

Lara Souza Benedet, Berenice Santos Gonçalves, Cristiano
José Castro de Almeida Cunha, Solange Maria da Silva *

Abrindo caminhos: as percepções de uma equipe de design sobre o uso de práticas projetuais abertas

*

Lara Souza Benedet é Mestranda em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

<larasbenedet@gmail.com>

ORCID 0000-0001-9866-9180

Berenice Santos Gonçalves é Doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

<berenice@cce.ufsc.br>

ORCID 0000-0002-0740-4281

Cristiano José Castro de Almeida Cunha é Doutor em Administração de Empresas pela Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen.

<cristiano.cunha@ufsc.br>

ORCID 0000-0002-8459-6045

Solange Maria da Silva é Doutora em Engenharia de Produção e Sistemas pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

<solange.silva@ufsc.br>

ORCID 0000-0002-1925-1366

Resumo Este artigo objetivou compreender quais são as percepções de uma equipe de design sobre o uso de práticas projetuais abertas. Para tal, após uma breve revisão sobre o design aberto e as práticas projetuais abertas, foram realizadas entrevistas com integrantes da equipe de design de um projeto de extensão voltado à produção de recursos educacionais abertos no âmbito da formação profissional e tecnológica. São abordadas a dinâmica de projeto e as práticas abertas adotadas, de forma a explicitar o contexto em que os entrevistados estão inseridos, e conseqüentemente, alguns dos seus conhecimentos prévios sobre a temática. Os resultados mostram que os designers vêem diversas potencialidades nas práticas projetuais abertas, contudo também encontram algumas limitações, como a dificuldade na busca por imagens com licença aberta e o desconhecimento em relação aos softwares abertos, principalmente por conta da falta de informações sobre a temática a seu dispor.

Palavras-chave Design aberto, Recursos educacionais abertos, Práticas projetuais, Open source.

Paving the path: a design team's perceptions on the use of open design practices

Abstract *This article aimed to understand the perceptions of a design team regarding the use of open design practices. To this end, after a brief review of open design and open design practices, interviews were carried out with members of the design team of an extension project focused on the production of open educational resources within the scope of professional and technological training. The project dynamics and the open practices adopted are addressed, in order to explain the context in which the interviewees are inserted, and consequently, some of their prior knowledge on the topic. The results show that designers see several potentialities in open design practices, however they also encounter some limitations, such as the difficulty in searching for images with an open license and the lack of knowledge regarding open software, mainly due to the lack of information on the topic to be discussed at your disposal.*

Keywords *Open design, Open educational resources, Design practices, Open source.*

Caminos abiertos: percepciones de un equipo de diseño sobre el uso de prácticas de diseño abierto

Resumen *Este artículo tuvo como objetivo comprender las percepciones de un equipo de diseño sobre el uso de prácticas de diseño abierto. Para ello, luego de una breve revisión del diseño abierto y las prácticas de diseño abierto, se realizaron entrevistas a miembros del equipo de diseño de un proyecto de extensión enfocado a la producción de recursos educativos abiertos en el ámbito de la formación profesional y tecnológica. Se abordan la dinámica del proyecto y las prácticas abiertas adoptadas, con el fin de explicar el contexto en el que se insertan los entrevistados y, en consecuencia, algunos de sus conocimientos previos sobre el tema. Los resultados muestran que los diseñadores ven varias potencialidades en las prácticas de diseño abierto, sin embargo también encuentran algunas limitaciones, como la dificultad para buscar imágenes con licencia abierta y el desconocimiento sobre el software abierto, principalmente por la falta de información sobre el tema a tratar a su disposición.*

Palabras clave *Diseño abierto; Recursos educativos abiertos; Prácticas de diseño; Código abierto.*

Introdução

A cultura de abertura e liberdade no ciberespaço, conhecida contemporaneamente como cultura *open*, tem sua principal expressão nos movimentos de código aberto e de softwares livres. De acordo com Rossi *et al.* (2020), os hackers desempenharam um papel fundamental na estruturação da internet, por meio da experimentação com a tecnologia e o compartilhamento de conhecimento entre pares. O conjunto de valores deste modo de trabalho coletivo dos hackers – a *ética hacker* – reverberou na filosofia dos softwares livres.

