lucy. Rethinking Design Thinking: Part I. **Design And Culture**, [s.l.], v. 3, n. 3, p.285-306, nov. 2011. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.2752/175470811x13071166525216>.

KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden. **Sprint**: O método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias. Intrínseca. Edição do Kindle. 2016

KNAPP, Jake. **How to Run 13 Design Sprints at Once**: Inside Maker Week at The New York Times. 30 de agosto 2018. Disponível em <https://open.nytimes.com/how-to-run-13-design-sprints-at-once-inside-maker-week-at-the-new-york-times-5d3b95ca2441>. Acesso em 20 jul. 2019

KRIPPENDORFF, Klaus. **The semantic turn**: A new foundation for design. Boca Raton: CRC Press, 2006.

KUMAR, Piyush; DASS, Mayukh; KUMAR, Shivina. From competitive advantage to nodal advantage: Ecosystem structure and the new five forces that affect prosperity. **Business Horizons**, [s.l.], v. 58, n. 4, p.469-481, jul. 2015. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bushor.2015.04.001>.

LATOURE, Bruno. Um Prometeu cauteloso ? **Agitprop: revista brasileira de design**, [s. l.], v. 6, n. 58, p. 1–21, 2014.

LEE, Yanki. Design participation tactics: the challenges and new roles for designers in the co-design process. **Codesign**, [s.l.], v. 4, n. 1, p.31-50, mar. 2008. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/15710880701875613>.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 2005.

LIFSHITZ-ASSAF, Hila; LEBOVITZ, Sarah; ZALMANSON, Lior. The Importance of Breaking Instead of Compressing Time in Accelerated Innovation: A Study of Makeathons' New Product Development Process. 2018. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3280219>

MANZINI, E.; JÉGOU, F. Design degli scenari. In: BERTOLA, P.; MANZINI, E. Design Multiverso | Notas de fenomenologia do design. Milano: Edizioni POLI.design, 2006, p.189-207

MANZINI, Ezio. Design Cultures and dialogic Design. **Design Issues**: Volume 32, Number 1 Winter 2016

MANZINI, Ezio. **Design**: quando todos fazem design. Editora Unisinos, São Leopoldo, Brasil. 2017

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da Metodologia Científica**. São Paulo: Editora Atlas, 2003

MAURI, Francesco. **Progettare progettando strategia**. Milano: Masson S.p.A, 1996^[L]_{SEP}

MCGRATH, Joseph E.; KELLY, Janice R.. Temporal Context and Temporal Patterning. **Time & Society**, [s.l.], v. 1, n. 3, p.399-420, set. 1992. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/0961463x92001003005>.

MERONI, A. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, v.1, n.1, Dec 1, p.31-38. 2008.

MITCHAM, Carl. Dasein Versus Design: The Problematics of Turning Making Into Thinking. **International Journal Of Technology And Design Education**, [s.l.], v. 11, n. 1, p.27-36, jan. 2001. Springer Nature. <http://dx.doi.org/10.1023/a:1011282121513>.

MOLDOVAN, Laura. **The 4-hour design sprint**: How we did it, what we learned, and would we do it again?. 14 mai 2019. In: Shopify UX. Acessível em: <https://ux.shopify.com/the-4-hour-design-sprint-b05b516cede7>. Acesso em: 31 jul. 2019.

MORAN, Chuk. **Time as a social practice**. Time & Society, [s.l.], v. 24, n. 3, p.283-303, 24 abr. 2013. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/0961463x1347805>

NORMANN, Richard; RAMÍREZ, Rafael. From value chain to value constellation: Designing interactive strategy. **Harvard business review**, v. 71, n. 4, p. 65-77, 1993.

OOSTERLING, Henk. Dasein as design. **Melintas**, [s. l.], p. 1–22, 2009.

ORLIKOWSKI, W. J.. The sociomateriality of organisational life: considering technology in management research. **Cambridge Journal Of Economics**, [s.l.], v. 34, n. 1, p.125-141, 5 nov. 2009. Oxford University Press (OUP). <http://dx.doi.org/10.1093/cje/bep058>.

ØRNGREEN, Rikke; LEVINSEN, Karin. Workshops as a Research Methodology. **The Electronic Journal of eLearning**. v. 15, n. 1, p.70-81, 2017.

PSCHETZ, Larissa. **Temporal Design**: design for a multi-temporal world. 2014. 247 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doctor Of Philosophy, University Of Dundee, Dundee, 2014.

PSCHETZ, Larissa; BASTIAN, Michelle; SPEED, Chris. Temporal design: looking at time as social coordination. **Proceedings of DRS 2016, Design Research Society 50th Anniversary Conference. Brighton, UK, 27–30 June 2016**, [s. l.], p. 1–14, 2016.

