

Design, Inovação e Sustentabilidade *

**Beany Guimarães Monteiro
Silvana Rossetto
2021**

O Relatório apresenta o desenvolvimento de instrumentos pedagógicos e didáticos desenvolvidos com o objetivo de alcançar uma condição emancipatória para a ação no campo do Design para a Inovação Social (FERNANDES et al, 2021; MENEZES et al, 2021; MONTEIRO e ROSSETTO, 2021). Agradecemos ao Parque Tecnológico e à Fundação COPPETEC pelo suporte financeiro aprovado no Edital Projetos Especiais, nº 1/2021.

Palavras-Chave: Design; Ciência da Computação; App; Extensão; LABDIS; DEVMOB

Apresentação

Em 2019, na edição do Projeto Pegada nas Escolas, realizada com o “ Colégio Pedro II - Campus São Cristóvão III, o aplicativo REDESIGN foi integrado às oficinas do Projeto, sendo apresentado à turma pela equipe da época logo em seu início. Contudo, com a interrupção do projeto ao fim do ano de 2019 e consequente hiato em 2020 devido à pandemia de COVID-19, só foi possível retomar o seu uso no ano de 2021, com a retomada do Pegada nas Escolas pela via remota. (MENEZES et al, 2021, p. 197).

As recomendações de distanciamento social que levaram à paralisação de várias atividades e fizeram escolas e universidades se reorganizarem para o ensino remoto também afetaram diretamente os projetos do laboratório e o contato com a escola e os alunos. Para continuar as atividades e ainda seguir as recomendações para prevenção do contágio por COVID-19, a via remota também se tornou a melhor opção. Essa mudança de planos levou a repensar como as ferramentas já existentes no aplicativo poderiam contribuir para um novo formato de oficinas. Nesse sentido, foi incorporado ao aplicativo recursos específicos utilizados no Projeto Pegada nas Escolas, como, por exemplo, documentários utilizados na etapa de problematização do tema escolhido para a edição em curso no colégio, aproveitando a ferramenta de Fórum para a postagem de atividades permitindo a interação e o retorno sobre essa funcionalidade, de forma aplicada ao contexto trabalhado (MENEZES et al, 2021, p 197).

A partir das características requisitadas pra interface, apresentadas no Quadro 1, procurou-se estabelecer a relação com o usuário e formalizar os ícones para identificação intuitiva do recurso requerido pelo usuário, bem como seu direcionamento e localização no app procurando facilitar a navegação, considerando a lógica de uso (Quadro 2).

Telas	Função	Características
Cadastro	Realizar o cadastro no aplicativo	Telas de seleção de origem e papel na instituição e com espaço para preenchimento do nome, e-mail e senha
Entrar	Acessar a conta no aplicativo	Tela com espaço de preenchimento do e-mail e senha; opção “esqueci a senha”
Mapa da Rede	Localizar os laboratórios, incubadoras e escolas participantes do projeto	Mapa com marcações na tela inicial
Filtro	Exibir ou deixar de exibir quantas categorias forem desejadas	Menu com opções de check à direita da tela
Menu	Exibir o perfil do usuário e as ferramentas do aplicativo	Menu com opções e ícones à esquerda da tela

Quadro 1: Legenda do quadro. FONTE: elaborado pelos autores.

Ferramentas	Função	Ícone
Edição de perfil	Editar os dados do usuário	
Chat	Conversar em particular com outros usuários	
Sair	Fazer logout do aplicativo	
Mapa	Retornar ao mapa da Rede na página inicial	Mapa
Rede	Visualizar laboratórios, escolas, incubadoras e seus membros	Rede
Fórum	Criar postagens onde qualquer usuário pode interagir	Fórum
Materiais	Compartilhamento de links e materiais importantes	Materiais
Eventos	Cadastrar e convidar a eventos futuros	Eventos
Sobre	Abrigar uma breve descrição a respeito do projeto e do aplicativo	Sobre

Quadro 2: Características das ferramentas do aplicativo. FONTE: Elaborado pelos autores.

A quarta etapa trata dos ajustes e da implementação de novas funcionalidades, cujas demandas estão sendo observadas tanto em função do uso do aplicativo quanto em função do contexto pandêmico, causado pela COVID-19, desde 2020, além do registro do software no INPI (Instituto Nacional de Propriedade Industrial - processo número 512021001225- 9). Nessa etapa, o aplicativo vem sofrendo algumas alterações em busca de uma interface mais adequada ao uso no contexto do Pegada nas Escolas, além de algumas correções, que não seriam possíveis fora do contexto de aplicação na realidade. Assim, o aplicativo, em sua versão mais atualizada, possui algumas características principais de interface, as quais foram descritas no Quadro 1. Elas se apresentam como as telas principais do aplicativo, que derivam para as demais ferramentas. (MENEZES et al, 2021, p. 195).

Referências Bibliográficas

FERNANDES, J. R., COSTA, J. C. Da, MENEZES, N. P., MONTEIRO, B. G., "PEGADA NAS ESCOLAS", 2021. VIII Simpósio de Design Sustentável. SDS 2021, 1 a 3 de dezembro de 2021. Universidade Federal do Paraná (UFPR), sds2021.ufpr.br. ISBN: VERSÃO DIGITAL - 9 7 8 - 6 5 - 8 4 5 6 5 - 0 2 - 9 . DOI : 10.5380/8sds2021.art28.

MENEZES, N. P., COSTA, J. C. Da, MONTEIRO, B. G., FERNANDES, J. R., "REDE AUTÔNOMA DE EDUCAÇÃO EM DESIGN ". SDS 2021, 1 a 3 de dezembro de 2021. Universidade Federal do Paraná (UFPR), ISBN: VERSÃO DIGITAL - 9 7 8 - 6 5 - 8 4 5 6 5 - 0 2 - 9 DOI : 10.5380/8sds2021.art31

MONTEIRO, B. G., ROSSETTO, S., Redesign: uma plataforma habilitante para inovações sociais autônomas. Parque Tecnológico da UFRJ. 2021. Disponível em: <https://www.parque.ufrj.br/programasespeciais/redesign-uma-plataforma-habilitada-para-inovacoes-sociais-autonomas> (acessado em 26 de janeiro de 2024).