Por sua vez, os movimentos *open source* e de softwares livres foram pioneiros no compartilhamento de códigos fonte através de licenças abertas, que possibilitam a cópia, estudo e aprimoramento por outras pessoas. Esses movimentos têm suas raízes no projeto GNU, proposto pelo programador Richard Stallman em 1983, o qual consiste em um sistema operacional livre construído como alternativa ao mercado de softwares privados e à proprietização dos códigos-fonte (LIMA; ROCHA, 2020). Embora haja algumas nuances filosóficas entre os movimentos *livre* e *aberto*, esses termos são frequentemente utilizados de maneira intercambiável na literatura (AITA-MURTO; HOLLAND; HUSSAIN, 2015).

A partir da popularização da Internet, o conceito de abertura do universo dos softwares se expandiu para diferentes campos do conhecimento, como os dados abertos, a ciência aberta e a educação aberta. No campo do design, esta expansão reverberou na criação do design aberto, conceito empregado pela primeira vez em 1999 pela ONG Open Design Foundation, quando foi definido como o design cujos criadores permitem a livre distribuição e documentação, assim como modificações e derivações por outras pessoas (INSTITUTO FABER-LUDENS, 2012). Definições mais recentes ressaltam a necessidade de considerar não só a abertura do produto final, mas também do processo que leva até ele.

Na literatura, podem ser encontrados alguns dos benefícios do design aberto, como por exemplo: a possibilidade de democratização dos processos de design¹, a maior agilidade e eficiência em processos de inovação, e a promoção de práticas de consumo e produção mais sustentáveis (FREIRE; MONTEIRO; FERREIRA, 2018). Para Neves e Rossi (2011), o design aberto também desponta como uma maneira de transpor o trabalho autoral para o trabalho coletivo, pois nele opta-se pela cocriação ao invés da individualidade, e pela difusão do conhecimento sobre o produto ao invés de um produto fechado, avesso à participação efetiva do usuário.

Tendo em vista os pontos levantados, percebe-se que há potencialidades no conceito de abertura para as diferentes atuações do design, já que engloba diversos aspectos sociais, projetuais e processuais que perpassam o design como um todo. Contudo, percebe-se que as práticas projetuais abertas e de licenciamento ainda são pouco abordadas na formação em design. Esta lacuna do conhecimento reflete na atuação dos designers inseridos no contexto de projetos abertos, que muitas vezes se mostram desconhecido-

res das características abertas que os compõem ou como podem contribuir para potencializá-las.

É no intuito de atender a essa lacuna do conhecimento que a presente pesquisa se direciona. Para isso, após uma breve revisão sobre o design aberto e as práticas projetuais abertas, foram realizadas entrevistas com uma equipe de estudantes de design que atuam como bolsistas em um projeto de extensão que visa a produção de Recursos Educacionais Abertos (REAs) no âmbito da formação profissional e tecnológica. Compreende-se que a análise dos dados coletados pode ajudar a identificar potencialidades, dificuldades e limitações encontradas na adoção de práticas projetuais abertas, e dessa forma, contribuir para outras situações em que o design se dará no contexto aberto.

Diante do exposto, esta pesquisa visa responder à seguinte pergunta: quais são as percepções de uma equipe de design sobre o uso de práticas projetuais abertas?

Referencial teórico

Para fornecer embasamento teórico a este artigo, são abordados dois tópicos correlacionados: o design aberto e as práticas projetuais abertas. Enquanto o design aberto é definido como “o estado de um projeto de design em que tanto os processos quanto às fontes de saída são acessíveis e (re) usáveis, por qualquer pessoa e para qualquer propósito” (BOISSEAU; OMHOVER; BOUCHARD, 2018, p. 17, tradução nossa), as práticas projetuais abertas são compreendidas como aquelas que permitem a um projeto ser considerado aberto.

É importante ressaltar que, ao menos nesta pesquisa, a abertura é estabelecida como uma escala contínua, em oposição a uma escala binária, sugerindo que um projeto não pode ser aberto ou não aberto (fechado), mas sim mais ou menos aberto. Dessa forma, a abertura pode se manifestar em diferentes estágios do processo do design, como apenas na identificação de necessidades ou apenas na disponibilização do código-fonte, por exemplo (AITAMURTO; HOLLAND; HUSSAIN, 2015).

Na literatura, as características que compõem a abertura variam conforme os autores. Para West e O’Mahony (2008), existem dois tipos de abertura: transparência e acessibilidade. A transparência permite que pessoas externas compreendam o que está acontecendo no projeto, já a acessibilidade permite aos participantes externos influenciarem diretamente em seu rumo. Os autores Balka, Raasch e Herstatt (2009) expandem a proposição de West e O’Mahony (2008) ao incluir uma terceira forma de abertura, a replicabilidade. Para eles, a replicabilidade denota a disponibilidade dos componentes individuais de um produto e, portanto, a possibilidade de montá-lo por conta própria.

