



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202499203 - Laboratório Local de Design participativo

Tipo

Optativa

Ano lectivo	Curso	Ciclo de estudos	Créditos
2024/25	Mestrado Design Comunicação Mestrado Design Produto MI Interiores Mestrado Design Moda MI Arquitetura - Esp.Arq MI Arquitetura - Esp.Urb	2º	3.00 ECTS
Idiomas	Periodicidade	Pré requisitos	Ano Curricular / Semestre
Português ,Inglês	semestral		

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto	Horas totais de Trabalho
28.00	75.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Inês Veiga

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Ana Graziela Cardoso Rodrigues de Sousa 0.75 horas
Inês Veiga 0.75 horas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos

estudantes)

A UC tem um carácter projetual, na qual serão abordadas diferentes metodologias na esfera do design para a inovação social, em particular o design participativo, bem como desenvolvida uma prática relacionada com um local específico e respetiva comunidade. A especificidade local poderá ter um carácter urbano, peri-urbano, rural, ou semi-rural, em função da qual será realizada a recolha, análise e reinterpretação de dados sobre realidades ambientais, económicas, sociais e culturais com o objetivo de definir e resolver problemas complexos de modo colaborativo, envolvendo docentes, especialistas convidados, estudantes e as diferentes comunidades em foco. O principal objetivo é o design de produtos, espaços, serviços ou experiências com o denominador comum da sustentabilidade e o alinhamento com os 17 ODS da ONU. Prevê-se que as metodologias de design a implementar envolvam uma dinâmica transdisciplinar focando a criação de soluções sustentáveis e impactantes para as comunidades locais.

Conteúdos Programáticos / Programa

Introdução ao design participativo como prática plural e situada, abordando a perspetiva de vários autores, métodos e casos de estudo, nacionais e internacionais.

Design participativo como prática de confluência de áreas do design (comunicação, produto, interação, serviços, sistemas), reformulando a relação do designer com utilizadores, comunidades e stakeholders, e com o seu próprio processo de trabalho.

Contextualização e evolução histórica do design participativo, destacando as mudanças de paradigma no campo do design: “desenhar para” versus “desenhar com”.

Design participativo e a sua articulação com o design para a inovação social e abordagens ativistas, políticas, plurais e interdisciplinares, numa perspetiva de design para o multiverso e para a transição para a sustentabilidade.

Princípios de co-design, co-criação e práticas de envolvimento do utilizador, comunidades e stakeholders em processos de design participativo.

Métodos e técnicas de carácter exploratório, generativo e avaliativo para processos de design colaborativos e participativos.

Os papéis do designer nos processos participativos: ativação, facilitação, mediação e sustentação.

Considerações éticas em processos de design colaborativos: legitimização, questões de poder, equidade e inclusão.

Avaliação de impacto e sustentabilidade dos processos de design participativo.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Os conteúdos programáticos abordam temáticas e conceitos que contribuem para a capacitação prática do aluno no desafio de design participativo do semestre. A introdução ao design participativo como prática plural e situada atende ao objetivo de familiarizar os estudantes com a diversidade de métodos e a respetiva aplicação adequada ao contexto. O estudo de diferentes autores e casos de estudo amplia a visão sobre o design participativo, as suas práticas e dimensões local-global. Ao explorar o design participativo como confluência de áreas do design, a UC aborda a importância da transdisciplinaridade e da sinergia entre diferentes disciplinas de design, aprofundando o objetivo de assimilar a relevância existente na relação do designer com utilizadores e *stakeholders*. Esta perspetiva enfatiza o objetivo de formar designers capazes de atuar de maneira integrada e colaborativa. A avaliação de impacto e sustentabilidade assegura que os estudantes estejam preparados para avaliar e refletir sobre as consequências de curto, médio e longo prazo das respetivas práticas de design e contribui para uma prática profissional ética e responsável.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A metodologia de aprendizagem é de base prática, através do desenvolvimento de um processo participativo em contexto real com uma comunidade e/ou organização local, a partir de um problema e briefing previamente definidos e lançado na primeira aula. Os discentes estão organizados em equipas

multidisciplinares e são orientados pelo grupo de docentes e investigadores convidados do grupo de investigação REDES DESIS LAB. Adota-se o modelo de flipped classroom que permite o acesso prévio dos estudantes aos conteúdos teóricos, desse modo, preservando tempo para discussão dos temas, desenvolvimento e acompanhamento do trabalho prático.

