

## **Conceitos do Design Inclusivo**

### **Evolução, Fundamentos e Práticas Contemporâneas**

Palavras-chave: Design inclusivo, participação, inovação social.

**Kaline Kécia Pinheiro Costa**; UFMA; São Luís, Maranhão, Brasil;

[kaline.costa@discente.ufma.br](mailto:kaline.costa@discente.ufma.br);

**Bruno Serviliano Santos Farias**; UFMA; São Luís, Maranhão, Brasil;

[bruno.serviliano@ufma.br](mailto:bruno.serviliano@ufma.br);

**Marcio James Soares Guimarães**; UFMA; São Luís, Maranhão, Brasil;

[marcio.guimaraes@ufma.br](mailto:marcio.guimaraes@ufma.br);

#### **1. Introdução**

O design inclusivo emergiu ao longo das últimas décadas como resposta crítica aos limites das abordagens projetuais tradicionais, que historicamente privilegiavam um suposto “usuário médio” e, com isso, excluía uma parcela significativa da população (Winance, 2006). Esta trajetória reflete uma mudança paradigmática: da produção focada em padrões homogêneos, herdados do modernismo, para o reconhecimento da diversidade humana como princípio estruturante do projeto (Imrie, 2012). Este movimento foi impulsionado sobretudo pelos avanços sociais e debates sobre direitos humanos e acessibilidade a partir da segunda metade do século XX, contexto em que emerge o debate sobre Desenho Universal e, sucessivamente, o Design Inclusivo (Mace, 1985; Simões; Bispo, 2006). Assim, o design inclusivo passou a buscar “o desenvolvimento de produtos e ambientes que permitam a utilização por pessoas de todas as capacidades”, colocando como objetivo central “contribuir, através da construção do meio, para a não discriminação e inclusão social de todas as pessoas” (Simões; Bispo, 2006, p. 8).

No entanto, as barreiras de acesso são, na maioria dos casos, fruto de decisões projetuais e culturais, não de limitações inerentes aos indivíduos (Imrie, 2012; Winance, 2006). Isso reforça a necessidade de uma abordagem ética e participativa, envolvendo usuários desde o início do processo – princípio defendido por autores como Simões e Bispo (2006), Bonsiepe (2012), Manzini (2015) e Holmes (2018), cujas contribuições são analisadas nesta revisão crítica. Ao integrar valores sociais e políticos, o design inclusivo transcende adaptações instrumentais e se firma como conceito central para práticas projetuais contemporâneas.

## **2. Revisão de literatura**

Jorge Falcato Simões e Renato Bispo (2006, p. 8) definem o design inclusivo de maneira clara: “o desenvolvimento de produtos e ambientes que permitam a utilização por pessoas de todas as capacidades”, apontando como finalidade “contribuir, através da construção do meio, para a não discriminação e inclusão social de todas as pessoas”. Eles criticam o modelo centrado no “mítico homem médio que é jovem, saudável, de verdade, não existe”, destacando que a diversidade e a singularidade são marcas estruturantes da espécie humana (Simões; Bispo, 2006, p. 8).

Gui Bonsiepe (2012), em “Design, Cultura e Sociedade”, amplia a abordagem ao situar o design inclusivo como dimensão ética, política e social do projeto, que deve ir além da simples adaptação para grupos específicos e abranger “a criação de condições para participação plena de todos os cidadãos na vida social” (Bonsiepe, 2012, p. 75). Bonsiepe insiste que o design deve contemplar diferenças culturais e econômicas e promover a participação ativa dos usuários no processo, ao invés de tratar inclusão como resposta a demandas mercadológicas ou tecnológicas.

Ezio Manzini (2015) aproxima o design inclusivo do campo da inovação social ao propor uma articulação entre “design difuso” – realizado cotidianamente pelos cidadãos – e “design especializado”, fruto do trabalho profissional. Para Manzini (2015), esse hibridismo é fundamental para a cocriação de soluções socialmente relevantes, valorizando experiências diversas e promovendo autonomia coletiva de forma sistêmica.

Por sua vez, Kat Holmes (2018) oferece uma crítica contundente ao enfatizar que “o design é muito mais propenso a ser fonte de exclusão do que de inclusão” (Holmes, 2018, p. 3). A autora evidencia que decisões aparentemente neutras frequentemente resultam em “mismatches” (desencontros) entre pressupostos do projeto e a realidade dos usuários. Assim, Holmes propõe um ciclo metodológico – “reconhecer, aprender e estender” – para identificar tais exclusões e garantir que aprendizados provenientes da convivência com a diversidade orientem soluções capazes de alcançar múltiplos públicos.

Ao articular essas diferentes perspectivas, observa-se que o design inclusivo não se restringe a adaptar objetos e ambientes posteriormente, mas antecipa, na gênese do projeto, as necessidades e potencialidades de uma sociedade plural.

