

O Designer como Agente de Transformação Social

Lucas Furio Melara^(*) y Mônica Cristina de Moura^(**)

Resumo: O presente texto questiona possibilidades e métodos de atuação do designer enquanto gestor de projetos, partindo de observações sobre os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Pauta-se o design participativo, atuando junto a grupos envolvidos em projetos de economia criativa, especialmente em recortes dedicados a gerar soluções para diversas necessidades básicas humanas. Problemas sistêmicos globais, como fome, educação, saúde e desigualdades, são abordados pelo design enquanto diretrizes de trabalho para serem alcançadas por meio de níveis distintos de organização, cientes das diversidades e compreendendo responsabilidades específicas aos respectivos níveis, do indivíduo, dos grupos, organizações e mobilização global.

Palavras-chave: Design - Design Contemporâneo - Transformação Social - Processos e Relações em Design

[Resumos em inglês e espanhol na página 187]

^(*) Pesquisador no Mestrado em Design do Programa de Pós Graduação da FAAC/UNESP Bauru, na linha de Planejamento de Produto. Faz parte do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: Sistemas, objetos, cultura, atua no Laboratório de Ensino, Pesquisa e Extensão em Design Contemporâneo e é membro do Coletivo D, coordenados pela Prof^a Dr^a Mônica Moura. Lucas pesquisa a relação entre Design, os 17 ODS - Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e impacto social efetivo e perene na economia criativa.

^(**) Profesora. Doctora FAAC/UNESP.

Introdução

O designer como agente de transformação social é uma necessidade que se faz cada vez mais pulsante na contemporaneidade. O que implica envolver a sustentabilidade, inovação social, projetos participativos, entre outros aspectos. Devemos destacar que os projetos desenvol-

vidos no âmbito social seguem além da comunicação, informação ou do desenvolvimento de artefatos, pois clamam por propostas ou soluções para as demandas sociais. O aspecto social do design é discutido entre organizações e universidades, consideradas como cenários favoráveis para debater e conscientizar a respeito do presente e futuro da profissão (MARGOLIN, 2002). O papel do designer perante as transformações sociais é elaborado desde a segunda metade do século XX, quando Victor Papanek (1973) apresentou um debate e liderou a discussão do designer enquanto corresponsável pelo desenvolvimento da sociedade. E na contemporaneidade estas questões ganham maior relevância e a Agenda social do design pode contribuir com as necessidades e questionamentos atuais.

A desmaterialização da economia é tema que também se faz presente nas discussões que os novos modelos econômicos fomentados pela criatividade devem se aprofundar. A gradual substituição de sistemas de produtos para sistemas de serviços se torna uma realidade e a visão cosmológica do projeto de design, que objetiva a harmonia entre o homem, não humanos e a natureza, em distintos níveis de organização, tornando o design para a sustentabilidade e suas correlações pauta irrevogável do design contemporâneo. Nesta realidade, entreposta por crises sistêmicas nos setores políticos, sociais, econômicos e ambientais, o design inclui em seu escopo de atuação diversos aspectos, tais como a inovação social e a sustentabilidade, que assumem abordagem ampla, compreendendo desde o desenvolvimento de produtos com ciclos de produção e consumo fechados, questões sociais, ambientais e tecnológicas. Assim, um dos caminhos é a aplicação do pensamento e desenvolvimento projetual pautado pela criatividade, em projetos fundamentados no capital intelectual, cultural e social para, entre outras possibilidades, gerar valor econômico. A Inovação Social prevê soluções para problemas sociais e econômicos estruturais de maneira eficaz, sustentável e participativa, com geração de soluções e propostas de valor que beneficiem a sociedade como um todo a partir do foco em grupos que apresentem risco ou vulnerabilidade social. A inovação social envolve também a resiliência, pois se refere à capacidade de os sistemas responderem às mudanças sociais, econômicas e ambientais, mesmo que ainda sofram danos, mas com a capacidade de reparo ou transformação, mantendo assim suas características essenciais. Entretanto, todo e qualquer sistema, para sua manutenção, deve ser capaz de aprender. Assim, as apropriações comunitárias e pertinência às realidades locais, bem como a identificação e emprego dos atores significativamente responsáveis pela implementação, com êxito, de novas relações comportamentais, envolvendo fatores de grande importância relacionados às transformações sociais apresentadas por paradigmas emergentes na prática do design contemporâneo em um sistema de rede distribuída. Essas questões envolvem o design social. Contudo, de acordo com Manzini (2018), o design social não pode ser considerado como uma disciplina e ser confinado em uma sala de aula, pois deve ser praticado como um projeto com todas as disciplinas do design.

