

DESIGN EM DIÁLOGO: plataforma digital orientada à Transformação Social***DESIGN IN DIALOGUE: a digital platform for Social Transformation***

Lara França Faria Coelho, graduanda em Design, FAUED/UFU

lara.franca@ufu.br

Artur Gonçalves Garcia, graduando em Design, FAUED/UFU

arturgarcia013@gmail.com

Hugo Teixeira Guimarães Ribeiro Resende, doutorando, PPGAU/FAUED/UFU

hugoresende95@ufu.br

Viviane dos Guimarães Alvim Nunes, PhD em Design, PPGAU/FAUED/UFU

viviane.nunes@ufu.br

Número da sessão temática da submissão – [5]

Resumo

Segundo a literatura, a Transformação Social demanda ações de longo prazo e, entre outros aspectos, uma comunicação fluida entre múltiplos atores em redes colaborativas. Tal comunicação requer a habilitação de plataformas que facilitem a troca de conhecimentos e ideias, em diferentes linguagens e formatos (presencial e/ou virtual), dando visibilidade às ações de impacto positivo e favorecendo a perenidade das parcerias. Essa pesquisa visa, portanto, estruturar as bases de um ambiente digital para possibilitar múltiplos encontros e a colaboração. O referencial teórico obtido por meio de revisões de literatura orientou a definição das características preliminares desse ambiente, associando elementos de repositórios institucionais e de redes sociais, com amplo acesso e algum tipo de moderação de interações. Após a definição dos públicos-alvo e dos conteúdos, passou-se à concepção preliminar da estrutura da interface, com suporte de um mapa mental e posterior *user flow* da plataforma digital. Partindo do princípio do diálogo proposto, o ponto central da plataforma é favorecer o encontro continuado entre pessoas, projetos, comunidade e/ou organizações estabelecido em ações extensionistas conduzidas pela abordagem do design participativo.

Palavras-chave: Plataforma digital; Transformação social; Design participativo; Ação Extensionista

Abstract

In the literature, social transformation demands long-term actions and, among other aspects, fluid communication between multiple actors in collaborative networks. Such communication requires the

creation of platforms that facilitate the exchange of knowledge and ideas in different languages and formats (face-to-face and/or virtual), giving visibility to actions with positive impact and favoring the continuous partnerships. This research aimed, therefore, to structure the foundations of a digital environment that enables multiple encounters and collaboration. The theoretical framework constructed through literature reviews guided the definition of the preliminary characteristics of this environment, which combines elements of institutional repositories and social networks, with broad access and some type of moderation of interactions. After defining the target audience and content, the preliminary design of the interface structure was developed, supported by a mind map and subsequent user flow of the digital platform. Based on the proposed principle of dialogue, the platform's central point is to foster continuous encounters between people, projects, communities, and/or organizations involved in third mission activities, conducted through a participatory design approach.

Keywords: *Design for sustainability; Digital platform; Social transformation; Participatory design; Third Mission Activity*

1. Introdução

Este trabalho integra uma pesquisa maior (Nunes, 2023; Nunes, Zurlo, 2023; Nunes, Zurlo, 2024) que discute, dentre outros aspectos, a importância e a força da Universidade de atuar como um sistema aberto (Morawska-Jancellewicz, 2021), com desdobramentos em pesquisas em andamento (Resende, Nunes, 2025). Parte do pressuposto de que esse sistema aberto, conectado por meio de equipes e redes interdisciplinares, quando devidamente habilitado, pode contribuir para o aprimoramento do capital humano e social, para o aperfeiçoamento da capacitação e para o desenvolvimento da cidadania ativa (Cunha e Benneworth, 2019) e, assim, gerar impacto, inovação e transformação social.

Nesse cenário, a universidade possibilita a troca qualificada de experiências e conhecimentos entre a comunidade interna e externa, especialmente por meio de ações extensionistas e orientadas pelo design participativo. Entende-se aqui como comunidade interna o corpo docente, pesquisadores, estudantes e técnicos (de diferentes áreas do conhecimento, da mesma instituição). A comunidade externa refere-se aos potenciais parceiros/colaboradores de diferentes universidades (nacionais ou estrangeiras) e à sociedade em geral (ou seja, sociedade civil, indústria e governo) (Nunes, Zurlo, 2023).

O engajamento universidade-comunidade depende diretamente do grau de alinhamento entre os contextos dos membros da universidade e dos atores comunitários. Tendo em vista as estruturas e narrativas para os processos de construção de sentido disponibilizados pela universidade, tais aspectos devem estar em sintonia com o contexto local (Petersen e Kruss, 2021). Assim, quanto mais participativo for o processo, maior será o potencial para um engajamento efetivo e permanente com vistas à transformação social.