Por fim, os autores Freire, Monteiro e Ferreira (2018) adicionam uma última forma de abertura, a modularidade. Argumenta-se que a repli-

cabilidade de um projeto não é suficiente se o mesmo não puder ser modificado ou adaptado. Para além do âmbito acadêmico, algumas organizações também se preocupam em estabelecer parâmetros para a abertura de projetos e iniciativas, como é o caso da Open Knowledge Foundation (2023). Conforme sua definição, uma obra aberta deve atender a quatro requisitos de distribuição: licença aberta, acesso, leitura pela máquina e formato aberto. No Quadro 1, são descritos cada um dos requisitos.

Quadro 1. Quatro requisitos para uma obra aberta.

Fonte: Open Knowledge Foundation, 2023.

Quatro requisitos para uma obra aberta	
Licença aberta	A obra deve estar em domínio público ou disponibilizada sob uma licença aberta. Quaisquer termos adicionais que acompanhem a obra (como termos de uso ou patentes detidas pelo licenciante) não devem contradizer o status de domínio público da obra ou os termos da licença.
Acesso	A obra deve ser disponibilizada como um todo e com um custo de reprodução única razoável, e possibilitar o download pela Internet de forma gratuita. Qualquer informação adicional necessária para conformidade com a licença (como nomes de colaboradores necessários para conformidade com requisitos de atribuição) também deve acompanhar o trabalho.
Leitura pela máquina	A obra deve ser disponibilizada em um formato facilmente processável por um computador e onde os elementos individuais do trabalho possam ser facilmente acessados e modificados.
Formato aberto	A obra deve ser disponibilizada em formato aberto. Um formato aberto é aquele que não impõe restrições, monetárias ou outras, ao seu uso e pode ser totalmente processado com pelo menos uma ferramenta de software livre/de código aberto.

Compreende-se que os tipos de abertura destacados buscam potencializar a remixabilidade no design, ou seja, garantir um processo de design colaborativo no qual informações são organizadas, recombinações e compartilhadas a fim de criar novas formas, conceitos, serviços etc. (MANOVICH, 2005). Ressalta-se que a prática do remix não é exclusiva ao design, tampouco ao meio digital. A série de vídeos “Everything is a Remix” (2010–2012), de Kirby Ferguson, expõe como o processo de criação sempre envolve o ato de copiar, ao transitar por referências da música, cinema, ciência, dentre outros campos. Ferguson (2015) define o remix como o ato de copiar, transformar e combinar materiais existentes para produzir algo novo, destacando essas ações como elementos essenciais da criatividade.

De forma geral, o que define as práticas abertas que serão adotadas em um projeto, e portanto o seu grau de abertura, são as condições materiais para a sua realização, como o tempo disponível, o tamanho da equipe e as informações à disposição. Além disso, é essencial considerar o contexto para qual se está projetando, já que não há restrições de aplicações do design aberto quanto a área de atuação, podendo servir a área da educação, da saúde, da arquitetura, dos softwares, entre outras. Nesta pesquisa, foram analisadas as práticas abertas de um projeto voltado à educação, o qual será detalhado nos tópicos seguintes.

Metodologia

A abordagem metodológica desta pesquisa é exploratória e analítica. Os procedimentos realizados após a revisão de literatura envolveram as quatro etapas a seguir: (1) Apresentação da equipe do LANTEC/PROSA (UFSC); (2) Realização de seis entrevistas com estudantes de design, bolsistas em um projeto promovido pela parceria LANTEC/PROSA (UFSC); (3) Análise temática dos dados coletados; (4) Discussão dos resultados obtidos.

A Equipe do Lantec/Prosa (UFSC)

A parceria entre o Laboratório de Novas Tecnologias (Lantec) e o Grupo de Pesquisa em Educação e Tecnologia Ético-Crítica (Prosa/CNPq), situada na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), articula projetos e ações de pesquisa, ensino e extensão com foco na intersecção entre tecnologia e educação, possuindo amplo repertório na produção de Recursos Educacionais Digitais (REDs) e Recursos Educacionais Abertos (REAs).

Neste estudo, as entrevistas foram realizadas especificamente no contexto do projeto de extensão *REDs para Formação Profissional e Tecnológica na Contemporaneidade* (EPTrilhas), iniciado em 2021 e ainda em andamento. Uma das principais características da equipe deste projeto é a sua multidisciplinaridade, contando com pesquisadores, designers educacionais, designers gráficos, ilustradores, revisores textuais, editores de mídias, consultores de conteúdo, editores Wikimedia², entre outros profissionais.