O Design e a Agenda 2030

A Economia Criativa exige novos modelos distribuídos. O desenvolvimento de modelos distribuídos, por sua vez, se torna possível devido aos avanços tecnológicos. O advento das tecnologias de fabricação digital, por exemplo, propõe autonomia fabril por meio de ferramentas locais e projetos conectados em rede. Ainda, a fabricação digital fomenta a produção local open source, muitas vezes com plataformas fomentadas por “designers difusos” (MANZINI, 2015, p.51), termo utilizado para indivíduos que aplicam a criatividade em suas práticas e ofícios, e que ainda valorizam, por meio da manufatura, práticas artesanais vernaculares, expressando novas significações personalizadas que atribuímos aos artefatos contemporâneos, ou, até mesmo, resgatam significados que outrora foram substituídos pelo fetichismo do consumo, constituindo assim as tecnologias sociais que incluem práticas produtivas entre diversas gerações e múltiplos recortes, com referências culturais históricas, em contextos complexos, que simultaneamente podem ser revolucionárias em tecnologias, porém apresentam soluções que podem ser simples.

A motivação para a manutenção das atividades cotidianas dos seres humanos é objeto de pesquisa desde o início do século XX. Em 1943, o psicólogo Abraham Maslow apontou as principais necessidades humanas que precisam ser cuidadas para a participação integral do ser nas atividades sociais. Segundo esse autor, o funcionamento hierárquico se dá pelas necessidades mais básicas e fisiológicas, ascendendo até às realizações pessoais, que se tornam possíveis de serem percebidas pelo indivíduo à medida que aquelas de base se cumprem. Neste sentido, Maslow aponta que um homem com fome é incapaz de pensar sobre questões de longo prazo, tendo em vista o caráter fisiológico da fome. Assim, há prioridades nas ações que são tomadas para sanar especificamente a fome, para que então possa integrar um ecossistema de participação na construção de uma nova realidade sustentável. Esta teoria é fruto de diversos pesquisadores refletindo diretamente sobre a condição humana, pois acontece em meio ao cenário de caos e destruição da Segunda Guerra Mundial. Não tardando, a teoria de Maslow precedeu em dois anos a explosão das bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki (1945), e dois meses após esses fatos estava fundada a Organização das Nações Unidas, como resposta imediata à recuperação do globo após o fim da guerra em 1945, em que seu primeiro grande marco global e importante pilar para a discussão da sustentabilidade seria a Carta Universal dos Direitos Humanos em 1948. De 1999 para o ano 2000, já com 180 países membros, incluindo o Brasil, a Organização apresentou em assembleia os 8 ODMs, Objetivos de Desenvolvimento para o Milênio, para o ano de 2015.

Diante da multipolaridade na concepção acerca da Sustentabilidade, a proposta dos ODMs na Agenda 2015 constituíram a primeira interface mundial para a comunicação do Desenvolvimento Social Sustentável, com os 8 objetivos fruto da Declaração do Milênio assinada por todos os membros e organizações internacionais, que juntos se comprometeram em erradicar a pobreza extrema e a fome; alcançar o ensino primário universal; promover a igualdade de gênero e empoderar as mulheres; reduzir a mortalidade infantil; melhorar a saúde materna; combater o HIV/AIDS, malária e outras doenças; garantir a sustentabilidade ambiental em uma parceria global pelo desenvolvimento.