A avaliação contínua nesta UC integra na nota final: assiduidade e participação (20%) Desafio de grupo (50%) com componente individual (30%).

O desafio terá um momento de apresentação público, com a comunidade/organização parceira. A avaliação do trabalho é participada, e engloba a auto-avaliação dos discentes, e avaliação de pares dentro dos grupos, a apreciação pelos próprios beneficiários, e na sessão pública, apreciação da comunidade académica de especialistas convidados.

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Laboratório Local de Design Participativo é um desafio que visa fornecer aos estudantes de mestrado a oportunidade de conhecer diversas abordagens e métodos do design participativo, assim como desenvolver um processo participativo. Esta experiência permite reconhecer e fazer uso de métodos e instrumentos de design participativo que contribuem para a sustentabilidade e transformação positiva de contextos particulares. A UC será lecionada através de sessões teórico-práticas, num fluxo contínuo de ensino e aprendizagem que interliga fundamentos teóricos com o problema de design em questão. Explorar-se-ão teorias e métodos ajustados ao contexto, bem como estudos de caso exemplares.

O desafio tem por base a aplicação de métodos de design participativo que os grupos de discentes desenvolvem e implementam com os participantes. A metodologia pedagógica adotada incentiva os alunos a trabalharem em equipa, envolvendo docentes, estudantes e comunidade local, de modo a definir e ponderar o foco de pesquisa, estimulando a exploração prática no campo do design contemporâneo. Os estudantes serão encorajados a aprofundar os conceitos e preceitos do design participativo, usando uma sustentação teórica sólida e métodos adequados, de modo a apresentarem soluções inovadoras que reflitam a realidade social e as oportunidades para o desenvolvimento sustentável, assim como o comprometimento com os 17 ODS. O desafio tem uma componente individual que consiste numa reflexão pessoal e crítica sobre o processo prático, através do método de diário de campo, que relaciona com os temas e debates teóricos. São critérios de avaliação do trabalho de grupo: qualidade do processo e dos resultados, nas suas etapas exploratória, generativa e avaliativa, e métricas de avaliação próprias do Design para a Inovação social selecionadas e acordadas entre todos, discentes e docentes. A componente individual permite uma auto-avaliação, em que pesa a qualidade da reflexão pessoal sobre os acontecimentos e os conteúdos lecionados na UC. São também fatores críticos, a qualidade da comunicação, através do relato detalhado, e apresentação de evidências através da fotografia, desenho, ou outros meios de registo.

Bibliografia Principal

- Costanza-Chock, S. (2020). *Design justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. MIT Press.
- DiSalvo, B., Yip, J., Bonsignore, E., & DiSalvo, C. (2017). *Participatory design for learning: Perspectives from Practice and Research*. Taylor & Francis.
- Dreessen, K. (2014). *Participation is Risky: Approaches to Joint Creative Processes*. Valiz.
- Ehn, P., Nilsson, E. M., & Topgaard, R. (2014). *Making futures: Marginal notes on innovation, design, and democracy*. The MIT Press.
- Fuad-Luke, A. (2013). *Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world*. Routledge.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. The MIT press.
- Manzini, E. (2022). *Livable proximity: Ideas for the city that cares*. EGEA spa.
- Meroni, A., & Selloni, D. (2022). *Service design for Urban Commons*. Springer Nature.
- Mulgan, G. (2007). *Social innovation - how it is, who it matters and how can it be accelerated*. The Young Foundation.
- Murray, R., Grice-Caulier, J. and Mulgan, G. (2010). *The Open Book of Social Innovation*. The Young Foundation.

