

U

LISBOA

UNIVERSIDADE
DE LISBOA

**ENTRE DESIGN E DEMOCRACIA:
Narrativas de Intervenção Política do Designer**

Mariana Júdice Sousa Alves Rosa

Dissertação

Mestrado em Design para a Sustentabilidade

Dissertação orientada pela Prof^a Doutora Maria Inês Veiga e pelo Prof. Doutor João

Mourato

2025

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Mariana Júdice Sousa Alves Rosa, declaro que a presente dissertação de mestrado intitulada “ENTRE DESIGN E DEMOCRACIA: Narrativas de Intervenção Política do Designer”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

A Candidata

Lisboa, 25 de fevereiro de 2025

RESUMO

Oito anos após o lançamento da carta aberta *Stand Up for Democracy* de Ezio Manzini e Victor Margolin (2017), esta dissertação revisita-a perante a crise global da democracia. Enquanto literatura de ancoragem, a missiva apela à exploração de práticas de design, enquanto catalisadoras de mudança social, que contribuem para o fortalecimento da democracia.

Ancorada na visão de democracia através do design, na qual os indivíduos possuem liberdade para projetar colaborativamente as suas vidas em espaços que transformam o diálogo em resultados concretos, este estudo procura responder à questão: **Qual o espaço de intervenção do Design em práticas de democracia?** e sub-questões: **Como contribuem atualmente as práticas de design para a promoção dos valores democráticos em Portugal? Como poderá o Design contribuir melhor para promover práticas de democracia?**

O estudo foca-se, assim, nos desafios e motivações atuais dos designers que trabalham para moldar o presente e futuro da democracia, com enfoque no contexto português. Através de uma metodologia que combina revisão de literatura, estudo de casos e entrevistas semiestruturadas, mapeiam-se e enquadram-se as práticas de design existentes que, por sua vez, fomentam novas práticas de democracia em contextos formais e informais: **iniciativas de design-democracia**. Os resultados revelam que os designers portugueses, embora demonstrem crescente consciencialização do seu papel na promoção dos valores democráticos, reconhecem os limites da disciplina perante desafios fora do seu âmbito, como a falta de vontade política, ou baixos índices de mobilização cívica.

O designer atua como **mediador**, ao disponibilizar ferramentas que permitem às comunidades resolverem colaborativamente os seus problemas, acederem a informação relevante e verídica, participarem em tomadas de decisão coletivas e conduzirem as suas vidas intencionalmente. O designer torna-se visível, não como uma figura indispensável, mas como um **mediador** nestes processos.

Palavras-Chave:

Práticas de design; Democracia através do design; Designer mediador; Valores democráticos; Portugal

ABSTRACT

Eight years after the publication of the open letter *Stand Up for Democracy* by Ezio Manzini and Victor Margolin (2017), this dissertation revisits it in light of the global crisis of democracy. As the cornerstone literature, the letter calls for the exploration of design practices as catalysts for social change that contribute to strengthening democracy.

Anchored in the vision of democracy through design, in which individuals have the freedom to collaboratively design their lives in spaces that transform dialogue into concrete results, this study seeks to answer the question: **What is Design's scope of intervention in practices of democracy?** and sub-questions: **How do design practices currently contribute to promoting democratic values in Portugal? How can Design better contribute to promoting practices of democracy?**

The study thus focuses on the current challenges and motivations of designers working to shape the present and future of democracy, with an emphasis on the Portuguese context. Through a methodology combining literature review, case studies and semi-structured interviews, existing design practices that foster new practices of democracy in formal and informal contexts are mapped and framed: **design-democracy initiatives**. The findings reveal that Portuguese designers, whilst demonstrating growing awareness of their role in promoting democratic values, acknowledge the discipline's limitations regarding challenges beyond its scope, such as lack of political will or low civic engagement rates.

The designer acts as a **mediator** by providing tools that allow communities to collaboratively solve their problems, access relevant and truthful information, participate in collective decision-making and lead their lives intentionally. The designer becomes visible, not as an indispensable figure, but as a **mediator** in these processes.

Keywords:

Design practices; Democracy through design; Designer mediator; Democratic values; Portugal

AGRADECIMENTOS

Ao longo desta jornada foram várias as pessoas que desempenharam um papel fundamental. Assim, gostaria de agradecer:

À professora Inês Veiga e ao investigador João Mourato, pela orientação prestada nas múltiplas reuniões e dedicação no acompanhamento deste trabalho enquanto verdadeiros “cúmplices”. Aprendi várias coisas importantes, tanto para a minha carreira profissional, como para a minha vida pessoal.

Aos entrevistados, Andreia Pintassilgo, Ricardo Lafuente, João Martins, Jorge Lagarto, Cristian Briceag e Rui Coimbras, por participarem de forma voluntária na construção deste trabalho e cujos contributos foram extremamente valiosos e significativos. Um muito obrigado por partilharem o trabalho incansável feito nos vários projetos e as suas visões futuras sobre a interseção do Design e da Democracia.

Aos meus pais, avó, madrinha e namorado Bernardo, por serem o meu porto-seguro ao elaborar este trabalho, sempre com enorme carinho e paciência para comigo.

Aos meus queridos familiares que partiram antes de ver este trabalho final concluído, avô Fernando e tia-avó Maria de Jesus, por acreditarem sempre nas minhas capacidades e me darem força para superar todos os obstáculos.

Aos meus amigos, em especial à Sofia, à Inês, à Kika, à Maria, ao Manuel, ao João, à Madalena e ao Tomás, que me apoiaram incondicionalmente e cuja amizade foi crucial para esta caminhada.

À Conceição Matos pela nossa conversa, a quando dos 50 anos do 25 de Abril, onde me encorajou a dar a minha contribuição, através desta dissertação, para a construção de futuros coletivos democráticos. Para que nenhuma geração volte a ver o seu futuro, os seus direitos e sonhos roubados impunemente.

Por fim, aos meus colegas e professores do mestrado, pela partilha de conhecimento enriquecedora, que me permitiu ver diferentes perspetivas sobre o significado de praticar o design para a sustentabilidade no presente, na esperança de que o futuro possa ser um bocadinho melhor.