Importante ressaltar que o engajamento coletivo depende dos perfis individuais e das posições sociais dos participantes, os quais são, ao mesmo tempo, condicionados e capacitados pelos ambientes institucionais. Nesse sentido, Avelino et al. (2019) alertam sobre o risco de desempoderamento dos envolvidos, enfraquecendo, portanto, o engajamento

comunitário (Cajaiba-Santana, 2014; Petersen e Kruss, 2021, p. 3). Para superar essas barreiras, alguns autores enfatizam a necessidade de uma política institucional robusta, com estruturas de interface internas e externas que sustentem as atividades de engajamento.

Tais estruturas de apoio, somadas à abertura para compartilhar conhecimento, realizar pesquisas e desenvolver projetos voltados para a solução coletiva e contextualizada de problemas, constituem essa estrutura institucional ampliada que coloca a universidade a serviço da sociedade como um sistema aberto. Além disso, a abertura à participação de todas as pessoas, de forma democrática, ética e justa, e com relações de poder equilibradas, desempenha um papel fundamental no fortalecimento do engajamento comunitário (local e amplo) e na consolidação da universidade como uma instituição socialmente referenciada.

É nesse contexto, portanto, que se insere esse trabalho, cujo objetivo é estruturar as bases de uma plataforma digital que sirva como interface para a interação e a colaboração permanente entre pessoas, coletivos e instituições (com ou sem fins lucrativos) com interesses alinhados às causas ambientais e sociais, desencadeadas por meio de ações extensionistas (a princípio, curricularizadas) e pesquisas participativas. Esse ambiente digital também se propõe a servir como repositório de conteúdos sobre tais temáticas, e como espaço de busca e cadastro de profissionais e organizações/ projetos que atuem ou desejem atuar dentro dessas prerrogativas. Para tanto, a plataforma foi concebida como espaço para diálogo, pesquisa, compartilhamento de informações e divulgação de ações e projetos realizados em ambiente físico, visando sua continuidade e escalabilidade.

Parte do referencial teórico apresentado apoia-se na pesquisa maior mencionada (Nunes, 2023; Nunes, Zurlo, 2023; Nunes, Zurlo, 2024), que estrutura um programa interdisciplinar de extensão universitária, compreendido como a plataforma habilitante das ações que incluem interações em ambiente físico e digital. Assim, para o desenvolvimento específico do ambiente digital proposto, adotou-se a Revisão Sistemática de Literatura (RSL) para identificar produções científicas relativas à plataformas digitais e formas de interação, descrita na seção três. Importante ressaltar que, desde o início, as leituras foram orientadas pelos princípios conceituais do Design Participativo, que visam a participação, envolvimento e colaboração dos cidadãos/usuários/parceiros e/ou da comunidade nos processos de design.

O artigo está estruturado em seis seções, sendo: 1. introdução; 2. referencial teórico que aborda as relações entre universidade-comunidade e as características preliminares da plataforma digital; 3. definição dos elementos de diálogo e pontos de contato considerados para a estruturação da plataforma; 4. considerações finais; 5. agradecimentos e referências (não numerada).

2. Universidade-comunidade: explorando caminhos para a habilitação de um sistema aberto

Como mencionado, o papel da universidade socialmente responsável é, entre tantos outros, o de proporcionar as melhores condições possíveis (recursos físicos [infraestrutura], recursos humanos [construção e troca de conhecimento], recursos econômicos [financiamento] e políticas institucionais) para apoiar iniciativas de Inovação Social. Embora

desafiadora, a combinação dos recursos tangíveis e intangíveis favorece colaboração com parceiros não tradicionais, para além das fronteiras institucionais (Nunes, 2023).

A este respeito, Moulaert *et al.* (2017, pp. 34-35) afirmam que a pesquisa sobre inovação social deve conter três características principais:

- **Interdisciplinaridade** – as relações devem permitir que a(s) lógica(s) crítica(s) das disciplinas das ciências sociais interajam com outros campos (por exemplo, humanidades, negócios, saúde, ciências naturais e físicas). Em vez de contribuições limitadas de “especialistas”, a comunicação estabelecida entre os envolvidos (pesquisadores, professores, estudantes de pós-graduação, profissionais) gera “novas formas de investigação empírica, análise e desenvolvimento metateórico”;
- **Transdisciplinaridade** – significa que participantes externos (comunidade ampliada) estão diretamente envolvidos na pesquisa, em vez de serem simplesmente informantes, usuários ou beneficiários. Por meio de um processo reflexivo contínuo, eles devem participar ativamente para identificar os problemas, definir as questões de pesquisa e outras envolvidas no processo (como métodos, modos de análise e formatos de disseminação). Na inovação social, uma prática transdisciplinar precisa envolver diversos grupos de indivíduos (por exemplo, grupos vulneráveis ou com origens diversas, profissionais de inovação social) em um diálogo profundo, criticamente informado e analítico; e
- **Comunicação** fluida - requer a viabilização de plataformas de comunicação, tanto redes fechadas quanto abertas. Tais canais devem facilitar a troca de conhecimento, percepções, impressões e ideias, por meio de diferentes linguagens e formatos (linguísticos e/ou artísticos), bem como modos de comunicação (presencial e/ou virtual).