Bibliografia Complementar

- Amatullo, M. et al. (2022). *Design for Social Innovation: Cases Studies from around the world*. Routledge.
- Di Salvo, C., (2022). *Design as Democratic inquiry: Putting experimental civic into practice*. The MIT Press
- Halse, J., Brandt, E., Binder, T. and Clark, B. (2010). *DAIM: Rehearsing the Future*. The Danish Design School Press.
- Margolin, V. (2014). *Design e risco de mudança*. Verso da História, ESAD.
- Müller, F. (2020). *Design Ethnography: Epistemology and Methodology*. Springer.
- Muratovski, G., & Mau, B. (2022). How can we change. . .everything? In *Design in the Age of Change*. Intellect (UK)
- Norman, D. (2023). *Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered*. MIT Press.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202499203 - Local participatory design lab

Type

Elective

Academic year

2024/25

Degree

Master Communication
Design
Master Product Design
IM Interiors
Master Fashion Design
IM Architecture - Spec.Arch
IM Architecture - Spec.Urb

Cycle of studies

2

Unit credits

3.00 ECTS

Lecture language

Portuguese ,English

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours

28.00

Total workload

75.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Inês Veiga

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Ana Graziela Cardoso Rodrigues de Sousa 0.75 horas

Inês Veiga 0.75 horas

Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

The unit is project-based, in which different methodologies in the sphere of design for social innovation will be addressed, in particular participatory design. The main goal is to develop a practice related to a specific locality and its community, based on collecting, analysing and reinterpreting environmental, economic, social and cultural data about the specific realities, with the purpose of defining and solving complex problems in a collaborative way, involving the teachers, guest experts, students and the different communities under focus. The main objective is to design products, spaces, services or experiences with the common denominator of sustainability and alignment with the 17 UN SDGs. The design methodologies to be implemented are expected to involve a transdisciplinary dynamic focussing on the creation of sustainable and impactful solutions for local communities.

Syllabus

Introduction to participatory design as a plural and situated practice, addressing the perspective of various national and international authors, methods and case studies.
Participatory design as a practice at the confluence of design areas (communication, product, interaction, services, systems), reformulating the designer's relationship with users, communities and stakeholders, and with their own work process.
Contextualisation and historical evolution of participatory design, highlighting the paradigm shifts in the field of design: "designing for" versus "designing with".
Participatory design and its articulation with design for social innovation and activist, political, plural and interdisciplinary approaches, from a perspective of design for the multiverse and the transition to sustainability.
Principles of co-design, co-creation and user, community and stakeholder involvement practices in participatory design processes.
Exploratory, generative and evaluative methods and techniques for collaborative and participatory design processes.
The designer's roles in participatory processes: activation, facilitation, mediation and support.
Ethical considerations in collaborative design processes: legitimisation, power issues, equity and inclusion.
Impact assessment and sustainability of participatory design processes.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

The syllabus addresses themes and concepts that contribute to the student's practical training in the participatory design challenge of the semester. The introduction to participatory design as a plural and situated practice meets the objective of familiarising students with the diversity of methods and their appropriate application to the context. The study of different authors and case studies broadens the view of participatory design, its practices and local-global dimensions. By exploring participatory design as a confluence of design areas, the course addresses the importance of transdisciplinarity and synergy between different design disciplines, furthering the aim of assimilating the relevance of the designer's relationship with users and stakeholders. This perspective emphasises the aim of training designers capable of acting in an integrated and collaborative manner. Impact and sustainability assessment ensures that students are prepared to evaluate and reflect on the short-, medium- and long-term consequences of their design practices and contributes to ethical and responsible professional practice.