Índice

i. Resumo

ii. Abstract

iii. Agradecimentos

iv. Índice de Figuras e Tabelas

1. Introdução.....	1
1.1. Desenho de investigação.....	2
1.1.1. Hipótese.....	4
1.1.2. Pergunta(s) de investigação.....	5
1.1.3. Objetivos.....	6
1.1.4. Metodologia.....	7
1.2. Estrutura da dissertação.....	10
2. Democracia pelo Design.....	11
2.1. Terminologias e Tipologias.....	11
2.2. Democracia em Crise.....	13
3. Design pela Democracia.....	18
3.1. Trajetórias das práticas de design.....	18
3.2. Carta aberta <i>Stand Up For Democracy</i>	21
3.3. Domínios de ação dos designers na democracia.....	23
3.3.1. Plataformas digitais para a democracia.....	24
3.3.2. Design para direitos fundamentais.....	27
3.3.3. Orçamento participativo.....	30
3.3.4. Design para a inovação social no setor público.....	32
3.3.5. Comunidades criativas.....	33

3.3.6. Ato eleitoral.....	36
3.4. <i>Democratic Design Framework</i>	37
3.5. Designers pela Democracia.....	39
3.6. Contexto português.....	43
4. Convergências do Design e Democracia na prática.....	47
4.1. Estudo de casos de Portugal.....	47
4.1.1. Democrática.....	47
4.1.2. Food From the Block.....	50
4.1.3. Jogo do Orçamento Participativo (OP) Jovem.....	53
4.1.4. Laboratório Vivo.....	56
4.1.5. Loulé Sou Eu.....	60
4.1.6. Voto Acessível.....	63
4.2. Análise de Práticas.....	66
4.3. Perceções de designers pela Democracia.....	71
5. Reflexões finais.....	80
5.1. Iniciativas de design-democracia em Portugal.....	80
5.2. Futuro do Design e da Democracia.....	87
5.3. Limites da investigação.....	89
5.4. Próximos passos.....	90
6. Referências bibliográficas.....	93
7. Anexos e Apêndices	

Índice de Figuras e Tabelas

Lista de Figuras

Figura 1: Desenho da investigação	3
Figura 2: Abordagens da relação entre o Design e a Democracia	4
Figura 3: Mapa das áreas envolvidas na Revisão de literatura da investigação	8
Figura 4: Performance democrática ao nível global	14
Figura 5: Ligação entre os conceitos de Manzini e Margolin (2017) e os seis domínios de ação	24
Figura 6: Valores e princípios do g0v	26
Figura 7: Membros g0v	26
Figura 8: Investigação de campo em Santiago pelos alunos da ArtCenter College of Design	28
Figura 9: <i>Ducha Halo</i>	29
Figura 10: <i>Relava</i>	29
Figura 11: Exemplo de utilização do jogo <i>OmaStadi</i>	31
Figura 12: Fases do projeto <i>OmaStadi</i>	31
Figura 13: Sala de atendimento presencial da Divisão de Vistos do Ministério do Trabalho de Singapura	32
Figura 14: Entrada principal da Divisão de Vistos do Ministério do Trabalho de Singapura	33
Figura 15: Exposição do projeto <i>Amplify</i>	35
Figura 16: O projeto <i>Amplify</i> em números	35
Figura 17: Visualização tridimensional do <i>BDM Appearance Model</i>	36
Figura 18: Processo de votação com <i>BDM Appearance Model</i>	37
Figura 19: Identidades institucionais da República Portuguesa	45
Figura 20: Página inicial do <i>Demo.cratika</i>	48
Figura 21: Sessões parlamentares de 2018 transcritas	48
Figura 22: <i>Food From the Block</i> no Festival Co.Cidades em 2023	51
Figura 23: Momento de partilha do <i>Food From the Block</i>	52
Figura 24: Sessão do orçamento participativo jovem	54
Figura 25: Website do <i>Jogo Orçamento Participativo Jovem</i>	55
Figura 26: <i>Laboratório Vivo</i>	57
Figura 27: Soluções desenvolvidas no <i>Laboratório Vivo</i>	59
Figura 28: Programa Abril de 2015 do projeto <i>Loulé Sou Eu</i>	61
Figura 29: Arraial em Junho de 2015 promovido pelo projeto <i>Loulé Sou Eu</i>	62
Figura 30: Equipamento que compõe o Sistema de <i>Voto Acessível</i>	64
Figura 31: Exemplo de utilização do Equipamento <i>Voto Acessível</i>	64
Figura 32: Diagrama dos domínios de ação dos designers na democracia	83

Lista de Tabelas

Tabela 1: Obstáculos e motivadores identificados	84
--	----

1. Introdução

*O desenvolvimento de formas e processos democráticos sempre envolveu o design, e deve continuar a fazê-lo.¹
Manzini e Margolin (2017)*

A presente investigação tem como ponto de partida a carta aberta² *Stand Up for Democracy*, redigida, em 2017, por Ezio Manzini e Victor Margolin. Nesta missiva, estes autores, designers de reconhecimento global, convocam a comunidade de prática do Design³ a tomar uma posição pró-ativa em defesa dos princípios democráticos como pilares fundamentais das estruturas sociais contemporâneas. Ao surgir num momento de crescentes desafios à democracia global, esta carta procurou incentivar os designers⁴ a superar práticas projetuais convencionais e contrapor tendências antidemocráticas através do design. No contexto atual, esta carta permanece ainda de extrema relevância, dado que estimula um debate importante sobre o papel do design na sociedade e na política, dentro e fora da comunidade de prática do Design, incentivando os designers a considerar o impacto social e político do seu trabalho.

Manzini e Margolin (2017) consideram o design como um agente de mudança social, capaz de reconfigurar constantemente a sua abordagem consoante o meio no qual intervém. Alguns dos exemplos evidenciados pelos autores consistem na aplicação de metodologias de design para melhorar a comunicação política, combater a desinformação ou fortalecer as instituições democráticas, contribuindo para uma sociedade mais informada e participativa. O apelo de Manzini e Margolin (2017) evidencia a sua posição relativamente ao potencial do design para projetar soluções que contribuam para uma democracia mais resiliente⁵.

¹ “The development of democratic forms and processes has always involved design, and should continue to do so” [tradução pela autora].

² Ver Anexo I para a carta na íntegra.

³ A definição de comunidade de prática do Design, de acordo com Manzini e Margolin (2017), engloba indivíduos que pertencem a “associações de design, escolas de design, centros de investigação, publicações e meios de comunicação sobre design, instituições culturais relacionadas com o design” [tradução pela autora].

