

semi-structured interview, conducted with the participants of the event, followed by qualitative analysis of information collected. The presentation of the case was drawn from the provided model for cultural association DESIS international network. The result of this research is an exploratory case study in the House Gomm Park. Initiative motivated by the sense of preservation and collective will to create a space for leisure and living in Batel neighborhood in the city of Curitiba. The community involved want compensation for the society of the impacts caused by the construction of a shopping mall. It is intended to outline prospects for the design of professional insertion as a researcher and acting as a multiplier agent of social and participative innovation.

Keywords: design, social innovation, park Gomm.

INTRODUÇÃO

A proposta deste trabalho nasceu a partir das experiências e observações de cada participante do grupo de pesquisadores do primeiro ano de mestrado. Tiveram como objetivo identificar possíveis casos de Inovação social para ser realizado um estudo de caso com a aplicação de ferramentas específicas para pesquisa em design.

Este artigo apresenta um estudo sobre a criação do Parque da Casa Gomm, localizado na cidade de Curitiba, no bairro Batel. A iniciativa surgiu quando a construção de um *shopping* eliminou uma grande área verde, restando um pequeno bosque com espécies variadas de árvores e, ao redor uma casa tombada como patrimônio histórico da cidade. Posteriormente foi previsto a extinção da área remanescente do bosque original, para, gerar mais um acesso dos veículos ao empreendimento. A comunidade, desde a inauguração do *shopping* ocupa esta área, fortalecendo o projeto “Salvemos o bosque da casa Gomm”, que prevê transformá-lo em “Parque Gomm”. O bosque da Casa Gomm recebe pessoas que realizam diferentes atividades de lazer e convivência para preservar e revitalizar a área verde.

Para a população envolvida nesta iniciativa, salvar o bosque Gomm significa uma compensação pela construção do *Shopping*

denominado Pátio Batel e tudo que ele simboliza em termos de má gestão urbanística. Para os envolvidos, esta compensação deve ser ambiental, paisagística, cultural e histórica.

Atualmente, a conexão entre pessoas que possuem os mesmos ideais, tornou-se constante, fazendo com que algumas ações de defesa ambiental e de cidadania aparecessem assinalando um novo contexto, com aspectos de inovação social, anônimo, espontâneo e participativo. Assim, caracteriza-se este movimento do bem que esta surgindo no Bosque da Casa Gomm.

Dentro deste contexto, a pesquisa apresentada neste artigo, pretende:

1. Descobrir se é possível identificar um Objeto de estudo de Inovação Social através da *internet*, mas precisamente nas redes sociais, por ser o meio de comunicação mais empregado e característico de tais iniciativas.
2. Realizar o Estudo de Caso com a aplicação de um modelo de pesquisa em design para a Inovação Social internacional, o modelo elaborado pela associação cultural *DESIS international network*.
3. Aplicar como suporte de pesquisa ferramentas de *design*, no contexto da Inovação social, sendo elas: *Mood board*, *Blue printing*, tabela de atores e Mapa de sistemas.
4. Verificar a eficácia dos métodos empregados para coletar dados, registrar e apresentar a iniciativa para demais pesquisadores.
5. Analisar o caso, propondo possibilidades de inserção do designer em comunidades criativas.

Na primeira parte deste estudo, será mostrado o método empregado definido como estudo de caso, posteriormente, será apresentando os conceitos de Inovação social, Comunidades criativas e Empreendimento social difuso, tendo como principal teórico Ezio Manzini², principal articulador do modelo *Desis*.

²Ezio Manzini é designer industrial, escritor e professor italiano, atuante no Politécnico de Milão, onde coordena o