Petersen e Kruss (2021) também chamam a atenção para as diferentes nuances do conhecimento e da aprendizagem que ocorrem na universidade e em contextos comunitários informais, que combinam:

- o conhecimento tácito que se desenvolve por meio da prática, do uso, da interação, da imitação e da busca (*know-how* [saber-como] e *know-who* [saber-quem]).
- o conhecimento científico sobre fatos (*know-what* [saber-o quê]), e
- o conhecimento científico especializado obtido por meio da interação com universidades e outras instituições formais de produção de conhecimento (*know-why* [saber-porquê]).

A partir dos elementos apresentados e com o intuito de orientar a estrutura preliminar da plataforma digital e estabelecer os princípios-chave de interação, foi realizada uma revisão de literatura sistemática sobre o tema, nos moldes relatados no Quadro 1.

Quadro 1: Protocolo de Pesquisa para Revisão Sistemática de Literatura

Protocolo de Pesquisa	
Questão de pesquisa	Como construir uma plataforma habilitante digital de forma colaborativa para gerar Transformação Social?
Palavras-chave	User Experience Design; Digital Platform; Collaboration; Interaction Design, Interaction; Interface Design; Usability; User Flow; Participatory; Enabling Platform.
Base de dados	CAPEs e Scopus.
Tipos de documentos	Artigos completos
Período	A partir de 2014
Idioma	Português e inglês.
Crítérios de pesquisa	Título, assunto, “qualquer campo” e/ ou palavra-chave
Crítérios de inclusão	Acesso aberto, período de 2014-2025, artigos revisados por pares, produção nacional e internacional, qualquer área do conhecimento, artigos relacionados com o tema de pesquisa e com a área do design.
Crítérios de exclusão	Pesquisas que não envolvem plataformas digitais como meio digital; pesquisas envolvendo casos em áreas muito específicas fora do design, por exemplo, medicina; pesquisas que exigiam conhecimento técnico de outras áreas do conhecimento; artigos nos quais a análise não era focada em plataformas digitais, em design, experiência do usuário, interfaces, colaboração ou relacionados, artigos que não possuísem nenhuma palavra-chave no título.

Fonte: Coelho (2025).

A partir disso, foram escolhidos 6 conjuntos de palavras-chave, sendo alguns repetidos em diferentes campos (Título, assunto ou “qualquer campo”) e em duas bases de dados (CAPEs e Scopus), ajustados conforme os resultados obtidos a cada busca e organizados de acordo com a sequência a seguir: (Enabling Platform) AND (User Experience) AND (Collaboration); (Enabling Platform) AND (User Experience) OR Collaboration); (Enabling Platform) AND (User Experience), repetido em campos e plataformas diferentes; (User experience Design) AND (Digital Platform); (Digital Platform) AND (Collaboration) AND (Interaction Design); (Digital Platform) AND (Collaboration) AND (Interaction); (Interface Design) AND (Usability) AND (User Flow); (Interface Design) AND (Usability) OR (User Flow) e (Interface Design) AND (Participatory) AND (Collaboration).

Foram utilizados dois filtros para seleção e refinamento das buscas: 1) leitura dos títulos e resumos, sendo descartados os trabalhos que não possuísem palavras-chave no título ou assunto ou pesquisas envolvendo casos em áreas muito específicas fora do design; e 2) leitura dos resumos dos artigos pré-selecionados, sendo desconsiderados aqueles que não faziam sentido para a pesquisa ou com conteúdos específicos de outras áreas. Os achados foram organizados em foram organizados conforme mostra o Quadro 2.

Quadro 2: Protocolo de Pesquisa para Revisão Sistemática de Literatura

Levantamento e seleção de artigos					
Strings de pesquisa	Base de dados	Data	Achados	Filtro 1	Filtro 2
(Enabling Platform) AND (User Experience) AND (Collaboration)	CAPES	02/12/24	1	0	0
(Enabling Platform) AND (User Experience) OR (Collaboration)	CAPES	02/12/24	11	2	0
(Enabling Platform) AND (User Experience)	CAPES	02/12/24	11	1	0
(Enabling Platform) AND (User Experience)	Scopus	03/12/24	2	0	0
(User experience Design) AND (Digital Platform)	CAPES	05/12/24	42	12	6
(Digital Platform) AND (Collaboration) AND (Interaction design)	CAPES	27/12/24	6	2	0
(Digital Platform) AND (Collaboration) AND (Interaction)	CAPES	27/12/24	21	4	1
(Interface Design) AND (Usability) AND (User Flow)	CAPES	16/02/25	17	7	2
(Interface Design) AND (Usability) OR (User Flow)	CAPES	16/02/25	11	4	1
(Interface Design) AND (Participatory) AND (Collaboration)	CAPES	16/02/25	92	13	4
Total			214	45	14

