



Figura 1 – Temas relacionados a design e empreendedorismo na revisão

O tema Design & Educação concentra os artigos que sugerem que o empreendedorismo é uma característica não presente na formação dos designers, em diferentes níveis de ensino. São indícios de um movimento que prevê possíveis mudanças curriculares para a educação dos designers. Para Margolin [1], as escolas de design que, tradicionalmente, se ocuparam em preparar os designers para servirem as demandas da indústria ao invés de prepará-los para tornarem-se empreendedores, deveriam atentar para este novo cenário. Ao identificar o surgimento dos designers empreendedores, o autor sugere que é preciso oferecer aos estudantes em design – ou aqueles interessados em produzir seus próprios produtos – um tipo de conhecimento ligado à tecnologia, ao marketing, e à gestão, além de design. Desta maneira, entre os artigos selecionados, percebe-se também uma discussão sobre o papel das universidades e dos currículos na formação de habilidades e competências específicas, como o empreendedorismo.

A participação do design em projetos de desenvolvimento social é o tema dos artigos que relacionam design, empreendedorismo e contexto local. São estudos que incluem colaboração e sustentabilidade como eixos para promover inovação social. Conforme Manzini [2], inovações sociais são agentes poderosos de mudança e podem ser promovidas por atores orientados pelo design. O empreendedorismo é tratado como forma de atuar na dimensão local, desenvolvendo comunidades e empoderando-a para um desenvolvimento sustentável. Entende-se, assim, que o âmbito social se apresenta como uma ampliação de atuação para os designers.

O empreendedorismo também é relacionado ao design no contexto de organizações e empresas. São estudos que tratam de modelos de negócios, de gestão do design e de processos de inovação. O design surge como processo de tomada de decisão e de resolução de problemas e como vantagem competitiva a ser gerenciada pela organização. Nestes casos, o empreendedorismo ainda é tratado essencialmente no âmbito tradicional de empresas.

Processos criativos mais abertos e experimentais também são tratados em publicações que relacionam os temas buscados. A partir de modelos distribuídos de produção e do fazer coletivo possibilitado por novas tecnologias, designers e criativos passam a integrar e protagonizar novos processos projetuais. Temas como fabricação pessoal, redes de projeto e movimento Maker estão presentes em grande parte deste grupo de entradas.

Finalmente, existem publicações que trazem avanços na exploração das características deste novo perfil de jovens designers empreendedores, essencialmente os estudos de Maffei e Bianchini [11, 12]. A pesquisa realizada por Arquilla, Bianchini e Maffei [6] trata de abordagens que surgem a partir das novas relações entre projeto, empresas e distribuição no contexto do sistema produtivo italiano. Nesta realidade, ligada à autoprodução e à microprodução distribuída, emerge uma nova categoria de atores entre a nova geração de designers italianos. Os autores apontam que a figura por eles intitulada “designer=enterprise” representa os casos em que o designer não