

## APRIMORAMENTO DO PROCESSO DE DESIGN PARTICIPATIVO NO MODELO ADAPTADO DO CURSO “VR4SG” COM ÊNFASE NA PERSPECTIVA DE PROJETO DOS ESTUDANTES DE DESIGN

Julia Gouveia Lima, Eduardo G. Q. Palmeira, Gabriela Cristina Sardá, Marcelo  
Gitirana Gomes Ferreira

### INTRODUÇÃO

Entre 2023 e 2024, foi realizada a adaptação preliminar do curso *VR for the Social Good* (VR4SG), da Universidade da Flórida (UF), ao contexto da educação superior brasileira (Lima, 2024). O principal resultado foi o desenvolvimento de um *service blueprint* (diagrama de fluxo), que mapeou o curso original e orientou as primeiras adaptações.

A pesquisa atual avança nesse processo ao aplicar o Design Participativo (DP), com foco na inserção de práticas projetuais centradas no estudante de Design, visando validar e expandir o *blueprint*. Para isso, organiza-se em duas frentes: revisão de literatura sobre práticas projetuais no ensino e planejamento de um workshop para testar e aprimorar o modelo.

### DESENVOLVIMENTO

Na primeira fase, foram analisados referenciais sobre DP e metodologias criativas aplicadas ao ensino de Design, com o objetivo de identificar práticas adequadas ao modelo adaptado do VR4SG. Optou-se pelo método utilizado nas disciplinas de Prática Projetual da UDESC, por sua centralidade na formação em Design e por favorecer a aplicação dos conhecimentos já consolidados em sala de aula em novos contextos.

Essa metodologia deriva da adaptação proposta por Frascara (2000), que sistematiza etapas recorrentes no desenvolvimento de projetos de comunicação visual, e foi integrada ao DP, que coloca os usuários diretamente afetados no centro do processo (Andersen, 2015). A análise de estudos recentes (Clemensen, 2016; Danbjørg, 2016; Merkel, 2019; Sanoff, 2022; Jakupi, 2024) apontou as etapas clássicas do DP e mostrou que ele se organiza em ciclos iterativos de análise de necessidades, ideação, prototipagem e avaliação, etapas também presentes em Frascara (2000), o que favoreceu sua integração ao curso.

A adaptação resultou em um guia visual do VR4SG, facilitando sua aplicação e compreensão em diferentes contextos. Com base nesse modelo, foi estruturado o workshop a ser realizado no Festival Internacional de Arte e Cultura José Luiz Kinceler (FIK), com duração de quatro dias e participação do Prof. Alexandre Siqueira (UF), especialista no VR4SG que ministrou o curso original em 2021 na UF. As atividades se organizarão em quatro etapas: imersão teórica, ideação colaborativa, prototipagem e apresentação final, representadas em um *service blueprint*.

O projeto integra impacto social, DP e metodologia de design, envolvendo estudantes como co-criadores de soluções socialmente relevantes, alinhadas aos objetivos de desenvolvimento sustentáveis (ODS) (ONU, 2023). O *service blueprint* e workshops estruturam o processo, permitindo mapear, prototipar e avaliar resultados de forma sistemática.

Para garantir a efetivação do DP, os contextos dos projetos serão limitados ao Campus I da UDESC e deverão envolver, desde o início, ao menos um participante diretamente afetado pela iniciativa proposta. Também foi definida a substituição do “Mozilla Hubs”, desativado em 2024 (Wyman, 2024), pelo “FrameVR”, compatível com a infraestrutura local, além da coleta de dados por meio de registros, documentação de protótipos e feedback, visando avaliar a eficácia da adaptação.

## RESULTADOS

A pesquisa avançou de forma consistente na adaptação do *blueprint* do curso original para o formato de workshop, e as escolhas foram importantes para que futuramente atenda-se ao convite de versão expandida para revista, recebido em 2024. Foram definidas diretrizes para a estruturação do workshop, contemplando cronograma detalhado, métodos de avaliação e a seleção das ferramentas tecnológicas a serem utilizadas, garantindo maior acessibilidade aos estudantes e viabilizando o desenvolvimento de protótipos em realidade virtual.