Os 8 ODMs foram definidos após intensa pesquisa e análises de cenário sobre a comunidade global, apontando os fatores críticos das disparidades sociais e as consequências de maior risco comum entre a população global. Contudo, no ano de 2015, data-limite para a implementação dos ODMs na sociedade, uma nova cúpula ocorreu para a discussão dos novos objetivos, tratados como os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, em que são apresentados 17 Objetivos e 169 metas como mensuráveis de trabalho para a Agenda 2030 proposta para o trabalho da Organização. Desde os 8 Objetivos do Milênio para 2015 (Figura 2), a linguagem iconográfica pautada na representação visual simbólica faz parte da estrutura de comunicação da ONU e PNUD, constituindo um pilar visual para interfaces globais para o Desenvolvimento Social e Sustentável. Na constituição da Agenda 2030, a estratégia de marca dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (Figura 3) segue a linguagem de ícones, sob a premissa de promover e facilitar a informação, o engajamento e a assimilação das temáticas propostas por cada ODS. O sistema, em sua proposta, objetiva criar uma linguagem positiva através de um conjunto de cores e símbolos, para engajar a identificação dos elementos, promovendo apoio e fortalecendo a conexão com os 17 ODS, que apontam questões de equidade, como erradicação da pobreza, fome zero, saúde, educação de qualidade, igualdade de gênero, tanto em âmbitos de organização das cidades como sistemas econômicos, prevendo inclusive a eficácia das instituições e o estabelecimento de parcerias para a implementação das metas, em locais onde a necessidade de articulação entre as pessoas se faz muito presente.

Problemas sociais compreendidos pelos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável são tomados como diretrizes através de pensamento proposto pelo ecossistema contemporâneo, como ferramentas para solução de situações emergenciais, muitas vezes com caráter de contenção de crises e vulnerabilidade social, com implementação de tecnologias informacionais e sociais ambientadas pela economia criativa e a criatividade enquanto manifestações políticas de equidade e direitos sociais, para debater sobre a abrangência e as possibilidades de diálogo entre designers e as comunidades, para o alcance de sociedades sustentáveis. As 169 metas oferecem suporte aos Objetivos, pois transformam conceitos em uma interface global, apresentando um guia para embasar projetos, em que a disseminação de novos paradigmas relacionados às organizações sociais e aos novos modos de vida se torna uma atividade de grande importância, quando se refere prioritariamente ao objetivo das diretrizes sistemáticas, promovendo o câmbio da terminologia “crescimento econômico” por “desenvolvimento sustentável”.

Neste sentido, podemos refletir sobre a ideia do design, enquanto processo participativo pelo qual as sensibilidades e os métodos são empregados para atender às necessidades das pessoas em uma estratégia de negócios viável, com abordagem centrada no ser humano para a solução de problemas que colabora com as pessoas e as organizações a exercerem cada vez mais seu potencial criativo e sua autonomia. Os ODS propõem uma interface global para a compreensão da sustentabilidade a fim de criar um patamar acerca do assunto para direcionar as ações das Nações Unidas em âmbito mundial e local, e aqui se apresentam enquanto objeto de avaliação para o propósito do projeto de design social. O design é um ecossistema de atividades e teorias para trabalhar, refletir, resolver problemas, empenhar a criatividade, é capaz de gerar valor de transformação social, portanto neces-

sita de tecnologias e ferramentas desenvolvidas de modo coletivo. Dentro deste mesmo pensamento, se considerarmos a inovação gerada pela atuação do design, como inovação social, devido à visão centrada no usuário e à visão estruturada de projeto, necessariamente essas tecnologias e ferramentas devem ser empregadas para o benefício da sociedade em sua abrangência, considerando transversalidade, interdisciplinaridade, multidisciplinaridade e transdisciplinaridade. Assim, o design e o foco na economia criativa se intensificaram, deixando de ser observados individualmente e passando para uma forma integrada entre os setores econômicos, tomando frente da inovação, ainda que com caráter capitalista e orientado pelo crescimento econômico. Dada a relação supracitada entre o design e a inovação, dentro de um ecossistema homem e natureza, destacam-se então os processos que a inovação promove para sua concepção e implementação: os sistemas cima-baixo (*top down*), baixo-cima (*bottom up*) e híbridos. Também observa-se a correlação do design com outras áreas, como assistência social, psicologia ambiental, psicologia social, os sistemas de informação, a ciência da computação, enquanto fomentadores do ecossistema informacional na rede distribuída.

