



X Simpósio
de Design
Sustentável
Mundos por vir



Design e Diálogo: explorando conexões a partir da proposta conceitual de uma plataforma habilitante híbrida para a transformação social

Design and dialogue: Exploring connections through the proposal of a hybrid enabling platform for social transformation

Hugo Teixeira Guimarães Ribeiro Resende¹ e Viviane dos Guimarães Alvim Nunes²

¹Universidade Federal de Uberlândia, Mestre, hugoresende95@ufu.br

²Universidade Federal de Uberlândia, Pós-Doutora, viviane.nunes@ufu.br

Resumo

A constatação de que projetos de inovação social, embora essenciais, muitas vezes não promovem transformações sociais efetivas serve como ponto de partida desta pesquisa. A inovação social, segundo Manzini (2015), depende da capacidade de articulação das pessoas em redes, possibilitando troca de conhecimento e recursos. Para Mulgan (2006) e Murray, Caulier-Grice e Mulgan (2010), necessita de ambientes propícios para o compartilhamento de experiências e o engajamento coletivo. A falta ou fragmentação desses ambientes compromete iniciativas bem-intencionadas que não dialogam com contextos específicos ou não mobilizam atores. A hipótese central é que uma plataforma habilitante híbrida pode estruturar conexões entre pessoas, conhecimentos e recursos, estimulando práticas inovadoras e sustentáveis. Adotou-se abordagem qualitativa e exploratória, com revisão de literatura, estudos de caso, entrevistas, workshops e cenários de design. Propõe-se uma plataforma composta por ambientes físicos e digitais, espaço de encontro, articulação e co criação, envolvendo pesquisadores, estudantes, agentes sociais e comunidades em redes colaborativa

Palavras-chaves: Plataforma habilitante. Inovação social. Transformação social. Design estratégico.

Abstract

The observation that social innovation projects, while essential, often fail to promote effective social transformations serves as the starting point for this research. According to Manzini (2015), social innovation depends on people's ability to network, enabling the exchange of knowledge and resources. For Mulgan (2006) and Murray, Caulier-Grice, and Mulgan (2010), it requires environments conducive to sharing experiences and collective engagement. The lack or



X Simpósio
de Design
Sustentável
Mundos por vir_

DDD 98
Diálogos Doutorais em Design

LENS BR
the Brazilian Learning Network on Sustainability



PPGdG UFMA
Programa de Pós-Graduação
em Design

INSTITUTO
FEDERAL
Maranhão

CAPES

CNPq

fragmentation of these environments compromises well-intentioned initiatives that fail to engage with specific contexts or mobilize stakeholders. The central hypothesis is that a hybrid enabling platform can structure connections between people, knowledge, and resources, stimulating innovative and sustainable practices. A qualitative and exploratory approach was adopted, including a literature review, case studies, interviews, workshops, and design scenarios. The proposal is a platform composed of physical and digital environments, a meeting space, networking, and co-creation, involving researchers, students, social agents, and communities in collaborative networks.

Keywords: *Enabling platform. Social innovation. Social transformation. Strategic design.*