Dessa revisão, destaca-se a contribuição essencial do trabalho de Spagnoletti, Resca e Lee (2015), cujo objetivo foi criar uma teoria de design para plataformas digitais para apoiar comunidades *online* e que orientou as definições preliminares da plataforma aqui apresentada.

Partindo de uma base teórica, o artigo destacado discutiu três formas de interação social (compartilhamento de informações, colaboração e ação coletiva) que estruturam comunidades *online*. A partir da análise desses três formatos, os autores definiram proposições para a teoria, que foram posteriormente verificadas e validadas com múltiplos estudos de caso. Entre os estudos realizados pelo trabalho estão: a plataforma de cuidado e assistência a idosos, HOPES (*Help and social interaction for elderly On a multimedia Platform with E-Social best practices*), Twitter (atual X), Wikipedia e Liquidfeedback.

Tendo em vista a relevância do estudo de Spagnoletti, Resca e Lee (2015), a presente pesquisa adotou como referência os aspectos-chave de interação social propostos pelos autores para nortear a estrutura da plataforma digital desenvolvida, conforme se segue:

- Compartilhamento de informações (*Information sharing*): refere-se ao modo como os atores publicam e administram seu conteúdo, disponibilizando-os para a visualização de outros usuários. Nesse caso, a individualidade se sobressai sobre o coletivo e os autores podem escolher entre agir ou não em anonimato. Ex.: Rede Social X (antigo *Twitter*);
- Colaboração (*Collaboration*): refere-se ao alinhamento prévio de opiniões pessoais com as de outros agentes antes de disponibilizá-las, criando uma identidade de grupo. Nesse caso, o coletivo se alinha ao individual e não é permitido aos participantes,

individualmente, a apropriação do conteúdo produzido em conjunto. Ex.: Bases de dados *Wikipedia*;

- Ação coletiva (*Collective action*): refere-se à necessidade de coordenação e concordância total entre os membros, a partir de regras e objetivo comuns entre o grupo. Nesse caso, a ação coletiva visa alcançar um consenso para se tomar uma decisão, com valores compartilhados. Ex.: plataformas de “e-participação” utilizadas por governos, movimentos sociais e outros.

Infere-se, assim, que o design de uma plataforma digital deve ser concebido com base nos diferentes requisitos de cada interação social predominante em uma comunidade alinhada a esse espaço de apoio virtual. Além disso, o esqueleto da plataforma deverá ser flexível, ajustável e dotado da possibilidade de ampliação, considerando que as interações sociais bem como os princípios e necessidades das comunidades estão sempre sujeitos a mudanças.

3. Design em diálogo: processo de estruturação da plataforma digital

A partir das definições e estudos realizados, foi possível delinear alguns caminhos e funcionalidades para a plataforma. O primeiro aspecto considerado foi sobre a importância da plataforma possibilitar o compartilhamento de informações de qualidade, contemplando a primeira forma de interação social mencionada. Para garantir maior eficácia desse formato, seria desejável a interlocução com alguma rede social, sendo definida, a princípio o *Instagram*, com a criação de um perfil institucional e, possivelmente, o *WhatsApp*.

Além disso, foi considerada relevante a ideia de a plataforma digital também servir como ponte para possibilitar encontros físicos/presenciais, aproximando-se do terceiro formato de interação social, viabilizando “ações coletivas”. Conforme apontado, esse princípio requer um alto nível de confiança dos participantes cadastrados, ideais alinhados e uma rede de interação mais rígida, fechada e sem a opção do anonimato.

Como resultados das etapas projetuais realizadas a partir das análises e das discussões com o grupo de pesquisa envolvido, foi estruturado inicialmente um mapa mental para definir os conteúdos e funcionalidades principais da plataforma, incluindo também os potenciais parceiros (figura 1).

O conteúdo foi esquematizado em quatro sub-segmentos principais que agrupavam, cada um, um conjunto de conteúdos a serem disponibilizados (abas), sendo eles:

- Projetos (duas abas): Instituição (projetos concebidos na universidade) e Outras Instituições (abarcando projetos concebidos em outras instituições, fora da universidade);
- Eventos (quatro abas): Mobilizações, Palestras, Oficinas, Encontros;
- Notícias (cinco abas): Atualizações, Curiosidades, Vídeos e Conteúdos Educativos;

- Acervo (repositório bibliográfico) (quatro abas): Livros, Artigos, TCCs, Pesquisas (Mestrados e Doutorados e Iniciações Científicas).