Processos e Relações no Design

A empatia e a visão isenta de preconceções são comportamentos desejáveis, avaliando a proposta de Margolin e Margolin (2004) de aproximação da atividade de projeto com os campos da psicologia ambiental, social e assistência social, considerada de grande valor para a introdução do designer no coletivo. São estas etapas: 1. Compromisso – o designer ouve o sistema para se inteirar do problema inicial, resultando no processo empático; 2. Avaliação – se examina de modo holístico a interação do sistema do cliente com os diversos domínios que ele se relaciona. Esses domínios são dos campos biológicos, psicológicos, culturais, sociais, naturais, físicos e espaciais, gerando então uma lista de diferentes necessidades a serem atendidas e validadas pela comunidade; 3. Planejamento – se dá quando os envolvidos se reúnem para priorizar as necessidades a serem atendidas, determinadas através da urgência de suas demandas, onde acontecem tempestades de ideias para a geração de soluções, a validação das ideias e a decisão, de modo participativo, do que pode de fato funcionar melhor de acordo com a pregnância das ideias.

Essa atividade gera as entregáveis, as etapas, o cronograma e, por somatório dos fatores, o que é o projeto de fato, onde essas diretrizes serão trabalhadas na etapa 4. Implementação – que levará em consideração os recursos e capacidades e observa o próprio desenvolvimento do trabalho, para então a etapa 5. Estimativa – realizar em conjunto a avaliação do desenvolvimento do projeto e seus resultados, que, caso sejam deferidos, designam o avanço do processo para a etapa 6. Finalização – que observa a possibilidade de continuidade do projeto sem a necessidade ativa do designer e dos profissionais externos à comunidade, necessitando assim da apropriação clara da comunidade pela inovação estabelecida. Este viés projetual gera um modelo que pode ser implementado tanto no sistema social como no sistema de mercado. Embora Papanek (1973) indique a necessidade de rompimento

total com o sistema de mercado, a relação do design com outras profissões pode beneficiar as metodologias do design quando observamos a necessidade de transformação complexa que a sociedade demanda, e o design contribui com a observação participativa no sistema, com pesquisas centradas no desenvolvimento de artefatos sustentáveis e documentação das práticas relevantes à discussão. O ambiente de desenvolvimento de produtos é a ação humana em uma estrutura mercadológica global emergente, que também tem impacto na forma em que os bens são produzidos e consumidos. A manufatura, que resiste, ainda que se adaptando ao contexto temporal, como os processos de globalização, atualmente pode contar com uma rede de possíveis clientes ao redor de todo o planeta, através da internet, de não mais apenas com um grupo localizado em uma área geográfica específica.

Enquanto o foco da indústria deve estar alinhado com as necessidades locais para a autonomia das comunidades perante o mercado externo, a desmaterialização da economia permite que essas distâncias sejam significativamente menores, percorridas de modo quase instantâneo, proporcionando a troca de tecnologias e compartilhamento de ideias, para a descoberta de técnicas e predição de falhas sistêmicas. Atualmente, os designers possuem oportunidades para produzir e distribuir sua criatividade, valorizando o meio desmaterializado, com produtos como tipografias digitais, softwares, materiais digitalizados, metodologias, se conectando entre si e com o mercado global, por um custo relativamente baixo. Esse cenário, e com o gradual fortalecimento da economia criativa, faz com que muitos profissionais autônomos passem a se enxergar mais perto do empreendedorismo, ao lado de redatores, fotógrafos, videomakers, comunicadores e novos ofícios criativos oriundos da era digital. Segundo Margolin e Margolin (2004), ainda que os autores não o vejam como uma obrigação, acreditam que o potencial de inovação social dentro de uma organização enxuta, como os escritórios de design, seja bem maior do que das grandes corporações, em razão da autonomia na atuação em prol da sustentabilidade e a facilidade de diálogo entre os responsáveis pela organização, que geralmente também são responsáveis pela produção de seus sistemas de serviços.

A rede local, comumente como forma de representação, elege, ainda que informalmente, um representante, denominado como líder comunitário. Este papel pode ser exercido tanto pela liderança local oficial como por um interlocutor do projeto que represente a organização, associação ou empresa. Por meio das conexões possibilitantes, isto é, o conjunto de fatores que promoveu a interação entre o designer difuso e o especialista, um vínculo inicial é criado, que por sua vez desdobra-se em outras conexões entre os atores da rede local como da rede especialista, que reúne os indivíduos que contribuem, em suas especialidades, para o desenvolvimento do projeto de design. Aqui, profissionais da saúde humana como psicólogos, assistentes sociais, médicos e pedagogos são sempre recomendados para comporem a rede. Ainda reconhecendo as características interdisciplinares e transdisciplinares do design contemporâneo, outros designers, comunicadores, arquitetos, artistas, engenheiros e outros que compõem as relações do design (MOURA, 2018) são recomendados de acordo com as características de cada projeto. O resultado dessas conexões é uma rede nova, promovida pelas novas conexões e conexões preexistentes oriundas das redes locais e especialistas.