REEVES, Stuart; GOULDEN, Murray; DINGWALL, Robert. The Future as a Design Problem. **Design Issues**, [s.l.], v. 32, n. 3, p.6-17, jul. 2016. MIT Press - Journals. http://dx.doi.org/10.1162/desi_a_00395

ROSA, Hartmut. De-Synchronization, Dynamic Stabilization, Dispositional Squeeze. The Sociology Of Speed. In: WAJCMAN, Judy; DODD, Nigel. **The Sociology of Speed: Digital, Organizational, and Social Temporalities**. United Kingdom: Oxford University Press, 2017. Cap. 2. p. 25-41.

SANDERS, Elizabeth B.-n.; STAPPERS, Pieter Jan. Co-creation and the new landscapes of design. *Codesign*, [s.l.], v. 4, n. 1, p.5-18, mar. 2008. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/15710880701875068>.

SCALETSKY, Celso (org). *Design estratégico em ação*. São Leopoldo. Unisinos, 2016

SCHRAGE, Michael. Cultures of Prototyping. In: **Bringing Design to Software**, 4(1), 1-11. ACM Press, 2006.

SCHREIER, Margrit. Qualitative content analysis. In: FLICK, Uwe. *The SAGE handbook of qualitative data analysis*. Sage: Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington, 2014. p. 170-183

SCHWAB, Klaus **A quarta revolução industrial**/Klaus Schwab; tradução Daniel Moreira Miranda. São Paulo : Edipro, 2016.

STERLING, Bruce. **Pace Layers**. *Design As Future-making*, [s.l.], p.214-224, 2014. Bloomsbury Publishing Plc. <http://dx.doi.org/10.5040/9781474293907-0023>.

SULLIVAN, Brian. **The Design Studio Method: Creative Problem Solving with UX Sketchin**. Burlington: Focal Press, 2016

TOWNSEND, Scott. Re-reading Design Methodology and the “Toolbox” Metaphor. **Design And Culture**, [s.l.], v. 8, n. 2, p.199-204, 3 maio 2016. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/17547075.2016.1187914>.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 1987

TSENG, Ian et al. The role of timing and analogical similarity in the stimulation of idea generation in design. **Design Studies**, [s.l.], v. 29, n. 3, p.203-221, maio 2008. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.destud.2008.01.003>

VERGANTI, Roberto. The Innovative Power of Criticism. In: *Harvard Business Review*, jan.-fev. 2016. Disponível em <https://hbr.org/2016/01/the-innovative-power-of-criticism>. Acesso em: 31 jul. 2019.

VERGANTI, Roberto; NORMAN, Don. Why Criticism Is Good for Creativity. In: Harvard Business Review, 16 jul. 2019. Disponível em: . Acesso em: 31 jul. 2019.

WAJCMAN, Judy. **Pressed for Time**: The Acceleration of Life in Digital Capitalism. United States of America: University of Chicago Press, 2016

WAJCMAN, Judy; DODD, Nigel. Introduction: The Powerful are Fast, the Powerless are Slow. In: WAJCMAN, Judy; DODD, Nigel. **The Sociology of Speed**: Digital, Organizational, and Social Temporalities. United Kingdom: Oxford University Press, 2017. p. 1-10.

WENDT, Thomas. Design for Dasein: Understanding the Design of Experiences 2015

WORKSHOP. Collins, 31 jul. 2019a. Disponível em <https://www.collinsdictionary.com/pt/dictionary/english/workshop>. Acesso em: 31 jul. 2019.

WORKSHOP. Cambridge Dictionary, 31 jul. 2019b. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/workshop>. Acesso em: 31 jul. 2019.

ZAO-SANDERS, Marc. **How Timeboxing Works and Why It Will Make You More Productive**. In: Harvard Business Review Brasil. <https://hbr.org/2018/12/how-timeboxing-works-and-why-it-will-make-you-more-productive>

ZIMBARDO, P; BOYD, J. **The Time Paradox**: The New Psychology of Time That Can Change Your Life. Atria Books, 2008 Edição do Kindle

ZURLO, Francesco. Design Strategico. In: **XXI Secolo**, vol. IV, Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010

APÊNDICE A – ROTEIRO DE ENTREVISTAS

O que desejam saber?	Qual elemento, conceito ou aspecto teórico será explorado? (se aplicável)	Perguntas
Contextualização História da pessoa com design		<p>Me conta um pouco sobre você e seu envolvimento com design.</p> <p>Trabalha com design?</p> <p>Há quanto tempo?</p> <p>Que tipo de design?</p>
<p>Envolvimento da pessoa com dinâmicas imersivas de codesign</p> <p>Momentos significativos das experiências</p>		<p>E você já participou de dinâmicas de codesign em um contexto imersivo, como maratonas, hackathons, workshops de design, design sprints?</p> <p>Me conte um pouco sobre suas experiências</p> <p>Atuou como facilitador ou participante?</p> <p>Pontos positivos</p> <p>Pontos negativos</p>
Diferenças de percepções temporais a partir do papel desempenhado no codesign	Temporalidades e papéis sociais	<p>O que você notou de mais significativo em atuar como facilitador ou como participante nessas dinâmicas?</p> <p>Diferenças</p> <p>Similaridades</p>
Como planeja/ encara o tempo nesses processos	Tempo de projeto, metaprojeto, temporalidades	<p>Você se envolveu na definição dos processos de design dessas dinâmicas? Como o tempo é encarado e planejado?</p>