A equipe de edição Wikimedia é a principal responsável pelo planejamento e viabilização das práticas a fim de tornar os recursos do projeto abertos, são elas: (1) o licenciamento do recurso educacional como um todo; (2) o licenciamento das mídias que o compõem; (3) o reuso e remix adequado de mídias já existentes. Para o licenciamento do REA como um todo, é utilizada a licença CC-BY-NC-SA, a qual permite que outras pessoas o usem, remixem e adaptem para fins não comerciais, desde que os créditos devidos sejam atribuídos e que as novas criações sejam licenciadas sob termos idênticos (CREATIVE COMMONS, 2023).

Para o licenciamento das mídias que o compõem, é utilizada a licença CC-BY-4.0, que permite o uso, distribuição e remix para qualquer pro-

pósito, inclusive comercial, desde que os créditos devidos sejam atribuídos (CREATIVE COMMONS, 2023). Além disso, todas as mídias são cadastradas na plataforma Wikimedia Commons, um repositório de mídias (imagens, áudios e vídeos) em domínio público, licenciadas em Creative Commons ou outra licença livre compatível.

Por fim, como todo conteúdo é englobado pela licença final do REA (CC-BY-NC-SA), o reuso e remix de outros recursos limitou-se a três modalidades: (1) mídias em domínio público; (2) mídias registradas sob licenças Creative Commons compatíveis com a licença CC-BY-NC-SA; e (3) mídias de autoria própria, produzidas durante e para os projetos, que já foram cadastradas no Wikimedia Commons.

Dessa forma, a atuação dos designers é inevitavelmente perpassada por estas práticas abertas. As mídias produzidas pelos bolsistas são licenciadas e cadastradas, bem como qualquer elemento utilizado para compor uma peça gráfica deve atender às determinações legais do licenciamento. Portanto, ainda que haja o suporte do editor Wikimedia, é interessante que o designer também se aproprie do processo de licenciamento, bem como as nuances técnicas e políticas que as envolvem.

Procedimentos metodológicos

Para a coleta de dados sobre a temática, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com seis estudantes de design que atuam como bolsistas em um projeto de extensão promovido pela parceria LANTEC/Prosa. As entrevistas foram realizadas em Agosto de 2023, por meio de um sistema de videoconferência online, e gravadas em vídeo com a autorização dos participantes. Cada uma delas durou em torno de trinta minutos, e foi posteriormente transcrita com auxílio de software para tal finalidade.

O roteiro utilizado para as entrevistas foi estruturado em dois blocos, um sobre os dados e experiências pessoais e outro sobre as práticas projetuais abertas, especificamente. No primeiro, foram englobadas informações como a fase do curso em que o entrevistado se encontra, como foi o seu processo de inserção no Laboratório, se já havia participado de outros projetos, etc. No segundo bloco, foram abordados tópicos como o design aberto, o reuso e remix de elementos de design, os softwares livres, as licenças Creative Commons, entre outros.

Para a análise e síntese dos dados, foi adotado o método de análise temática (BRAUN; CLARKE, 2012), com apoio do software para análise de dados qualitativos *Dovetail*³. O processo de análise temática costuma envolver as seguintes etapas: (1) Familiarização com os dados; (2) Geração inicial de códigos; (3) Busca de temas; (4) Revisão de temas potenciais; (5) Definição e denominação dos temas; e (6) Produção do relatório (BRAUN; CLARKE, 2012).

Por meio deste processo, a análise temática permite a identificação e organização sistemática de um conjunto de dados, induzindo a *insights* sobre padrões de significado (temas). Segundo Braun e Clarke (2012), iden-

tificar um significado ou experiência única em um conjunto de dados não é o foco da análise temática, mas sim identificar o que há de comum no modo como o tópico é narrado ou descrito pelos entrevistados.

No próximo tópico, serão abordadas especificamente as percepções da equipe de design sobre o uso das práticas projetuais abertas apresentadas, a partir do processo de análise temática dos dados coletados nas entrevistas.

Resultados

Para apresentação dos resultados, os seis entrevistados serão nomeados por meio das siglas E1, E2, E3, E4, E5 e E6 (Quadro 2). Adentrando nas informações iniciais da entrevista, em relação à formação, os seis entrevistados variam entre a 5ª e a 10ª fase do curso de graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Destes, quatro estudantes (E1, E2, E5 e E6) haviam participado de outros estágios e/ou projetos de extensão anteriormente e dois tiveram no projeto a sua primeira experiência de trabalho como designers (E3 e E4).