A Sustentabilidade dos Projetos de Design

Compreendendo a ampla atuação e as possibilidades de contribuição do designer, como ressalta Manzini (2015), dentre as quais as descontinuidades sistêmicas locais, a promoção de paradigmas emergentes, a criação de uma cultura de design, a geração de infraestrutura para viabilizar novos ecossistemas, com modelos de negócios pautados no desenvolvimento de comunidades resilientes e conectadas, através de organizações colaborativas, é possível dizer que um dos grandes desafios do design contemporâneo são as metodologias sugeridas para o projeto desenvolvido junto às comunidades, entre a inovação social e as soluções apontadas pela concepção de resolução e sentido propostos pelo design emergente, que pauta o codesign através da coparticipação, gerando novas formas de viver, produzir e pensar, substituindo os paradigmas atuais que apresentam três possíveis armadilhas que remontam às crises múltiplas.

Entre elas, estão: a economia escalonada do “quanto maior, melhor”, a economia global “o vencedor leva tudo”, e as guerras de medo, neotribalismo, hiperindividualismo, globalização e desertificação, em que a construção de uma nova civilização se dá por meio do trabalho participativo. Portanto, para o desvelar dos cenários que proporcionam as crises, metodologias de trabalho com comunidades e recortes específicos, em prol da sustentabilidade, se tornam necessárias para geração de novas formas de trabalho dentro da economia criativa. Assim, é preciso que haja aproximação do “sistema social” com o “sistema mercadológico” para navegar em fontes que possam ser aplicadas no percurso para o desenvolvimento sustentável, dentro de reflexões críticas relacionadas ao propósito e objetivo das atividades sociais.

Um dos caminhos que é observado como oportunidade de trilha é o da inovação, principalmente a inovação social. Antevendo o aprofundamento na diferenciação dessas duas propostas, o conceito de inovação enquanto disruptividade processual para melhor formulação de serviços e artefatos deve ser compreendido. Primariamente, a inovação conectada às melhorias nas esteiras industriais e nos percursos fabris, nas quais peças e conjuntos são guiados para confecção de produtos, elabora o aprimoramento contínuo para aperfeiçoamento ou criação de metodologias, produtos e sistemas de serviços na sociedade de consumo. O conceito da interdependência empresarial e de produtos ao ecossistema global são apresentados considerando os ciclos de vida de ambos como um processo que deve ser aliado ao desenvolvimento social e sustentável, compreendendo seus impactos e aferindo responsabilidades em uma relação espaço-temporal, nos níveis global, regional, local, comunitário e imediato, como propõe Redig (1977). Uma empresa, de acordo com o autor, deve assumir o aspecto de uma empresa leve, circundada por seus aspectos imediatos como lugar de implementação, produção, comunicação, bens e serviços, analisando os atores, empresas, indivíduos e coletividades que margeiam este ciclo, forçando uma supervisão contínua entre a relação ambiental, de exequibilidade técnica e o controle de custos. Assim, os ambientes produtivos nos locais de implementação se dão nos ecoparques que surgem nas pautas industriais, no ecossistema industrial gerado, que deve ser constituído pela emissão zero, produção limpa e enxuta, apresentando relatórios de impacto e selos sustentáveis e auditáveis, no cenário de produção de bens e serviços focados na desmate-

rialização e ecodesign, promovendo assim a visão cosmológica pautada pelo bem viver, visando ao gerenciamento da matéria-prima disponível no globo, os recursos humanos e tomando cuidados devidos para que a reformulação das organizações e sistemas produtivos não aumentem o impacto em outras fases de vida, criando produtos duráveis através de outra gestão de tempo, estimulando relações afetivas e reforçando os aspectos relacionais presentes no design contemporâneo. No entanto, a natureza, que é regida por seu próprio sistema, ao se deparar com as relações predatórias do homem com o ecossistema que o circunda, pode ser quebrada se continuamente exposta, revelando então a necessidade de consumo apenas do justo necessário, em que a desmaterialização se faz como alternativa para satisfação de necessidades básicas humanas, aprimorando a relação entre resultado apresentado e matéria consumida, desvinculando o desenvolvimento social do aumento da exploração das matérias-primas globais, ocorrência tradicional no crescimento econômico, em que questões como a redução direta na fonte, a miniaturização de produtos, economia energética e busca por matrizes alternativas não poluentes.