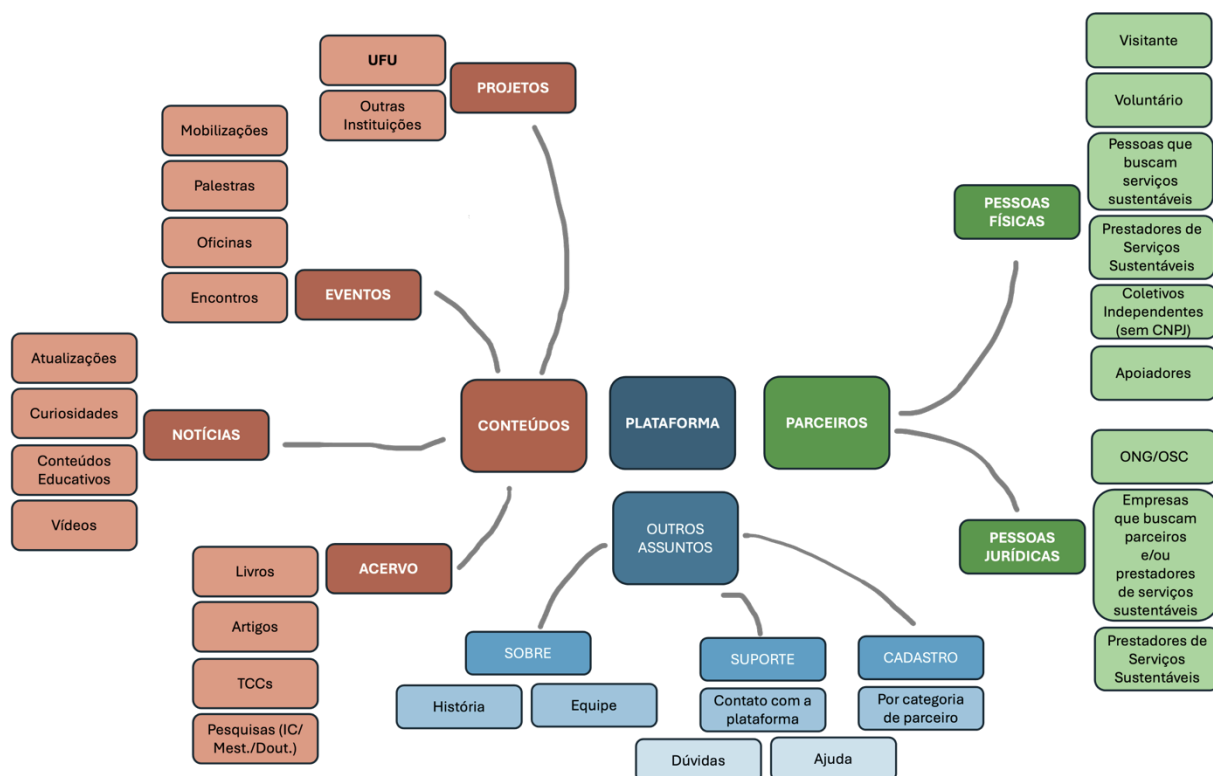


Figura 1: Mapa mental inicial. Fonte: autores (2025).

Também foram identificados conteúdos considerados indispensáveis para a plataforma, como introdução e contextualização da plataforma aos visitantes, cadastro de parceiros e suporte, organizados em três sub-segmentos principais, cada qual agrupando um conjunto de funcionalidades:

- Sobre (duas funcionalidades): História (contexto e trajetória) e Equipe (membros responsáveis pela ideiação, criação e construção da plataforma e do projeto que a engloba);
- Suporte (duas funcionalidades): Dúvidas e Ajuda;
- Cadastro, definido por categoria de parceiros, e detalhados a seguir.

Os “parceiros” da plataforma, ou seja, os potenciais usuários que poderão se cadastrar e colaborar diretamente com os diversos grupos e projetos de extensão em desenvolvimento e/ou futuros, foram divididos em dois sub-grupos, de acordo com o seu tipo de identificação/cadastro nacional:

- Pessoas Físicas: Visitantes (desejam visitar a plataforma, sem passar pelo cadastro); Voluntários (desejam se voluntariar em ONGs, OSCs e/ou Coletivos Independentes); Pessoas que procuram serviços sustentáveis (desejam contratar serviços conscientes e buscam minimizar ao máximo os impactos negativos no planeta e na sociedade, usando

recursos de maneira responsável); Prestadores de serviços sustentáveis; Coletivos Independentes (sem CNPJ) e Apoiadores.