Quadro 2. Perfil dos entrevistados.
Fonte: Autoria própria, 2023.

Sigla	Fase	Já havia participado de outros projetos de extensão ou estágios?
E1	Última	Sim
E2	Sétima	Sim
E3	Nona	Não
E4	Quinta	Não
E5	Décima	Sim
E6	Oitava	Sim

O processo de análise temática em si iniciou com a leitura e codificação dos dados coletados, a partir da atribuição de códigos a trechos considerados potencialmente relevantes para responder à pergunta de pesquisa (Figura 1). Durante este processo, foi recorrente a atribuição de mais de um código para um único trecho.

T	Title	Content	Tags	Insights
	Práticas projetuais abertas	A gente consegue ter aqueles manuais de padrões que estabelecem algumas regras.	guias/bibliotecas 8	
	Práticas projetuais abertas	Acho que a plataforma que a gente tem usado, que na época também não existia lá no meu outro trabalho, não sei se seria aplicado, mas hoje existe e a gente tem usado bastante. Eu sinto que também facilita bastante ter uma plataforma que possibilite isso, né? Na época não tinha o Figma, né?	figma 6 softwares 12	
	Práticas projetuais abertas	Acho que por ser interdisciplinar, isso é muito legal também.	interdisciplinar 6	
	Práticas projetuais abertas	Acho que, de certa forma, dentro do design, a gente está sempre trabalhando com alguma coisa, assim, que já vem de uma biblioteca ou de alguma coisa já produzida por outras pessoas, né? Mas o que eu achei interessante foi que ter isso dentro do projeto, ele deixa a produção mais coletiva, assim. Então, ao mesmo tempo que a gente tem acesso a esses conteúdos produzidos, e a gente pode pegar e editar, acho que facilita muito o trabalho e também aumenta esse senso de coletividade, assim, de produção, que é bem interessante.	colaboração 12 guias/bibliotecas 8	

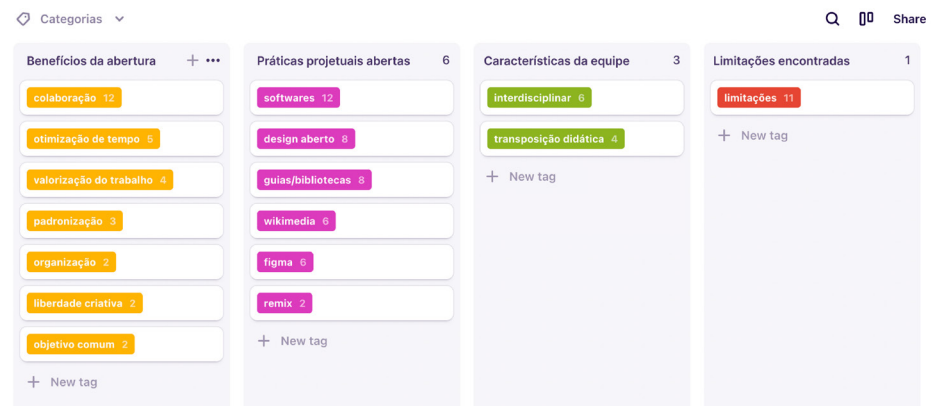
Figura 1. Relação entre trechos e códigos na plataforma Dovetail.

Fonte: Dovetail, 2023.

Em seguida, os códigos gerados foram agrupados em temas. Na Figura 2, podem ser visualizados os códigos (palavras com fundo amarelo, rosa, verde e vermelho) e ao lado, o número de trechos em que esses foram encontrados. As colunas representam a divisão por temas, sendo eles: (1) Benefícios da abertura; (2) Práticas projetuais abertas; (3) Características da equipe; e (4) Limitações encontradas.

Figura 2. Disposição dos códigos em temas na plataforma Dovetail.

Fonte: Dovetail, 2023.



Adentrando nos temas, o primeiro, *Benefícios da abertura*, reúne os principais pontos positivos levantados pelos entrevistados quanto a dinâmica do projeto em que participam, sendo eles: a colaboração; a otimização de tempo; a valorização do trabalho; a padronização; a organização; a liberdade criativa; e o objetivo comum.

Em relação a *colaboração*, duas entrevistadas (E1, E2) relatam que em suas experiências anteriores trabalharam apenas em equipes reduzidas, por vezes sendo as únicas designers. Por esse motivo, ficaram surpresas positivamente com a possibilidade da troca de conhecimentos e métodos no contexto de uma equipe maior. Outro entrevistado (E3) acredita que a

possibilidade de acesso e edição aos elementos já produzidos por outros integrantes facilita o trabalho e também aumenta o senso de coletividade.