⁴ Ver página 18 da presente dissertação para a definição de designer.

⁵ De acordo com a OCDE (2023, p.14) “(...) a resiliência democrática significa evitar que as democracias se tornem antidemocráticas. No entanto, também se refere à manutenção de instituições de alta qualidade que garantam um governo representativo e um envolvimento participativo, o respeito pelos direitos fundamentais, a supervisão das ações do governo e o apoio de uma administração imparcial.” [tradução pela autora].

A presente dissertação procura expandir as conexões entre o Design⁶ e a Democracia⁷ abordados na carta aberta *Stand Up for Democracy* (Manzini e Margolin, 2017). Para tal, este estudo analisa os *modus operandi* dos profissionais na área do Design em projetos que promovem valores democráticos de forma explícita e implícita. A motivação da autora para desenvolver esta dissertação decorre do seu interesse em contribuir para a compreensão das complexidades políticas do presente, e explorar como pode o design, enquanto aliado dinâmico e catalisador de mudança social, contribuir para o fortalecimento da democracia. O 50º aniversário do 25 de Abril de 1974, torna esta discussão particularmente pertinente no contexto Português. Este estudo foca-se, assim, nos desafios e motivações atuais dos designers que trabalham para moldar o presente e futuro democrático do país, e termina com recomendações nesse âmbito.

1.1. Desenho da investigação

A presente investigação é de natureza interdisciplinar, no sentido em que transcende o domínio do Design propondo uma fusão de disciplinas (Muratovski, 2021, p.65), onde o Design adapta metodologias provenientes das Ciências Sociais e vice-versa. Esta secção visa explicitar os diferentes componentes do desenho da investigação (Figura 1) e justificar o seu carácter interdisciplinar.

⁶ O termo “design” quando escrito com “d” minúsculo refere-se ao verbo, modo de ação e pensamento. Por sua vez, quando escrito com “D” maiúsculo, refere-se à disciplina/carreira profissional.

⁷ O termo “democracia” quando escrito com “d” minúsculo refere-se à democracia enquanto condição e sistema de governação. Por sua vez, quando escrito com “D” maiúsculo, refere-se à área/campo de investigação.

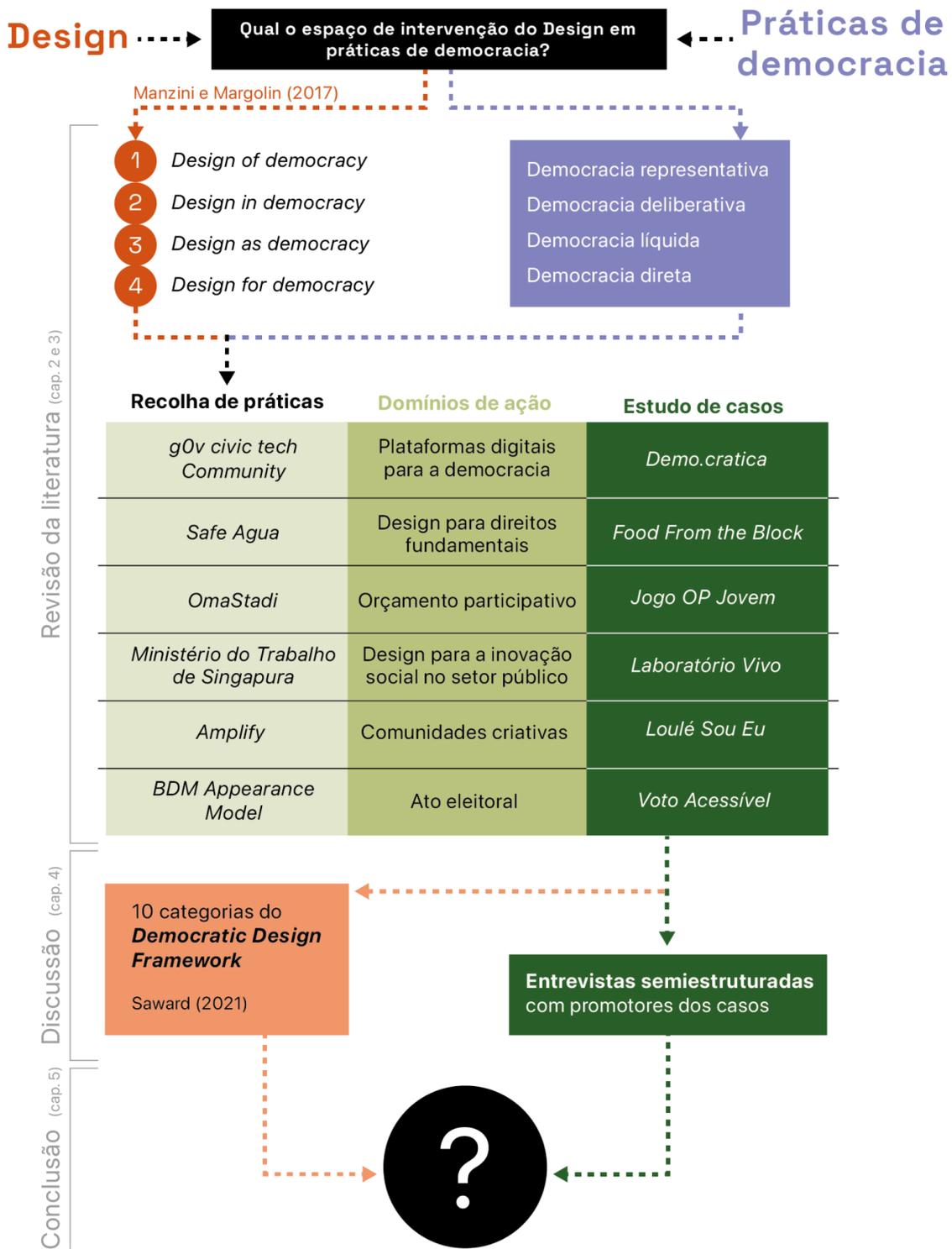


Figura 1 – Desenho da investigação. Elaborado pela autora.

1.1.1. Hipótese

A prática do Design, ao cruzar-se com as práticas de democracia⁸, evolui através de um processo dinâmico de interação constante entre os valores democráticos idealmente desejados e demandas sociais (Pereyra Decara, 2021). A convergência destes dois domínios pode ser interpretada de duas formas distintas, como ilustrado na Figura 2. Por um lado, a análise do Design enquanto disciplina, verificando se é democrática e se produz resultados alinhados com os valores democráticos – *design by democracy*. Por outro, a exploração de novas formas de operacionalizar a democracia através do conhecimento do design – *democracy by design*.