Os projetos de inovação social (IS), embora essenciais para impulsionar mudanças, não asseguram, por si só, a transformação social efetiva. Conforme destacam Mulgan et al. (2007), a inovação social emerge como resposta a falhas nos sistemas tradicionais, mas sua eficácia depende da capacidade de gerar mudanças estruturais e sustentáveis, e não apenas de implementar soluções pontuais. Isso ocorre porque os desafios sociais são complexos, interdependentes e frequentemente enraizados em estruturas culturais, políticas e econômicas que exigem transformações profundas no modo de pensar, agir e interagir. Nesse contexto, a inovação social não pode ser vista como um processo isolado ou técnico, segundo Manzini (2015), ela requer a mobilização de uma inteligência coletiva capaz de integrar conhecimentos técnicos e saberes locais em processos colaborativos de cocriação. A verdadeira transformação social demanda, portanto, a geração, aplicação e disseminação de novos conhecimentos e práticas que possam ser continuamente adaptados aos diferentes contextos. Esse processo depende de interações significativas entre pessoas, instituições e territórios, e da construção de relações de confiança e aprendizado mútuo. Para que essas conexões aconteçam de maneira eficaz, é necessário que existam espaços estruturados que favoreçam a colaboração e a troca de experiências. Como argumentam Murray, Caulier-Grice e Mulgan (2010), os ecossistemas de inovação social precisam ser cultivados com intencionalidade, envolvendo infraestrutura física e digital, redes de apoio, metodologias participativas e marcos institucionais que incentivem o engajamento contínuo. A ausência desses elementos compromete a consolidação e a escalabilidade das inovações sociais, limitando seu potencial transformador. Diante desse cenário, emerge a necessidade de uma plataforma habilitante híbrida, que funcione como um ambiente propício ao diálogo, à troca de experiências e à construção conjunta de novas abordagens. Tal plataforma pode atuar como um meio de articular pessoas diversas e promover interações livres e colaborativas, que gerem não apenas conhecimento, mas também a capacidade de fazer diferente em prol de uma transformação social efetiva e sustentável. Para Manzini (2017), na prática contemporânea do design, especialmente no contexto do design participativo e considerando a complexidade e constante transformação da sociedade, as



**X Simpósio
de Design
Sustentável**
Mundos por vir



plataformas habilitantes trata-se de um conceito essencial, pois são estruturas ou sistemas que facilitam a participação ativa das pessoas no processo de criação e inovação. Tais plataformas democratizam as soluções voltadas para a transformação social, indo além do desenvolvimento pontual de projetos, resultados ou respostas para problemáticas específicas, mas fornecendo as ferramentas, recursos e contextos necessários para que os usuários ou participantes possam criar suas próprias soluções, adaptando-as às suas necessidades específicas. O autor evidencia que elas propiciam um modelo de inovação distribuída, no qual o potencial criativo das pessoas é aproveitado para resolver problemas, sejam locais ou globais, de maneira mais sustentável e participativa. Para além disso, nesse contexto atual, o design estratégico é essencial para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo, pois ele permite desenvolver soluções mais adaptadas, integradas e sustentáveis para problemas sociais e ambientais complexos (Manzini, 2017). Surge como uma abordagem primordial na resolução de problemáticas e estruturação de soluções, constituindo uma prática organizada que incorpora abordagens gerenciais, abrangendo design, gestão e comunicação. Considerando e compreendendo os aspectos apresentados, o problema norteador para esta pesquisa foi identificado como: apesar das propostas de inovação social serem fundamentais, elas não garantem, por si só, a transformação social, devido às inúmeras complexidades envolvidas em sua efetiva aplicação e continuidade. A real transformação requer uma mudança no modo de pensar e fazer, o que depende da conexão entre pessoas, conhecimentos e recursos. Nesse contexto, entende-se ainda que, a falta de espaços físicos ou digitais estruturados que promovam interações significativas e contínuas impede a geração e aplicação de novas ideias e práticas necessárias para a mudança social. A partir desse problema, a principal questão elaborada foi: como propor uma plataforma habilitante híbrida e funcional, que facilite a criação de conexões e práticas inovadoras à transformação social? Além disso, foi possível elaborar algumas questões secundárias a partir dessa questão: quais os requisitos necessários para criação de uma plataforma híbrida que contribua efetivamente para a transformação social? Como uma plataforma habilitante híbrida pode facilitar a mudança no modo de pensar e fazer necessária para a transformação social, considerando as complexidades existentes e a importância das conexões humanas na geração de conhecimento e práticas inovadoras? A pesquisa se justifica pela constatação de que projetos de inovação social, embora importantes, muitas vezes não alcançam transformações estruturais e sustentáveis. Como apontam Mulgan et al. (2007) e Manzini (2015), a eficácia da inovação social depende da articulação entre diferentes saberes, atores e contextos, promovendo cocriação, aprendizado mútuo e ações coletivas. A proposta de uma plataforma habilitante híbrida responde a essa necessidade ao oferecer um ambiente estruturado para conexões significativas e construção colaborativa de soluções. Essa abordagem, alinhada ao design estratégico (Manzini, 2017; Resende, 2020), favorece a criação de ecossistemas de inovação mais eficazes e