- Pessoas Jurídicas: Prestadores de Serviços Sustentáveis; ONGs e OSCs; e Empresas que procuram parcerias e/ou prestação de serviços sustentáveis.

Após as definições preliminares conteúdos, funcionalidades principais e potenciais parceiros de ações extensionistas que constituem a base das conexões e o diálogo a ser estabelecido, foi estruturado um mapa geral da plataforma (figura 2) para orientar o posterior desenvolvimento de fluxo de utilização.

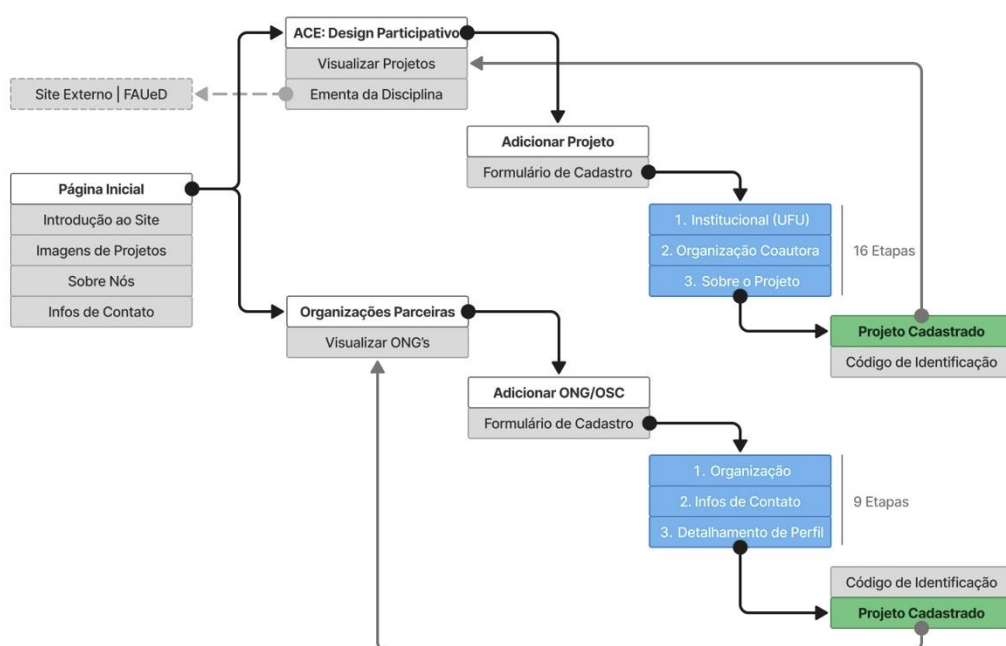


Figura 2: Mapa geral da plataforma. Fonte: Garcia (2025).

Devido à amplitude e complexidade da plataforma e à limitação de recursos para construí-la integralmente e para realizar os testes de todas as funcionalidades e tipos de cadastro definidos, foram selecionados dois “braços” iniciais para serem desenvolvidos. Os dois segmentos escolhidos foram: 1) a aba de cadastro de projetos para a disciplina de Atividades Complementares de Extensão “ACE: Design Participativo”, do curso de Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design (FAUED) da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), cujo endereço dentro da plataforma é: “Home -> Conteúdos -> Projetos -> UFU -> ACE: Design Participativo -> Adicionar Projeto”; e 2) a aba de Cadastro de ONGs/ OSCs, localizada em: “Home -> Parceiros -> Pessoas Jurídicas -> ONGs e OSCs -> Cadastro de ONG/OSC”.

De forma ilustrativa, a figura 3 apresenta o *user flow* da plataforma para cadastro de pessoas jurídicas. Para facilitar a visualização, a imagem foi dividida em três partes e as setas tracejadas utilizadas como recurso para indicação de continuidade de fluxo idealizado.