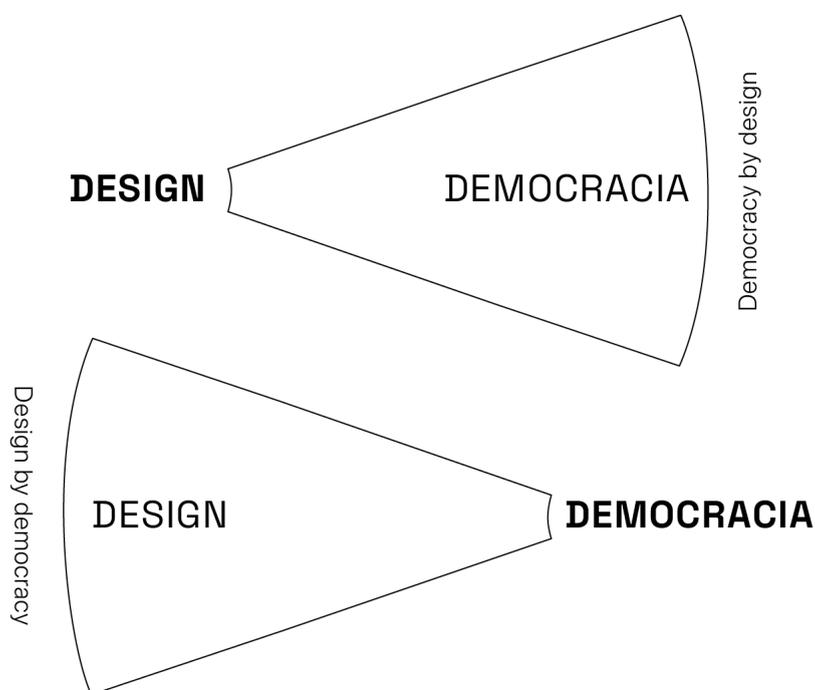


Figura 2 – Abordagens da relação entre o Design e a Democracia. Elaborado pela autora.

Esta investigação, apesar de abordar ambas interpretações, centrar-se-á na *democracy by design*, examinando como o design se adapta continuamente às mudanças nas práticas de democracia que moldam as sociedades (Muratovski, 2021). À medida que as práticas de democracia evoluem, o Design procura responder de maneira a incorporar de forma crítica essas mudanças, manifestando-se em diferentes ênfases, prioridades e abordagens ao longo do tempo (DiSalvo, 2022; Manzini e Margolin,

⁸ Por práticas de democracia, entende-se como o conjunto de ferramentas, processos, frameworks, e/ou formas de colocar a democracia em prática (Manzini e Margolin, 2017).

2017). Segundo Jonas (2021), o papel do design recai sobre o desenvolvimento de opções e o aumento da variedade de escolhas, cultivando o papel de agente provocador, ou seja, no contexto particular desta investigação, de agente de inovação nas práticas de democracia.

A hipótese central a este estudo sugere então que os designers podem reforçar valores democráticos através de intervenções que utilizam metodologias, ferramentas e *frameworks* de design, atuando transversalmente desde as instituições públicas às iniciativas comunitárias *grassroots*. A validação, ou não, desta hipótese é tanto mais relevante quando emerge no contexto de múltiplos desafios contemporâneos à preservação de valores democráticos, designadamente face ao desenvolvimento de processos antidemocráticos como o populismo, a polarização e a desinformação.

1.1.2. Pergunta(s) de investigação

De forma a testar a hipótese formulada, urge responder à pergunta de investigação fundamental:

Qual o espaço de intervenção do Design em práticas de democracia?

Na sequência da pergunta de pesquisa principal, seguem-se duas sub-questões:

Como contribuem atualmente as práticas de design para a promoção dos valores democráticos em Portugal?

Como poderá o Design contribuir melhor para promover práticas de democracia?

A questão de investigação principal visa identificar e enquadrar as práticas de design em projetos que abrangem diversas dimensões do sistema democrático. Ao caracterizar formas de interligação entre estes dois domínios – Design e Democracia – é possível definir parâmetros e critérios de escolha de casos relevantes na elaboração desta investigação. Tal definição é relevante para conseguir transpor os conceitos teóricos em *modus operandi* no terreno.

A primeira sub-questão surge na sequência da exponencial evolução de forças políticas e processos antidemocráticos que decorrem atualmente em Portugal (Fundação Francisco Manuel Dos Santos, 2023; Moura, 2024). Pretende-se entender, se, e como, as práticas de design contribuem para a prevenção das dinâmicas adversas à democracia, e promoção dos valores democráticos, quer ao nível institucional, quer ao nível comunitário.

A segunda sub-questão procura identificar caminhos de ação futura para o Design face ao enfraquecimento dos sistemas políticos que operam segundo valores democráticos. Pretende-se compreender o papel do Design neste paradigma, na sua dimensão prospetiva, através da análise dos debates dentro da comunidade de prática do Design e do discurso adotado pelas iniciativas de design-democracia⁹ na tentativa de descrever e posicionar social, política e eticamente as suas ações.

1.1.3. Objetivos

O **objetivo primordial** desta investigação é entender o potencial papel do design na promoção e defesa dos valores democráticos. Tendo como ponto de partida a análise dos fundamentos dos conceitos definidos por Manzini e Margolin (2017), os **objetivos adjacentes** centram-se em:

- Escopo das práticas de design no sistema democrático: Mapear e enquadrar as práticas de design existentes que atuam no sistema que compõe a democracia;
- Papel ativo dos designers na constante construção da democracia: Compreender práticas de design que, por sua vez, fomentam novas práticas de democracia em contextos formais e informais.

⁹ As iniciativas de design-democracia, segundo Manzini e Margolin (2017), envolvem “conceber, desenvolver e ligar novas possibilidades de democracia e bem-estar. Em todas as áreas possíveis em que o design tem uma voz, isto significa conceber ações altamente visíveis e eficazes que abordem os desafios cruciais de hoje: criação de emprego, melhoria da segurança social, sustentabilidade ambiental, [entre outros]” [tradução pela autora].