**X Simpósio
de Design
Sustentável**
Mundos por vir



adaptáveis. Para a instituição do candidato, a pesquisa fortalece o papel da universidade na geração de impacto social e no estímulo à inovação participativa, contribuindo diretamente para a formação crítica, a extensão universitária e a articulação com os desafios contemporâneos. O objetivo geral é desenvolver e analisar uma proposta de uma plataforma habilitante híbrida como instrumento para promover a transformação social e superar desafios complexos de interação entre indivíduos, instituições e comunidades. Os objetivos específicos compreendem: analisar a estrutura e organização de plataformas habilitantes para compreender atributos e outros aspectos que favorecem a sua efetividade e continuidade; estabelecer requisitos para criação de ambientes favoráveis à interação e compartilhamento do conhecimento em diferentes escalas, entre diferentes atores, favorecendo a construção de redes colaborativas de discussão e prática; compreender o papel das redes sociais, para além da superficialidade e imediatismo, para estabelecer diálogo produtivo e gerar um engajamento e participação real nesses espaços digitais; compreender as diferentes linguagens e modos de comunicação, assim como modelos de experiência e interação, presencial e remota, com usuários e atores. A estruturação de uma plataforma habilitante híbrida, fundamentada em metodologias, ferramentas e processos organizados, pode promover transformação social ao conectar pessoas, conhecimentos e recursos de forma ordenada, estimulando a geração de novas ideias, o aprendizado mútuo e a aplicação de conhecimentos inovadores. Essa plataforma, ao favorecer interações livres e respeitadas entre grupos diversos, contribui para a construção de soluções colaborativas e impactantes, respeitando os direitos humanos e possibilitando a prática de "conhecer e fazer de forma diferente". Este estudo se caracteriza como uma pesquisa exploratória, visando aprofundar o entendimento e se aproximar do problema em questão (Gil, 2008). Quanto à análise de dados, adota-se uma abordagem qualitativa, centrada no aprimoramento da percepção de um grupo social ou organização, sem depender de representações numéricas (Gil, 2008). Esta metodologia considera aspectos como a natureza da coleta de informações, a extensão das amostras, as ferramentas utilizadas e as hipóteses teóricas que guiam a pesquisa. Neste contexto, a pesquisa insere-se no campo da Design Science Research (DSR), com foco na criação heurística de um artefato inovador — uma plataforma habilitante híbrida. Através de um método construtivo e iterativo, buscar-se-á desenvolver e avaliar soluções para problemas complexos relacionados à transformação social. Fundamentada no paradigma pragmático, a pesquisa prioriza a aplicabilidade dos resultados e a geração de conhecimento prático, ao considerar a plataforma como um meio para promover a mudança no modo de pensar e fazer. Esse processo ocorre por meio da conexão de pessoas, conhecimentos e recursos, incentivando o aprendizado mútuo, a cocriação de ideias e a experimentação de novas práticas. A abordagem heurística permite enfrentar as complexidades sociais de maneira flexível, interativa e adaptativa, favorecendo soluções dinâmicas e eficazes em contextos reais (Gil, 2008; Dresch,