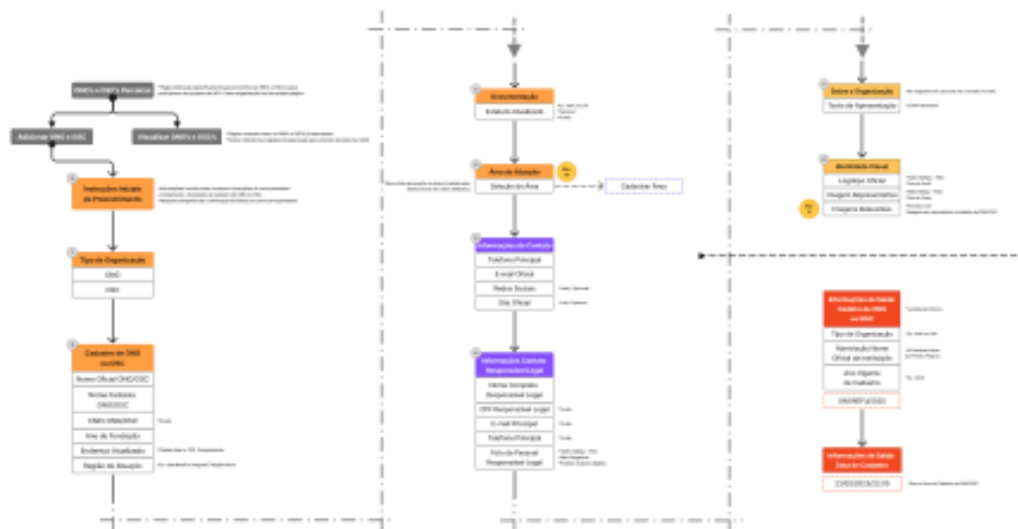


Figura 3: User flow para o cadastro de instituições. Fonte: Garcia (2025)

Após a estruturação do *user flow*, foi desenvolvido um protótipo funcional (figuras 4 e 5) para permitir a vinculação inicial de projetos extensionistas desenvolvidos na disciplina “ACE: Design Participativo” e possibilitar a realização de testes de usabilidade, refinamento e sua posterior divulgação, de forma ampliada.

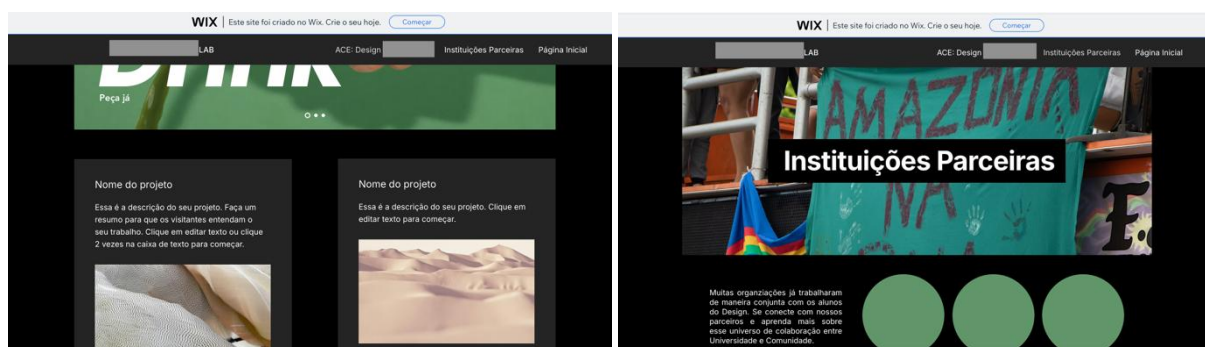


Figura 4 e 5: Protótipo funcional da plataforma digital. Fonte: Garcia (2025)

Como apresentado, a proposta da plataforma é servir como espaço de diálogo, como repositório e ferramenta de divulgação dos projetos participativos extensionistas desenvolvidos na instituição, inicialmente vinculados a atividades curriculares de extensão, baseados em demandas reais, em parceria com instituições em fins lucrativos. O objetivo é, portanto, disponibilizar para toda a comunidade externa o acesso ao conteúdo produzido em colaboração, operando não somente como registro de atividade, mas, principalmente estimulando sua continuidade e a aproximação com outros grupos interessados. Além disso, as instituições parceiras dos projetos realizados poderão se cadastrar a fim de receberem maior visibilidade e divulgação de suas ações com a universidade ou buscar novas colaborações.

4. Considerações Finais

O agravamento dos problemas contemporâneos (desigualdades sociais, níveis de pobreza, desnutrição, violência, impactos na sustentabilidade ambiental e muitos outros), particularmente nos países em desenvolvimento, ressalta a necessidade de enxergarmos as coisas (tanto humanas quanto não humanas) como interdependentes. Isso exige uma nova abordagem universitária para atuar como agente de mudança, não apenas consciente de seu contexto local, mas também capaz de promover mudanças sistêmicas, ativando múltiplas conexões, dentro e fora do espaço institucional.

Contudo, alcançar a aprendizagem coletiva dentro dos sistemas de inovação locais em que a universidade está inserida depende de capacidades que precisam ser construídas ao longo do tempo, levando em consideração as “nuances do conhecimento” já mencionadas. Além disso, assumir uma abordagem sistêmica é fundamental para reconhecer “a importância da inserção nos campos micro, meso e macrosociais, nos quais as iniciativas de inovação social prosperam” (Pel et al., 2020; Petersen e Kruss, 2021, p. 3).