1.1.4. Metodologia

Esta é uma investigação de índole qualitativa centrada no perfilar multifacetado que é a atividade dos designers (Muratovski, 2021). Para este efeito serão utilizados três métodos complementares: **revisão de literatura, estudo de casos e entrevistas semiestruturadas.**

Na **revisão de literatura**, foram utilizados dois motores de busca: o Google Scholar e a biblioteca digital da Design Research Society (DRS). A estratégia de pesquisa foi estruturada em duas fases distintas. Na fase inicial, foi realizada uma pesquisa abrangente através da combinação das palavras-chave design e *democracy*, na qual obteve-se cerca de 30 peças de literatura. Para a seleção restrita das peças a serem analisadas, foram considerados: a relevância temática para o estudo das interseções entre Design e Democracia, a credibilidade das referências base, e o reconhecimento dos autores nos domínios de Design e Democracia. Esta pesquisa preliminar visou estabelecer uma base robusta de literatura que explorasse as interseções entre os domínios do Design e da Democracia. Subsequentemente, a pesquisa foi aprofundada com a incorporação de literatura adicional em ambos os domínios, através de referências bibliográficas da literatura analisada na fase inicial (Figura 3).

A carta *Stand Up for Democracy* (Manzini e Margolin, 2017) é a literatura de ancoragem deste estudo. A Figura 3 ilustra a estrutura da revisão de literatura, ao demonstrar como as diferentes temáticas se articulam entre ambos os campos do Design e da Democracia. Através desta articulação, estabelece-se o enquadramento teórico que fundamenta a investigação e contextualiza a sua contribuição para o conhecimento atual. O diagrama não só evidencia o escopo da investigação, mas também serve como um roteiro conceptual para as secções subsequentes da dissertação, no qual cada área identificada no diagrama corresponde a uma subsecção da revisão de literatura. Ressalta-se, adicionalmente, que esta dissertação confere um ênfase contextualizador à dimensão da Democracia, contudo, o ênfase central encontra-se no Design.

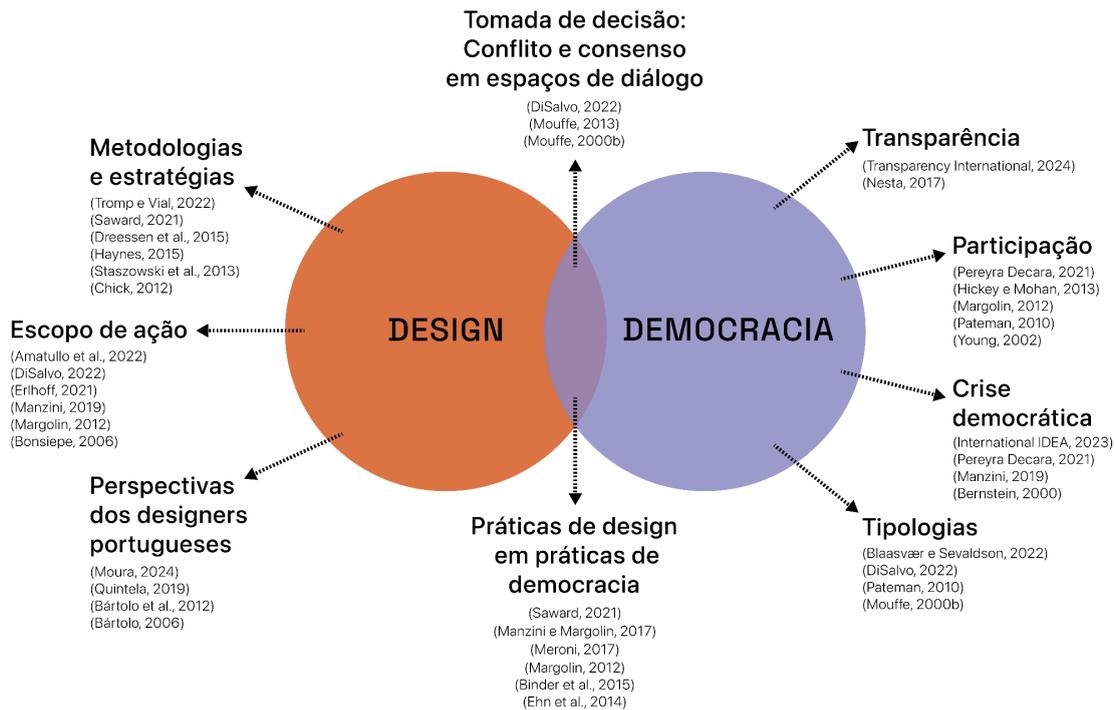


Figura 3 – Mapa das áreas envolvidas na Revisão de literatura da investigação. Elaborado pela autora.

A análise de **estudo de casos**, por sua vez, prende-se com entender e enquadrar práticas de design que ocorrem na conjuntura democrática dos últimos quinze anos em Portugal. A janela temporal de 2009 a 2024 justifica-se por ser um período marcado por desafios significativos à democracia, no qual se intensificaram os debates sobre a relação entre Design e Democracia (Bártolo et al., 2012; Manzini e Margolin, 2017). Para selecionar a amostra do estudo de casos foi tido em consideração o equilíbrio intencional entre o Design e a Democracia no processo e/ou no resultado final dos mesmos.

De acordo com a revisão de literatura e exemplos recolhidos da mesma, distinguiram-se seis domínios de ação – **plataformas digitais para a democracia; design para direitos fundamentais; orçamento participativo; design para a inovação social no setor público; comunidades criativas; ato eleitoral**¹⁰ – que servem como categorias para a escolha dos casos respetivos: **Demo.cratICA; Food From the Block; Jogo OP Jovem; Laboratório Vivo; Loulé Sou Eu; Voto Acessível.**

¹⁰ Ver página 23 da presente dissertação para descrição detalhada da abordagem utilizada para determinar os seis domínios de ação.

A análise do estudo de casos estruturou-se mediante a distinção entre parâmetros teóricos¹¹ e práticos para estabelecer relações de causalidade entre posicionamento teórico/conceptual e resultados práticos dos projetos. A análise teórica contempla conceitos abordados na revisão de literatura, nomeadamente a **tipologia de democracia abordada**: democracia representativa, direta, deliberativa, líquida (Blaasvær e Sevaldson, 2022), participativa (Pateman, 2012) e agonística (DiSalvo, 2022; Mouffe, 2000) e a **prática de design no sistema democrático**: *Design of democracy, Design for democracy, Design in democracy, Design as democracy* (Blaasvær e Sevaldson, 2022; Manzini e Margolin, 2017).