Teaching methodologies (including evaluation)

The learning methodology emphasizes practical learning through completing an applied challenge that takes up the entire semester, and it's introduced in the first session.
Students are organised into multidisciplinary teams and are guided by a group of lecturers and guest researchers from the REDES DESIS LAB research group. The flipped classroom model is adopted, which allows students prior access to the theoretical content, thus preserving time for discussion of the topics, development and monitoring of practical work.
Continuous assessment in this course includes in the final grade: attendance and participation (20%) Group

challenge (50%) with an individual component (30%).

The challenge will have a public presentation with the partner community/organisation. The assessment of the work is participatory, and includes self-assessment by the students, peer assessment within the groups, assessment by the beneficiaries themselves, and in the public session, assessment by the academic community of invited experts.

Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes

The Local Participatory Design Lab is a challenge that aims to provide master's students with the opportunity to get to know various participatory design approaches and methods, as well as to develop a participatory process. This experience allows them to recognise and make use of participatory design methods and tools that contribute to the sustainability and positive transformation of particular contexts. The course will be taught through theoretical-practical sessions, in a continuous flow of teaching and learning that links theoretical foundations with the design problem in question. Theories and methods adjusted to the context will be explored, as well as exemplary case studies.

The challenge is based on the application of participatory design methods that groups of students develop and implement with the participants. The pedagogical methodology adopted encourages students to work in teams, involving teachers, students and the local community, in order to define and consider the research focus, stimulating practical exploration in the field of contemporary design. Students will be encouraged to delve deeper into the concepts and precepts of participatory design, using solid theoretical underpinning and appropriate methods, in order to come up with innovative solutions that reflect social reality and opportunities for sustainable development, as well as commitment to the 17 SDGs. The challenge has an individual component consisting of a personal and critical reflection on the practical process, using the field diary method, which relates to the themes and theoretical debates.

The evaluation criteria for the group challenge is: the quality of the process and the results, in its exploratory, generative and evaluative stages, and assessment metrics specific to Design for Social Innovation, selected and agreed between all students and teachers. The individual component allows for self-assessment, in which the quality of personal reflection on the events and content taught in the course are considered. Also critical are the quality of communication, through detailed reporting, and the presentation of evidence through photography, drawing or other means of recording.

Main Bibliography

Costanza-Chock, S. (2020). *Design justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. MIT Press.

DiSalvo, B., Yip, J., Bonsignore, E., & DiSalvo, C. (2017). *Participatory design for learning: Perspectives from Practice and Research*. Taylor & Francis.

Dreesen, K. (2014). *Participation is Risky: Approaches to Joint Creative Processes*. Valiz.

Ehn, P., Nilsson, E. M., & Topgaard, R. (2014). *Making futures: Marginal notes on innovation, design, and democracy*. The MIT Press.

Fuad-Luke, A. (2013). *Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world*. Routledge.

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. The MIT press.

Manzini, E. (2022). *Livable proximity: Ideas for the city that cares*. EGEA spa.

Meroni, A., & Selloni, D. (2022). *Service design for Urban Commons*. Springer Nature.

Mulgan, G. (2007). *Social innovation - how it is, who it matters and how can it be accelerated*. The Young Foundation.

Murray, R., Grice-Caulier, J. and Mulgan, G. (2010). *The Open Book of Social Innovation*. The Young Foundation.

Additional Bibliography

Amatullo, M. et al. (2022). *Design for Social Innovation: Cases Studies from around the world*. Routledge.

Di Salvo, C., (2022). *Design as Democratic inquiry: Putting experimental civic into practice*. The MIT Press

Halse, J., Brandt, E., Binder, T. and Clark, B. (2010). *DAIM: Rehearsing the Future*. The Danish Design School Press.

Margolin, V. (2014). *Design e risco de mudança*. Verso da História, ESAD.

Müller, F. (2020). *Design Ethnography: Epistemology and Methodology*. Springer.

Muratovski, G., & Mau, B. (2022). How can we change. . .everything? In *Design in the Age of Change*. Intellect (UK)

Norman, D. (2023). *Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered*. MIT Press.