Este aspecto se relaciona com o segundo código, *Otimização de tempo*, em que três entrevistados (E1, E3, E5) comentaram sobre como reutilizar elementos de design já prontos os permitem ter mais tempo para se dedicar a outras partes e ao refinamento do trabalho final. Além disso, da perspectiva de quem tem o seu trabalho reutilizado, foi citado o aumento do senso de propósito, já que as peças produzidas podem se expandir para além do objetivo inicial a partir das suas futuras adaptações.

Também foram expressos por alguns entrevistados (E1, E4, E5) sentimentos como orgulho e felicidade em ver outras pessoas usando o trabalho que foi feito por eles, englobados pelo código *Valorização do trabalho*. Outros aspectos foram expressos em menor número, como a *padronização* apoiada por guia de estilos (E1, E5, E6); a melhor *Organização* dos arquivos (E1, E5), tendo em vista que outras pessoas externas ao processo de criação precisam compreendê-lo; a *Liberdade criativa* (E1), proporcionada pela junção do uso de modelos pré-estabelecidos com a abertura para adaptá-los; e por fim, o sentimento de que a equipe trabalha em prol de um *Objetivo comum* (E5), o que aumenta o apoio mútuo entre os integrantes.

O segundo tema, *Práticas projetuais abertas*, engloba instrumentos e práticas ligados à cultura aberta, são eles: softwares; design aberto; guias/bibliotecas; Wikimedia; Figma; e remix. Em relação aos *Softwares*, apenas uma das entrevistadas (E6) teve contato com algum software aberto, uso motivado pois o seu computador não suportava o programa Photoshop, sendo necessário recorrer a sua alternativa aberta, o GIMP⁴.

Ressalta-se que duas entrevistadas (E2, E5) citaram o *Figma* como um programa aberto, o que evidencia o equívoco entre softwares gratuitos e softwares de código aberto, já que apesar do Figma possuir uma versão gratuita, ele não disponibiliza o seu código para reuso e adaptação por seus usuários. No código *Figma*, especificamente, também foi ressaltado pelos entrevistados (E1, E2, E5, E6) o potencial de diversas pessoas trabalharem em um mesmo arquivo em tempo real, e também da sessão “Comunidade”, que permite que usuários disponibilizem arquivos para o reuso por outras pessoas.

Em relação ao *design aberto*, nenhum dos entrevistados conhecia o termo ou aprendeu a como licenciar os seus projetos. Foram citados alguns contatos muito pontuais com a temática nas disciplinas de Ética e legislação (E3), Ilustração digital (E3, E6), e também nas discussões da oficina modelo do curso (E1). Uma das entrevistadas (E2) destacou que na empresa onde trabalhou anteriormente não existia qualquer atenção aos direitos autorais, o que a deixava apreensiva, pois toda a responsabilidade de verificação recaía exclusivamente sobre ela.

No código *Guias/bibliotecas*, os entrevistados (E1, E3, E6) enfatizaram a importância de possuir uma biblioteca de recursos ou um guia de estilos para manter uma consistência visual e para orientar novos integrantes do projeto. Em relação a plataforma *Wikimedia Commons*, foram mencionadas

algumas dificuldades na experiência de uso, as quais serão detalhadas no tópico sobre Limitações encontradas. Por fim, no código *remix*, uma entrevistada (E6) ressaltou como a possibilidade de adaptar recursos já produzidos é positiva tanto para gerar variações de um mesmo conteúdo, quanto para inspirar novos recursos.

No terceiro tema, *Características da equipe*, o potencial da *interdisciplinaridade* foi citado por quatro dos entrevistados (E1, E3, E5, E6). Para eles, a troca com pessoas de diversos campos de atuação e formação torna o processo criativo mais enriquecedor, induzindo a reflexão sobre as próprias práticas do design a partir das perspectivas de pessoas com repertórios distintos.

Uma entrevistada (E1) também contou sobre como atuar em um projeto voltado à educação a fez repensar o “fazer design”, seja por meio de uma abordagem mais didática, pela adaptação de metodologias e conteúdos, ou pelo maior cuidado com a forma como as informações são dispostas e repassadas a fim de que estejam acessíveis e compreensíveis para as outras pessoas, ou seja, a *Transposição didática* do conteúdo.