A análise das práticas, processos e contextos dos casos tem em consideração os dez componentes práticos baseados no **Democratic Design Framework**¹² (Saward, 2021). A recolha de dados relativos ao estudo de casos é feita através de fontes documentais como estudos formais, *websites* dos projetos, artigos de jornais, registos oficiais, artefactos físicos e/ou vários materiais audiovisuais.

As **entrevistas semiestruturadas** pretendem preencher as lacunas de informação existentes do estudo de casos e interpretar os resultados obtidos a partir das análises teórica e prática. O cariz semi-estruturado foi escolhido de modo a obter um amplo conjunto de perspetivas e posições perante o tema de investigação. A seleção da amostra resume-se aos promotores dos casos selecionados, sendo estes profissionais com diferentes experiências e conhecimentos técnicos.

Foram elaborados roteiros¹³ distintos para cada indivíduo a entrevistar, visto que as perguntas estão diretamente interligadas aos resultados obtidos e informação em falta de cada projeto específico. Apenas algumas questões são idênticas, de forma a estabelecer um ponto comum para a comparação entre as perspetivas de iniciativas de design-democracia, nomeadamente o papel do design nestas iniciativas e a relação entre os dois campos de estudo. As transcrições¹⁴ foram partilhadas, aprovadas¹⁵ pelos entrevistados e analisadas¹⁶ através do software NVivo para codificação e sistematização dos conteúdos.

¹¹ Ver Apêndice I para a tabela de análise do estudo de casos.

¹² Ver Anexo II para definição detalhada de cada componente do *Democratic Design Framework*.

¹³ Ver Apêndice II para o roteiro das entrevistas.

¹⁴ Ver Apêndice III para transcrições integrais das entrevistas.

¹⁵ Ver Apêndice V para um exemplo da declaração de consentimento informado utilizada na investigação.

¹⁶ Ver Apêndice IV para a descrição completa do processo de análise das transcrições.

1.2. Estrutura da dissertação

A presente dissertação encontra-se estruturada em cinco capítulos principais, no qual o primeiro capítulo é composto por uma introdução que apresenta as motivações para a seleção do tema da dissertação. Adicionalmente, expõe-se as perguntas de investigação, hipótese, objetivos e metodologia que servem de base para a mesma.

Nos **capítulos 2 e 3** desenvolve-se um enquadramento teórico da Democracia e do Design respetivamente. No **capítulo 2** referente à Democracia, exploram-se terminologias e tipologias relevantes, analisam-se as circunstâncias da crise democrática atual e aprofundam-se os pilares fundamentais da democracia, com particular ênfase na transparência e participação. No **capítulo 3**, por sua vez, examina-se a convergência das práticas de design com os princípios democráticos. Apresenta a carta aberta *Stand Up For Democracy* (Manzini e Margolin, 2017) como marco fundamental desta relação, explora os domínios de ação dos designers na democracia, introduz o *Democratic Design Framework* como ferramenta de análise, analisa-se os *modus operandi* dos designers nos seis domínios de ação, e conclui com uma contextualização do cenário português.

O **capítulo 4** apresenta um estudo empírico das convergências entre Design e Democracia na prática. Este capítulo pretende conciliar os conteúdos expostos nos capítulos anteriores, ao recorrer ao estudo de casos selecionados. O capítulo inclui também a análise de entrevistas realizadas a profissionais que participaram nos projetos enquanto promotores dos mesmos. Destacam-se perceções dos entrevistados, em concordância com as questões colocadas no momento da entrevista.

No **capítulo 5** caracteriza-se a interação Design-Democracia, debate-se a adequação dos seis domínios de ação identificados, exploram-se os desafios e sinergias no contexto português e reflete-se sobre as implicações para o futuro do Design e da Democracia em Portugal. As reflexões finais presentes neste capítulo sintetizam as principais conclusões da investigação, discutem as contribuições do estudo para o campo de investigação em design para a sustentabilidade, apresentam os limites da investigação e oferecem sugestões para trabalhos futuros.

2. Democracia pelo Design

Existem ataques à democracia em vários países – incluindo aqueles onde a democracia parecia ser inabalável.¹⁷

Manzini e Margolin (2017)

2.1. Terminologias e Tipologias

A democracia consiste num sistema de governo no qual uma autoridade soberana reside no corpo político em geral, sendo exercida de maneira direta ou indireta, frequentemente por meio de um sistema representativo que incorpora eleições livres e periódicas (Bonsiepe, 2006).

O conceito de democracia não se restringe somente ao ato de votar, ao campo da política, às leis e aos deveres dos cidadãos (Pereyra Decara, 2021). Num âmbito mais holístico, Margolin defende que a democracia corresponde à “condição que os cidadãos que desejam viver dentro de um sistema político de restrições explícitas procuram alcançar e sustentar”¹⁸ (2012, 10:54). Na perspectiva do autor, a democracia é simultaneamente uma condição e um sistema de governação. Como condição, é o resultado de um processo de governação que se baseia na participação dos cidadãos, na equidade e na justiça. Enquanto sistema de governação, é constituída por instituições e procedimentos que definem as nossas esferas de ação pessoal e coletiva.

Sob outra perspectiva, Manzini (2019) propõe um cenário de uma democracia colaborativa e baseada no design. O objetivo é alargar a definição de democracia, considerando a sua dimensão de design – um espaço híbrido, físico e digital, equipado para oferecer às pessoas uma maior possibilidade de se encontrarem, interagirem, conceberem e melhorarem colaborativamente os seus projetos. Em outros termos, uma democracia que não só confere às pessoas a liberdade de se encontrarem e de projetarem

¹⁷ “There are attacks on democracy in several countries – including those where democracy had seemed to be unshakable” [tradução pela autora].

¹⁸ “condition that citizens who wish to live within a political system of intelligible restraints seek to achieve and sustain” [tradução pela autora].

colaborativamente as suas vidas, mas que também é um espaço equipado para dar a estas conversas e processos de co-design uma maior probabilidade de resultados concretos.