A realização está prevista para novembro de 2025 e contará com a participação de estudantes de graduação em Design da UDESC e do professor Alexandre Siqueira. O evento funcionará como espaço de experimentação prática para validar o modelo adaptado, avaliar o processo metodológico e identificar ajustes necessários para o aperfeiçoamento do framework.

Espera-se que os resultados obtidos no FIK contribuam para consolidar um modelo replicável de ensino imersivo, fortalecendo a integração entre graduação, pós-graduação e pesquisa aplicada na UDESC e demais universidades brasileiras.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa demonstra avanços na adaptação do VR4SG ao ensino superior brasileiro, sobretudo pela incorporação do DP e de metodologias projetuais criativas. O workshop no FIK possibilita avaliar seu impacto no aprendizado, na colaboração interdisciplinar e na geração de soluções imersivas orientadas ao bem social.

Como perspectiva futura, busca-se expandir o projeto para outras universidades brasileiras, ampliando o alcance aos estudantes. Além disso, almeja-se sua incorporação em diferentes áreas do conhecimento, de modo a reforçar a versatilidade do *service blueprint* desenvolvido em 2023-2024.

**Palavras-chave:** realidade virtual; design participativo; ensino superior; inovação educacional; experiências Imersivas.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ANDERSEN, L. B. et al. Participation as a matter of concern in participatory design. **CoDesign**, v. 11, n. 3-4, p. 250–261, out. 2015.

BYCI JAKUPI, A.; XHAMBAZI, A. Participatory design as an instrument in designing functionally and technically complex buildings. **Architectural Engineering and Design Management**, v. 20, n. 5, p. 1280–1300, 9 ago. 2024.

CLEMENSEN, J. et al. Participatory design methods in telemedicine research. **Journal of Telemedicine and Telecare**, v. 23, n. 9, p. 780–785, 27 dez. 2016.

DANBJORG, D. B.; CLEMENSEN, J.; ROTHMANN, M. J. Participatory design methods in telemedicine. **International Journal of Integrated Care**, v. 16, n. 5, p. 11, 9 nov. 2016.

FRAME VR. **Frame**. Disponível em: <<https://framevr.io/home>>. Acesso em: 29 ago. 2025.

FRASCARA, J.; KNEEBONE, P. **Diseño gráfico y comunicación**. Buenos Aires: Infinito, 2005.

LIMA, J. G. et al. Expanding the VR for the Social Good Initiative to Brazilian Higher Education. **SVR '24: Proceedings of the 26th Symposium on Virtual and Augmented Reality**, p. 80–89, 29 set. 2024.

MERKEL, S.; KUCHARSKI, A. Participatory Design in Gerontechnology: A Systematic Literature Review. **The Gerontologist**, 59, e16–e25. <https://doi.org/10.1093/geront/gny034>. 9 jan. 2019

ONU. **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável | As Nações Unidas no Brasil**. Disponível em: <<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>>.

SANOFF, H. Participatory Design. **Journal of Design, Planning and Aesthetics Research**, 7 nov. 2022.

WYMAN, A. et al. **End of support for Mozilla Hubs | Hubs Help**. Disponível em: <<https://support.mozilla.org/en-US/kb/end-support-mozilla-hubs>>. Acesso em: 29 ago. 2025.

#### **DADOS CADASTRAIS**

**BOLSISTA:** Júlia Gouveia Lima

**MODALIDADE DE BOLSA:** PIBIC/CNPq (IC)

**VIGÊNCIA:** 09/2024 a 08/2025 – Total: 11 meses

**ORIENTADOR(A):** Marcelo Gitirana Gomes Ferreira

**CENTRO DE ENSINO:** CEART

**DEPARTAMENTO:** Departamento de Design

**ÁREAS DE CONHECIMENTO:** Ciências Sociais  
Aplicadas / Desenho Industrial

**TÍTULO DO PROJETO DE PESQUISA:** Design  
Participativo de órteses para crianças com base em  
tecnologias de fabricação digital

**Nº PROTOCOLO DO PROJETO DE PESQUISA:**  
NPP4170-2023