No quarto e último tema, *Limitações encontradas*, as principais dificuldades encontradas pelos entrevistados giram em torno do uso de softwares abertos e da busca de recursos na plataforma Wikimedia Commons. Em relação aos softwares, uma entrevistada (E6) relata que teria usado mais o GIMP (alternativa ao Photoshop) caso houvesse uma maior quantidade de tutoriais sobre ele. No entanto, por conta do predomínio dos programas da Adobe no mercado de trabalho, percebe-se uma predominância de cursos e tutoriais voltados a eles.

Já em relação a plataforma Wikimedia Commons, a maioria dos entrevistados (E1, E2, E3, E5, E6) relatou que o primeiro contato foi um pouco confuso, exigindo uma forma de pesquisa diferente. Isso se deu, principalmente, devido à diversidade de licenças dentro da Wikimedia, onde nem todas são compatíveis com a licença escolhida para os REAs do projeto. Além disso, há uma maior dificuldade para encontrar imagens representativas e que traduzam o conteúdo, por se tratar de um banco de imagens mais limitado que os pagos.

Discussão

Tendo em vista os resultados apresentados, é possível agora retomar ao problema de pesquisa para respondê-lo: “Quais são as percepções de uma equipe de design sobre o uso de práticas projetuais abertas?”. De forma geral, percebe-se que os entrevistados vêem mais potencialidades do que limitações nas práticas projetuais abertas adotadas no projeto. Contudo, também fica evidente que as limitações encontradas não são casos únicos, mas sim recorrentes, tendo em vista que cinco dos seis entrevistados relataram encontrar dificuldades na busca por imagens na plataforma Wikimedia Commons e não possuem contato com nenhum tipo de software aberto.

A respeito dos softwares de código aberto, tornou-se evidente a confusão entre “aberto” e “gratuito”, pois duas das entrevistadas mencionaram o Figma como um exemplo de software aberto, quando na realidade trata-se de um software proprietário que oferece uma versão gratuita. Esse equívoco demonstra a falta de uma atitude proativa por parte dos bolsistas no sentido de compreender as características abertas de forma mais profunda, ou de buscar contribuir para a potencialização da abertura, indo além do mínimo necessário para a contribuição das atividades.

Também foi possível observar na fala dos entrevistados uma lacuna entre a compreensão sobre as atividades que desempenham e a sua relação com aspectos mais amplos do design, como o design aberto, por exemplo. Isso ficou evidente ao constatar que nenhum dos entrevistados estava familiarizado com o termo ou sabia como licenciar os seus próprios projetos. Em suma, conclui-se que mesmo designers inseridos em um projeto aberto podem se mostrar desconhecedores das características abertas que o compõem ou como podem contribuir para potencializá-las, principalmente devido a falta de informações sobre a temática a seu dispor, sendo este um tema promissor para futuras pesquisas.

Considerações finais

A pesquisa apresentada objetivou compreender quais são as percepções de uma equipe de design sobre o uso de práticas projetuais abertas, especificamente em um projeto de extensão promovido pela parceria LANTEC/PROSA (UFSC). A partir das entrevistas realizadas com os bolsistas envolvidos no projeto, foi possível identificar diversos aspectos positivos relacionados à adoção de práticas abertas, como a colaboração; a otimização de tempo; a valorização do trabalho; a padronização; a organização; a liberdade criativa; e o objetivo comum.

Os entrevistados destacaram a importância da colaboração e troca de conhecimentos em uma equipe interdisciplinar, bem como a otimização de tempo proporcionada pela reutilização de elementos de design já prontos. Além disso, expressaram sentimentos como orgulho e felicidade ao verem seus trabalhos sendo utilizados e remixados por outras pessoas, o que segundo eles, contribui para um maior senso de propósito.

Entretanto, também foram identificadas algumas limitações e desafios enfrentados pela equipe, especialmente relacionados ao uso de softwares abertos e à busca por recursos na plataforma Wikimedia Commons. Percebeu-se na fala dos entrevistados um equívoco entre softwares gratuitos e softwares de código aberto, evidenciando a falta de compreensão mais profunda sobre as características abertas. Além disso, a dificuldade em encontrar imagens representativas na plataforma Wikimedia Commons aponta para a necessidade de uma maior familiaridade com suas funcionalidades e licenças.

A análise dos resultados revelou uma lacuna entre a compreensão das atividades desenvolvidas pelos designers e sua relação com aspectos

mais amplos do design, como o design aberto. Poucos entrevistados estavam familiarizados com o termo ou sabiam como licenciar seus próprios projetos, o que sugere a necessidade de uma maior disponibilização e difusão de informações sobre práticas projetuais abertas no campo do design.