### **3. Discussão**

Tais aportes teóricos reverberam nas práticas projetuais contemporâneas em níveis distintos. Inicialmente, a abordagem de Simões e Bispo materializa-se em estratégias que priorizam a não discriminação e promovem soluções universais, como ambientes públicos acessíveis, sinalização tátil, mobiliário adaptado e interfaces digitais flexíveis. Estes exemplos ilustram como a rejeição ao “homem-médio” transforma-se em ações que expandem o acesso e a autonomia não apenas de pessoas com deficiência, mas de toda a coletividade (Simões; Bispo, 2006).

Por outro lado, a dimensão sociopolítica destacada por Bonsiepe se concretiza em iniciativas participativas, nas quais os usuários deixam de ser meros receptores para se tornarem coautores. Práticas de co-design, workshops comunitários e projetos de tecnologia assistiva colaborativa refletem esse deslocamento para processos mais dialógicos e democráticos. Bonsiepe (2012, p. 77) reforça que “a inclusão, no design, exige a consideração das diferenças culturais, sociais e econômicas, e supõe a participação ativa dos usuários no processo de projeto”, abrindo espaço para uma abordagem muito mais ajustada às necessidades reais e subjetivas dos grupos atendidos.

A proposta de Manzini para unir design difuso e especializado se faz cada vez mais presente em iniciativas em que o saber local orienta a inovação. Por exemplo, projetos que envolvem comunidades tradicionais na concepção de soluções adequadas ao contexto

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

socioeconômico revelam o potencial emancipador do design co-criativo (Manzini, 2015). Plataformas digitais de fabricação compartilhada, laboratórios de inovação social e redes de “makers” comprovam que a articulação entre especialistas, técnicos e usuários finais pode gerar sistemas resilientes, capazes de ampliar os horizontes do design e de produzir impactos duradouros.

Contudo, a advertência crítica de Holmes (2018) é central para que as práticas inclusivas não reproduzam velhos padrões excludentes sob novas roupagens. Em um cenário em que decisões de design digital e de algoritmos podem perpetuar – e ampliar – barreiras, torna-se imprescindível adotar mecanismos de revisão constante e auditoria participativa. Para Holmes (2018), o verdadeiro avanço está em reconhecer que “o design feito para todos pode, inadvertidamente, falhar com muitos”, caso não incorpore deliberadamente pontos de vista historicamente ignorados. Assim, metodologias participativas, como testes contínuos com diversos perfis de usuários e ciclos iterativos de aprendizagem, representam não apenas diretrizes técnicas, mas compromissos éticos com a pluralidade.

Exemplos concretos reforçam esses princípios. Legendas automáticas, originalmente criadas para pessoas surdas, tornam-se valiosas também para usuários em ambientes ruidosos ou que aprendem idiomas, ilustrando o princípio de Holmes de “resolver para um, estender a muitos”. Soluções digitais adaptáveis, como interfaces com alto contraste e leitura por voz, beneficiam tanto idosos quanto pessoas em situações de mobilidade ou multitarefa – evidenciando que o design inclusivo não é segmentado, mas transversal.

Ainda assim, os desafios persistem. Barreiras institucionais, restrições orçamentárias e o desconhecimento sobre as reais necessidades dos usuários podem limitar a implementação de processos verdadeiramente inclusivos. Por isso, como defendem Bonsiepe (2012) e Manzini (2015), é fundamental cultivar práticas que envolvam a escuta ativa, a negociação de interesses e a multiplicidade de interpretações, rompendo com lógicas hierárquicas e centralizadoras.

À luz desses debates teóricos e da experiência prática, evidencia-se que o design inclusivo contemporâneo deve ser orientado pela ética da antecipação, auditando

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

permanentemente seus próprios vieses, validando soluções com comunidades reais e tornando a inclusão critério organizador – e não acessório – do processo de projeto. Mais do que cumprir normas de acessibilidade, trata-se de construir meios que promovam a participação plena e igualitária de todos os cidadãos na vida social.

## REFERÊNCIAS

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2012.

HOLMES, Kat. **Mismatch: How Inclusion Shapes Design**. Cambridge: MIT Press, 2018.

IMRIE, Rob. **Universalism, universal design and equitable access to the built environment**. *Disability & Rehabilitation*, v. 34, n. 10, p. 873-882, 2012.

MACE, Ronald L. **Universal Design: Barrier-Free Environments for Everyone**. *Designers West*, v. 33, n. 1, 1985.

MANZINI, Ezio. **Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation**. Cambridge: MIT Press, 2015.

SIMÕES, Jorge Falcato; BISPO, Renato. **Design Inclusivo: Acessibilidade e Usabilidade em Produtos, Serviços e Ambientes**. Lisboa: Centro Português de Design, 2006.

WINANCE, Myriam. **Trying out the universal design approach in a disability situation: Paradoxes and Change Processes in Practice**. *Disability & Rehabilitation*, v. 28, n. 17, p. 1055-1062, 2006.