**X Simpósio
de Design
Sustentável**
Mundos por vir

DDD 98
Diálogos Doutorais em Design



Lacerda e Antunes, 2015). Sendo assim, para realização da pesquisa, serão utilizados os seguintes métodos: Revisão Sistemática e Assistemática de Literatura, Estudos de Caso, Entrevista, Workshop de co-design e Cenário Orientador de Design. A Revisão Sistemática da Literatura por ser uma pesquisa rigorosa que visa identificar, avaliar e interpretar todas as evidências relevantes disponíveis sobre um tema específico, pode oferecer uma visão detalhada e objetiva sobre o estado da pesquisa existente, destacando lacunas, convergências e divergências nos estudos, bem como orientando futuras pesquisas (Gil, 2008). Já a Revisão Assistemática da Literatura corresponde a um processo para levantamento de fontes relevantes sobre um determinado tema, mas não seguindo uma rigorosa estrutura sistemática de busca e análise. O intuito é identificar as principais ideias, tendências e resultados de pesquisas já realizadas, sendo realizada de forma mais flexível, utilizada em estágios iniciais de pesquisa, para possibilitar uma visão geral sobre o tema (Gil, 2008). O estudo de campo será realizado por meio da observação direta e entrevistas, com o objetivo de compreender as necessidades dos usuários, como interação com estruturas existentes, laboratórios e plataformas híbridas, e identificar formatos, suportes e estruturas relevantes para a construção de uma nova plataforma híbrida (Gil, 2008). O estudo de caso, por sua vez, permite uma análise aprofundada de núcleos, laboratórios ou plataformas híbridas já existentes, avaliando seu funcionamento, estrutura e práticas para subsidiar a criação de uma plataforma mais eficiente e adaptada (Gil, 2008). As entrevistas, tanto semiestruturadas quanto informais, visam coletar dados não documentados, entendendo experiências, expectativas e necessidades dos usuários, contribuindo para mapear elementos essenciais à construção de um ambiente híbrido funcional e colaborativo (Gerhardt e Silveira, 2009). O workshop de co-design será empregado como ferramenta estratégica de investigação prática com o objetivo de reunir os potenciais participantes da plataforma em grupo para analisar e aprimorar as possibilidades de uma plataforma híbrida. O Cenário Orientador de Design (Design Orienting Scenario - DOS) representa ainda uma ferramenta no design, projetando mudanças e fomentando inovações para organizações. Tem a capacidade de ilustrar situações futuras, sendo positivo e oferecendo uma visão satisfatória determinada pelas motivações, exigindo avaliação de pressupostos e implicações futuras (Scaletsky et al., 2015). O ineditismo da proposta reside na articulação intencional de diferentes atores sociais (pesquisadores, agentes comunitários, estudantes, instituições) com foco na cocriação de soluções adaptáveis e sustentáveis para desafios complexos. Diferente de repositórios de conhecimento ou redes sociais genéricas, a plataforma deverá ser pensada como um ecossistema ativo de aprendizagem, colaboração e experimentação contínua. Além disso, propõe um modelo distribuído de inovação, que amplia a autonomia dos participantes e potencializa saberes locais, algo ainda pouco explorado em propostas acadêmicas ou institucionais no contexto brasileiro.



**X Simpósio
de Design
Sustentável**
Mundos por vir

DDD'98
Diálogos Doutorais em Design



Referências

DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ANTUNES, José Antonio Valle Júnior. **Design Science Research: Método de Pesquisa para Avanço da Ciência e Tecnologia**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

FRAGA, Eliara dos Santos. **Workshops em Design: Espaços de Aprendizagens e Geração de Conhecimentos**. 2011. Tese de Mestrado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS. Unidade Acadêmica de Pesquisa e Pós-Graduação. Programa de Pós-Graduação em Design.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (organizadores). **Métodos de Pesquisa**. Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e SEAD/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar Projetos de Pesquisa*. Editora Atlas S. A., São Paulo, 2008.

MANZINI, Ezio. **Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation**. Cambridge, MA: MIT Press, 2015. Disponível em: <https://mitpress.mit.edu/9780262028608/design-when-everybody-designs/>. Acesso em: 20 maio 2025.

MANZINI, Ezio. **Design: quando todos fazem design: uma introdução ao design para inovação social**. Tradução de Carlos Eduardo Brandão. 1. ed. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2017.

MULGAN, Geoff et al. **Social innovation: what it is, why it matters and how it can be accelerated**. London: The Young Foundation, 2007. Disponível em: <https://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2012/10/Social-Innovation-what-it-is-why-it-matters-how-it-can-be-accelerated-March-2007.pdf>. Acesso em: 18 maio 2025.

MURRAY, Robin; CAULIER-GRICE, Julie; MULGAN, Geoff. **The open book of social innovation**. London: NESTA; The Young Foundation, 2010. Disponível em: <https://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2012/10/The-Open-Book-of-Social-Innovation.pdf>. Acesso em: 18 maio 2025.

SCALETSKY C., RUECKER S. and MEYER, G., 2015. **Using Rich-Prospect Browsing for design scenarios conversation**. VÍRUS, São Carlos, n. 11 [online] Available at: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus11/?sec=4&item=1&lang=en>. Acesso em 8 de ago. de 2020.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 4. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.