Portanto, são evidenciados alguns eixos para a continuidade da pesquisa, incluindo o levantamento de estratégias tanto para superar as limitações encontradas quanto para divulgar as características e benefícios do design aberto. Destaca-se a necessidade não só de realizar pesquisas de cunho acadêmico-científico sobre a temática, mas também de refletir sobre a transposição didática desses conteúdos a estudantes e profissionais do design que porventura venham a atuar em contextos abertos.

Notas

1. Os processos de design podem ser entendidos como o encadeamento ordenado de operações, fatos ou fenômenos, obedecendo a um certo esquema, que visam produzir um resultado específico de concepção e produção de produtos bi ou tridimensionais (COELHO, 2008).
2. O nome faz referência ao repositório aberto de mídias *Wikimedia Commons*, disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page.
3. Disponível em <https://dovetail.com/>. Acesso em Novembro de 2023.
4. GIMP é um software de código aberto voltado para a criação/edição de imagens bitmap e desenhos vetoriais.

Referências

- AITAMURTO, T.; HOLLAND, D.; HUSSAIN, S. The Open Paradigm in Design Research. **Design Issues**, Massachusetts, v. 31, n. 4, p. 17-29, 2015.
- BALKA, K.; RAASCH, C.; HERSTATT, C. How Open is Open Source? – Software and Beyond. **Creativity and Innovation Management**, Hamburg, v. 19, n. 3, p. 248-256, 2009.
- BOISSEAU, É.; OMHOVER, J-F; BOUCHARD, C. Open-design: a state of the art review. **Design Science**, Cambridge, v. 4, n. 3, p. 1-44, 2018. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/design-science/article/opensdesign-a-state-of-the-art-review/95F20761B4BB6466358E007AE51DE1ED>. Acesso em: 04 abr. 2024.
- BRAUN, V.; CLARKE, V. Thematic analysis. **Apa Handbook Of Research Methods In Psychology**, Vol 2: Research designs, [S.L.], p. 57-71, 2012. American Psychological Association.
- COELHO, Luiz Antonio L. **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.
- CREATIVE COMMONS. **Sobre as Licenças**. Disponível em: <https://br.creativecommons.net/licencas/>. Acesso em: 04 abr. 2024.

FERGUSON, K. **Everything is a Remix**. [S. L.], 2015. Disponível em: <https://youtu.be/nJPER-ZDfyWc>. Acesso em: 04 abr. 2024.

FREIRE, R. A.; MONTEIRO, E. Z.; FERREIRA, C. L. Challenges of Open Design: from theory to practice. **DAT Journal**, São Paulo, v. 3, n. 2, p. 353–391, 2018. Disponível em: <https://datjournal.anhembi.br/dat/article/view/96>. Acesso em: 04 abr. 2024.

INSTITUTO FABER-LUDENS. **Design Livre**. São Paulo: Clube dos Autores, 2012.

LIMA, C. S.; ROCHA, B. M. Open design: compartilhamento e democratização nas práticas de projeto. **Gestão & Tecnologia de Projetos**, São Carlos, v. 15, n. 3, p. 5-18, nov. 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/gestaodeprojetos/article/view/166815>. Acesso em: 04 abr. 2024.

MANOVICH, L. **Remixability and modularity**. Disponível em: http://manovich.net/content/04-projects/046-remixability-and-modularity/43_article_2005.pdf. 2005. Acesso em: 04 abr. 2024.

NEVES, H.; ROSSI, Dorival. Open Design. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE GESTÃO DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO, 8., 2011, Porto Alegre. **Anais [...]**. Porto Alegre: Instituto de Inovação e Gestão de Desenvolvimento do Produto, 2011. p. 1-8.

OPEN KNOWLEDGE FOUNDATION. **Open Definition**. Disponível em: <https://opendefinition.org/od/2.1/en/>. Acesso em: 04 abr. 2024.

ROSSI, D.; APARECIDA, J.; GONÇALVES, J.; MARCHI, V.; CABEZA, E. U. R. Saguí Lab: um experimento educacional híbrido. Um espaço de abertura, trabalho colaborativo, cocriação e open design. In: SEMANA INTERNACIONAL DE DISEÑO, 15., 2020, Palermo. **Actas de Diseño 32**. Buenos Aires: Universidad de Palermo, 2020. p. 187-199.

WEST, J.; O'MAHONY, S. The Role of Participation Architecture in Growing Sponsored Open Source Communities. **Industry & Innovation**, v. 15, n. 2, p. 145-168, 2008.

Recebido: 06 de abril de 2024.

Aprovado: 27 de novembro de 2024.