		<p>Tempo de duração</p> <p>Tempo pra cada atividade</p> <p>Ordem das atividades</p> <p>Pausas</p>
<p>Percepção sobre tempo e a influência do tempo</p>	<p>Temporalidades, significação temporal</p>	<p>Como você acha que o tempo se expressa nessas dinâmicas?</p> <p>Que papéis desempenha?</p> <p>Como influencia no design e nos processos de design?</p>
<p>Como os designers percebem que os participantes das dinâmicas reagem às dinâmicas imersivas?</p>	<p>Temporalidade, ritmos, padrões temporais, poderes temporais e tempo de colaboração</p>	<p>Como as pessoas reagem a essas dinâmicas?</p> <p>Como elas respondem ao ritmo delas?</p> <p>Há aderência aos processos?</p> <p>Há conflito?</p>
<p>Potencial de desenvolvimento temporal</p>	<p>Desenvolvimento temporal</p>	<p>As ideias ou projetos desenvolvidos durante as dinâmicas que você vivenciou tiveram continuidade após o evento?</p> <p>Se sim: como ocorreu essa continuidade, que ritmo.</p> <p>Se sim: foi orgânico ou há interferência externa da organização</p> <p>Se não, houve alguma tentativa de continuidade?</p> <p>Se não: por quê acha que não teve continuidade?</p>
<p>Como os designers respondem a</p>	<p>Temporalidade ecossistêmica</p>	<p>O que você aprendeu com essas vivências?</p>

essas percepções?		Teve influencia na forma como faz design? Teve influencia na forma como encara o tempo?
-------------------	--	--

APÊNDICE B – TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS

E1 - <https://drive.google.com/open?id=17rQd-7HlpwQAtnQ2dvzM67xQ08t6lr0A>

E2 - <https://drive.google.com/open?id=1Uq839wchIKWQWSjKjZokJYyrg6pUuLir>

E3 - <https://drive.google.com/open?id=1dTn8uDXsTKG28MznARFMUwXQJOd7ZbM3>

E4 - https://drive.google.com/open?id=1Aga9kHOjj4tv6yYKXL4Z0cKeiJgej_HV

E5 – https://drive.google.com/open?id=1uLbA1jaSehqW4qI-l62h7IS_qGvNKAt

APÊNDICE C – 50 TERMOS MAIS FREQUENTES NAS ENTREVISTAS

Palavra	Extensão	Contagem	Percentual ponderado (%)	Palavras similares
gente	5	627	003	gente
pessoas	7	462	002	pessoa, pessoas
muito	5	208	001	muito, muitos
fazer	5	187	001	fazer
tempo	5	171	001	tempo, tempos
grupo	5	165	001	grupo, grupos
processo	8	128	001	processo, processos
quando	6	115	000	quando
design	6	106	000	design, designers, point
vezes	5	104	000	vezes
empresa	7	86	000	empresa, empresas
workshop	8	85	000	workshop, workshops
diferente	9	82	000	diferente, diferentes
dinâmica	8	78	000	dinâmica, dinâmicas
sempre	6	76	000	sempre
depois	6	74	000	depois
todo	4	73	000	todo, todos
momento	7	71	000	momento, momentos
pouco	5	68	000	pouco, poucos
ideia	5	67	000	ideia, ideias
problema	8	64	000	problema, problemas
cliente	7	63	000	cliente, clientes, customer
entender	8	60	000	entende, entender
algumas	7	57	000	alguma, algumas
cada	4	56	000	cada
projeto	7	54	000	projeto, projetos
mesmo	5	53	000	mesmo, mesmos
outras	6	48	000	outra, outras
outro	5	48	000	outro, outros
ainda	5	48	000	ainda
dentro	6	47	000	dentro
trabalho	8	46	000	trabalho, trabalhos
falar	5	45	000	falar
tudo	4	45	000	tudo
aquele	6	44	000	aquele, aqueles
final	5	44	000	final
grande	6	44	000	enorme, grande, grandes
agora	5	41	000	agora
horas	5	41	000	hora, horas
minha	5	41	000	minha, minhas
pode	4	40	000	pode
trabalhar	9	40	000	trabalhar
comecei	7	39	000	comecei
fazendo	7	38	000	fazendo

junto	5	38	000	junto, juntos
quanto	6	38	000	quanto
parte	5	38	000	breaks, divide, parte, partes
nesse	5	37	000	nesse, nesses
talvez	6	37	000	talvez
dias	4	36	000	dias