Como apontado, este trabalho é um desdobramento de uma pesquisa maior que discute a importância da Universidade de atuar como um sistema aberto e que estabeleça o diálogo direto com a comunidade na qual está inserida. A plataforma digital aqui apresentada está em desenvolvimento, com o protótipo funcional em fase de refinamento para a posterior realização de testes. A versão inicial estruturada, ainda que parcial, possibilitará não somente o registro preliminar de projetos participativos extensionistas já desenvolvidos no âmbito de uma atividade curricular de extensão na universidade, mas funcionará diretamente como espaço de compartilhamento de experiências, favorecendo a continuidade dos projetos por meio de colaborações mais duradouras, via ações de extensão e pesquisas participativas.

Vale ressaltar os múltiplos desafios já referidos na vasta literatura sobre o tema da inovação e transformação social, entre eles os níveis de participação dos envolvidos, as relações de poder e outros aspectos. Entretanto, espera-se que essa plataforma digital, associada às ações extensionistas presenciais, possa contribuir para a superação desses desafios a partir do estabelecimento de vínculos e de confiança mútua. Somente a partir de partilhas justas, com relações horizontalizadas, onde todos os atores tenham voz, e o design atua como mediador e não mais como um especialista detentor dos saberes, será possível trilhar um caminho mais promissor para alcançarmos a transformação social.

5. Agradecimentos

Às agências de fomento pelo suporte à pesquisa: FAPEMIG (APQ-00135-21 Demanda Universal); CNPq (bolsa PDE 2020) da pesquisadora-doutora e bolsa PIBIT da discente de graduação Lara Coelho; CAPES pela bolsa de doutorado de Hugo Resende. Um agradecimento especial à todas as pessoas que colaboraram de forma ativa nos projetos participativos - discentes e comunidade externa - sem os quais não seria possível imaginar essa rede colaborativa com o propósito de contribuir para a transformação social.

Referências

- Avelino, F., Wittmayer, J. M., Pel, B., Weaver, P., Dumitru, A., Haxeltine, A., . . . O'Riordane, T. (2019). Transformative social innovation and (dis)empowerment. *Technological Forecasting & Social Change* 145, 195–206. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2017.05.002>
- Cajaiba-Santana, G. Social innovation: Moving the field forward. A conceptual framework. *Technological Forecasting and Social Change*, v. 82, p. 42-51, feb. 2014.
- Cunha, J.; Benneworth, P. How to measure the impact of social innovation initiatives? *International Review on Public and Nonprofit Marketing*, v. 17, p. 59-75, 2019.
- Morawska-Jancelewicz, J. (2021). The Role of Universities in Social Innovation Within Quadruple/Quintuple Helix Model: Practical Implications from Polish Experience. *Journal of the Knowledge Economy*. 13, 2230–2271 . <https://doi.org/10.1007/s13132-021-00804-y>
- Moulaert, F., & Nussbaumer, J. (2005). The social region: beyond the territorial dynamics of the Learning Economy. *European Urban and Regional Studies*, 12(1), 45-64.
- Nunes, V. G. A.; Zurlo, F.; (2023). STRATEGIC DESIGN AS A BOUNDARY OBJECT FOR [TRANSFORMATIVE] SOCIAL INNOVATION: a potential approach to participatory projects. *Strategic Design Research Journal*. Volume 16, number 03, Setp – Dec 2023. 342-355. DOI: 10.4013/sdrj.2023.163.05.
- Nunes, Viviane G. A. (2023). Strategic Design as a Boundary Object For [Transformative] Social Innovation: discussing its potential role within universities. 2023. 90f. Thesis (Postdoctoral Research) (unpublished). Design Department. Polytechnic of Milan, Milan.
- Nunes, Viviane G. A.; Zurlo, F. (2024). Dialogues between university and community: an interdisciplinary third mission program proposal guided by strategic design towards social transformation. *Estudos em Design | Revista* (online). Rio de Janeiro: v. 32 | n. 2, p. 60 – 75. ISSN 1983-196X. <https://doi.org/10.35522/eed.v32i2.1976>
- Paolo Spagnoletti, Andrea Resca, Gwanhoo Lee. A design theory for digital platforms supporting online communities: a multiple case study. *Journal of Information Technology* 30(4). JIT Palgrave Macmillan. February 2015. DOI: 10.1057/jit.2014.37
- Petersen, I.-h., & Kruss, G. (2021). Universities as change agents in resource-poor local settings: An empirically grounded typology of engagement models. *Technological Forecasting & Social Change* 167, 120693. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.120693>
- Resende, Hugo Teixeira Guimarães Ribeiro; Nunes, Viviane dos Guimarães Alvim. DESIGN E DIÁLOGO: explorando conexões a partir da proposta conceitual de uma plataforma habilitante híbrida para a transformação social.. In: Anais do X Simpósio de Design Sustentável + Sustainable Design Symposium. Anais...São Luís(MA) UFMA, 2025.