De acordo com Manzini (2019), a definição de democracia resiliente refere-se a um regime capaz de gerar alternativas em períodos de necessidade, devido ao facto de aceitar e promover a diversidade. Ao ser intrinsecamente aberta e tolerante, permite a expressão da criatividade, das competências e da capacidade de design dos indivíduos. Uma democracia resiliente possui igualmente a capacidade de aprender, visto que “é capaz de transformar experiências individuais e de pequenos grupos em valores e comportamentos partilhados por toda a comunidade: bens comuns, portanto, que constituem o terreno onde podem florescer novas atividades, projetos colaborativos e práticas democráticas”¹⁹ (Manzini, 2019, p.103).

Como já referido, o conceito de democracia apresenta uma vasta amplitude, não só na sua definição, mas também no modo como pode ser praticada e aplicada. Linda Blaasvær e Birger Sevaldson (2022), destacam quatro formas simples, contudo diferentes, de estruturá-la, tendo em conta a atuação de projetos de design nestas tipologias: **democracia representativa, direta, líquida e deliberativa**.

A democracia **representativa**, comumente concebida como o modelo padrão de democracia, engloba a eleição de representantes que participam em diálogos parlamentares. A democracia representativa é caracterizada pela sua natureza indireta, uma vez que se baseia na eleição de representantes para deliberar em nome dos cidadãos (International IDEA, 2017). Por sua vez, os representantes eleitos são moralmente responsáveis pelas suas decisões, perante o eleitorado.

A tipologia **direta** de democracia abrange um sistema no qual os cidadãos exercem o seu direito de votação de modo direto sobre uma proposta de alteração constitucional, lei, tratado ou decisão sobre uma política em específico. Esta modalidade é observada em organizações de menor escala e, em determinadas instâncias, a nível municipal e nacional. Estes mecanismos providenciados pela democracia direta são complementares da democracia representativa, se forem aplicados de modo alargado e regular (International IDEA, 2017).

¹⁹ “(...) it is capable of transforming individual and small-group experiences into values and behavior shared by the entire community: commons, therefore, that constitute the ground on which new activities, collaborative projects, and democratic practices can flourish” [tradução pela autora].

A democracia **líquida**, ou digital, descreve a interação entre meios de comunicação digitais, grandes volumes de dados e o surgimento de novas formas democráticas. Esta tipologia combina elementos da democracia direta e representativa. As manifestações contemporâneas da democracia líquida sugerem um potencial na tecnologia digital para aprimorar as práticas de democracia, enquanto simultaneamente evidenciam a pressão exercida sobre a democracia pela digitalização da sociedade (Blaasvær e Sevaldson, 2022; Schiener, 2015).

Também conhecida como democracia dialógica, a democracia **deliberativa** enfatiza o processo de deliberação em fóruns consultivos. Consequentemente, esta tipologia caracteriza os processos de envolvimento da sociedade, abrangendo desde a auscultação da opinião de especialistas, até à participação de todas as partes da sociedade civil organizada. Nessa perspectiva, os métodos deliberativos situam-se no extremo ativo do processo, onde a participação cívica encontra-se no centro do processo político e as opiniões dos cidadãos contribuem para as decisões finais (CDDG, 2023).

2.2. Democracia em Crise

De acordo com o relatório de 2023 do Instituto Internacional para a Democracia e Assistência Eleitoral – International IDEA – os pilares da democracia têm vindo a enfraquecer em todo o mundo desde há, pelo menos, seis anos (Figura 4). Esta deterioração tem sido exacerbada pela erosão das estruturas de controlo e equilíbrio formais – eleições, parlamentos e tribunais – cujo esforço por fazer cumprir a lei e responsabilizar os políticos enfrenta crescentes dificuldades. Objetivamente, testemunha-se uma maior **fragilidade dos regimes democráticos atuais**. Dewey (1939, citado por Bernstein, 2000), todavia, alertou que o pressuposto de que a democracia se perpetua automaticamente contribui para a decadência dos governos democráticos, visto que a democracia exige uma participação ativa dos cidadãos, e não deve ser considerada como adquirida.

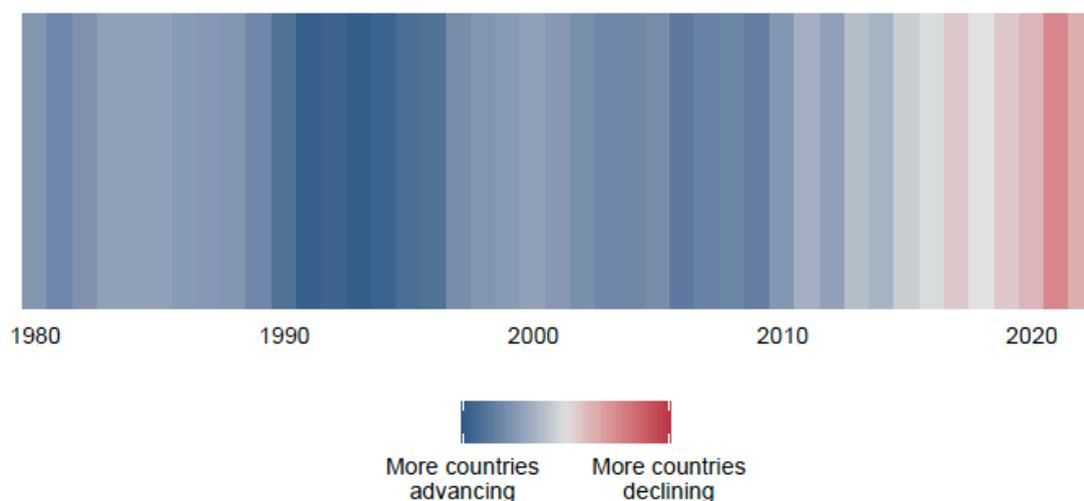


Figura 4 – Performance democrática ao nível global. Fonte: International IDEA (2023, p.18)

Nota: O gráfico mostra o número de países que avançam ou diminuem no que diz respeito à performance democrática de cada país.

Importa, contudo, referir que os contornos do retrocesso democrático das sociedades é contexto-dependente, podendo variar em função dos contextos políticos, sociais e culturais específicos dos diferentes países e regiões (International IDEA, 2023). O vínculo aos valores democráticos não é abstrato, mas um compromisso com a democracia do próprio país, moldado pelo carácter nacional de cada caso. Por conseguinte, os fatores históricos, culturais e sociais específicos de uma nação influenciam a forma como a democracia é entendida e praticada.

