



DESIGN PARA A INOVAÇÃO SOCIAL: A CRIAÇÃO DO PARQUE DA CASA GOMM.

Michele Tais D. C. Zamoner

Universidade Federal do Paraná,
UFPR,
Curitiba, Paraná, Brasil
mizamoner@gmail.com

Renata Vavolizza

Universidade Federal do Paraná,
UFPR,
Curitiba, Paraná, Brasil
renata@vavolizza.com.br

Liliane I. Chaves

Universidade Federal do Paraná
UFPR,
Universidade Federal Fluminense,
UFF,
Curitiba, Paraná, Brasil
chaves.liliane@gmail.com

RESUMO

Este artigo é resultado dos estudos realizados durante a disciplina de Design para a Inovação social oferecida no curso de Mestrado e Doutorado em Design na Universidade Federal do Paraná (PPGDesign). Tem como motivação apontar um caso que represente as características do contexto da Inovação social na cidade de Curitiba ou região. Da mesma maneira, este estudo irá descrever o processo de pesquisa, que compreende o ambiente escolhido, o problema originário, as soluções encontradas e as possibilidades futuras de interação com o design. A identificação do caso aconteceu através das redes sociais, amplamente utilizadas pelas comunidades criativas, que contribuem para disseminar informações fazendo com que uma percepção, desejo ou problema tome proporções coletivas e una diferentes pessoas para agir de forma colaborativa. O método aplicado para coleta de dados foi o uso da entrevista semi estruturada, realizada com os participantes do caso, seguida da análise qualitativa das informações coletadas. A apresentação do *case* foi elaborado a partir do modelo fornecido pela associação cultural *DESIS international network*¹. O resultado desta pesquisa é um estudo de caso exploratório, realizado no Parque da Casa Gomm.

¹Associação italiana que possui como propósito promover o design para a inovação social.

Iniciativa motivada pelo senso de preservação e vontade coletiva para a criação de um espaço de lazer e convivência no bairro Batel, na cidade de Curitiba. A comunidade envolvida deseja a compensação para a sociedade dos impactos causados pela construção de mais um *shopping center*. Pretende-se delinear perspectivas para a inserção do profissional de design como pesquisador e atuante como agente multiplicador e participativo da Inovação social.

Palavras chave: design, inovação social, Parque Gomm.

ABSTRACT

This paper is the result of studies undertaken during the course of Design for Social Innovation offered in the course of Masters and PhD in Design at the Federal University of Paraná (PPGDesign). Its motivation appoint a case that represents the context of the characteristics of social innovation in the city of Curitiba or region. Likewise, this study will describe the research process, comprising the chosen environment, the original problem, the solutions and future possibilities of interaction with the design. The identification of the case took place through social networks, widely used by creative communities that contribute to disseminate information causing a perception, desire or problem take collective proportions and unite different people to act collaboratively. The method used for data collection was the use of