O fator principal que irá garantir a continuidade do projeto é a confiança e autonomia da comunidade em resolver suas próprias questões, avançando pouco a pouco nas dimensões e desafios respectivos aos estágios do projeto. Os mantenedores dessa confiança e autonomia são, então, o reconhecimento de sua identidade e suas narrativas, inclusive a narrativa relacionada ao projeto desenvolvido, os obstáculos enfrentados em conjunto e a avaliação dos indicadores traçados de modo participativo, reconhecendo os avanços em prol do objetivo comum.

Referências

- Bomfim, G. (1998). *Ideias e formas na história do design: uma investigação estética*. Brasil: Editora Universitária – UFPB.
- Denis, R. C. (2008). *Uma introdução à história do design*. Brasil: Blucher.
- Kazazian, T. (2005). *Haverá a idade das coisas leves*. Brasil: Editora Senac São Paulo.
- Landim, P. C. (2010). *Design, empresa, sociedade*. Brasil: Cultura Acadêmica.
- Lipovetsky, G. Serroy, J. (2015). *A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista*. Brasil: Companhia das Letras.
- Manzini, É. (2014). Making things happen: social innovation and design. *Design Issues*. 30(1), p. 57 - 66 EUA: MIT Press.
- Manzini, É. (2020). Design in a changing, connected world. *Strategic Design Research Journal*. 7(2), p. 95-99. Brasil: Unisinos.
- Manzini, É. (2015). *Design when everybody designs: an introduction to design for social innovation*. EUA: The MIT Press.
- Margolin, V. (2003). The designer as producer: working outside mainstream manufacturing. *Citizen designer: perspectives on design responsibility*. EUA: Allworth Press.
- Margolin, V. (2002). *The politics of the artificial: essays on design and design studies*. EUA: University of Chicago Press.

- Maslow, A. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, (50). p. 390-396, EUA: Associação Americana de Psicologia.
- Moura, M. C. (2018). Design para o sensível: política e ação social na contemporaneidade. *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design*. (2), p. 44- 68. Brasil: UDESC.
- ORGANIZAÇÃO das Nações Unidas. (1948). *Declaração Universal dos Direitos Humanos*.
- Osterwalder, A. (2011). *Business model generation - inovação em modelos de negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários*. Brasil: Alta Books.
- Papanek, V. (1973). *Design for the real world: human ecology and social change*. EUA: Bantam Books.
- Redig, J. (1977). *Sobre desenho industrial*. Brasil: Editora ESDI.
- Santos, M. (2000). *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. Brasil: Editora Record.
-

Abstract: The following text approaches the possibilities and methods of the designer as a project manager, based on observations about the 17 Sustainable Development Goals. The discussion is based on participatory design, working with groups involved in creative economy projects, especially in areas dedicated to generating solutions for various basic human needs. Global systemic problems, such as hunger, education, health and inequalities, are addressed by design as work guidelines to be achieved through different levels of organization, aware of diversities and understanding specific responsibilities at the respective levels, of the individual, groups, organizations and global mobilization.

Keywords: Design - Contemporary Design - Social Transformation - Processes and Relationships in Design.

Resumen: El presente texto cuestiona posibilidades y métodos de actuación del diseñador como gestor de proyectos, a partir de observaciones sobre los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible. Se basa en el diseño participativo, trabajando con grupos involucrados en proyectos de economía creativa, especialmente en áreas dedicadas a generar soluciones para diversas necesidades humanas básicas. Los problemas sistémicos globales, como el hambre, la educación, la salud y las desigualdades, son abordados desde el diseño como lineamientos de trabajo a lograr a través de diferentes niveles de organización, conscientes de las diversidades y comprendiendo responsabilidades específicas en los respectivos niveles, de individuo, grupos, organizaciones y movilización mundial.

Palabras clave: Diseño - Diseño contemporáneo - Transformación Social - Procesos y Relaciones en el Diseño.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