As atuais dimensões da crise da democracia traduzem a sua instabilidade, evidenciada pelo êxito de regimes democrático-autoritários em diversas partes do mundo (Lusa, 2022). A erosão das normas democráticas é frequentemente justificada por líderes autoritários que afirmam que a segurança e a ordem devem prevalecer sobre outras considerações em tempos de crise (International IDEA, 2023). Estes fenómenos são, contudo, consequências da própria crise da democracia, sendo que a globalização “levou à marginalização de um número crescente de pessoas, dilacerando os pactos sociais que constituíam a própria base da democracia”²⁰ (Manzini, 2019, p.104).

Ao impor a ideia de que não existe alternativa aos seus modelos neoliberais, a globalização determina que as suas diretrizes sejam seguidas quase como leis naturais, desequilibrando a distribuição de poder. Foucault (1982 citado por Del Gaudio et al.,

²⁰ “(...) has led to the marginalization of a growing number of people, lacerating the social pacts that constituted the very basis of democracy.” [tradução pela autora].

2018) esclarece que o poder só existe quando é executado, visto que é uma forma de força que transforma e influencia o que existe. Quando um interveniente exerce o seu poder, este ato traduz-se na habilidade de condicionar as possíveis ações de outros atores e de mudar a conjuntura da realidade atual, daí considerar o poder como instrumento de mudança (Del Gaudio et al., 2018).

Segundo Manzini (2019), o discurso imperativo da falta de alternativas sociais e economicamente viáveis leva à perpetuação do estado atual de enfraquecimento da democracia como o único futuro concebível, no sentido em que, “se não houver alternativas para escolher, não vale a pena discutir e deliberar”²¹ (p.104). De acordo com o autor, na evolução para regimes políticos centralizados, as decisões são tomadas de forma cada vez mais opaca e por instituições internas e agentes externos que não detêm qualquer legitimidade democrática para o efetivar. Por consequência, a população possui o sentimento de que a discussão democrática é inútil porque as decisões são tomadas de forma unilateral e implementadas sem consulta pública ou cidadã. De acordo com Haynes (2015, citado por Pereyra Decara):

(...) uma parte do eleitorado perdeu a fé no processo democrático e a confiança nos seus líderes. Isto é problemático por duas razões: politicamente, significa uma base política cada vez mais reduzida e, por conseguinte, resultados eleitorais cada vez mais próximos, sem um vencedor absoluto; e socialmente, um eleitorado desinteressado tem mais probabilidades de vir a ser uma população privada de direitos.²² (p.36)

A decadência dos valores democráticos, normas e instituições, cuja origem está na diminuição da transparência e da responsabilidade dos decisores políticos, resultam, por sua vez, numa falta de representação e em parlamentos ineficazes, conduzindo a uma desconexão entre o governo e o povo.

De acordo com as dimensões da atual crise da democracia, os dois pilares fundamentais para uma democracia resiliente e nos quais o Design pode intervir – **transparência e participação** – encontram-se comprometidos, de acordo com Manzini

²¹ “(...) if there are no alternatives to choose from, there is no point in discussing and deliberating” [tradução pela autora].

²² “(...) a portion of the electorate has lost faith in the democratic process and trust in its leaders. This is problematic for two reasons: politically, it means an ever-dwindling political base and therefore ever-closer election results with no outright winner; and socially, a disengaged electorate is more likely to become a disenfranchised population” [tradução pela autora].

e Margolin (2017). A transparência permite aos cidadãos acompanharem as deliberações conduzidas pelos representantes eleitos e fazerem escolhas políticas informadas. Segundo a Transparency International (2020, para.1), a transparência é uma “característica dos governos, empresas, organizações e indivíduos de serem abertos na divulgação clara de informações, regras, planos, processos e ações”²³. Como princípio, tanto as entidades representativas do estado, como os seus funcionários têm o dever de agir de forma visível e inteligível, para promover a responsabilização e permitir que os cidadãos percebam facilmente as ações que estão a ser realizadas (Transparency International, 2020).

Garantir a acessibilidade de todos os cidadãos, independentemente da sua condição socioeconómica, habilitações literárias, entre outras, a informação clara e fidedigna é essencial em democracia, para promover uma relação transparente e de proximidade entre os órgãos representativos e os eleitores (Young, 2002). Para além dos processos eleitorais regulares, o exercício do poder político deve estar sujeito a limites definidos e a um controlo contínuo, para que haja responsabilização perante a implementação de políticas públicas que garantam os direitos fundamentais dos cidadãos (Transparency International, 2024). Se a administração pública não for íntegra e o sistema judicial não for independente, o poder executivo torna-se mais suscetível a ser utilizado abusivamente em proveito próprio e de influenciar a tomada de decisões e a sua aplicação (Transparency International, 2024).

A participação concede a oportunidade de envolvimento em diferentes níveis no processo de governação (Margolin, 2012). Primeiramente, a participação pressupõe o acesso à informação e consulta pública, garantindo a acessibilidade equitativa de todos os cidadãos aos espaços de diálogo e tomadas de decisão coletivas que pretendem captar a opinião pública e informada sobre um determinado assunto. Num segundo nível, manifesta-se através do envolvimento²⁴ dos cidadãos, que ocorre quando estes demonstram motivação para participar em atividades como o ato de votar, assistir a assembleias municipais ou integrar associações comunitárias (Daglio, 2015, citado por Pereyra Decara, 2021). Por último, no seu nível mais profundo, a participação

²³ “Characteristic of governments, companies, organisations and individuals of being open in the clear disclosure of information, rules, plans, processes and actions” [tradução pela autora].

²⁴ O conceito de envolvimento é entendido, neste contexto, como um dos graus da participação. De acordo com a Organizing Engagement (2019), o envolvimento é um processo sistemático e contínuo de participação ativa do público na tomada de decisão institucional, caracterizado pela inclusão significativa dos participantes desde as fases iniciais até à conclusão do processo, onde as suas preocupações e aspirações são legitimamente consideradas.

concretiza-se na capacidade efetiva dos cidadãos para influenciar diretamente as decisões políticas. Esta participação não se limita à ocupação de cargos públicos, mas refere-se aos meios e poder dos cidadãos para expressar perspectivas que sejam verdadeiramente consideradas nas tomadas de decisões coletivas (Pereyra Decara, 2021).

Um dos elementos-chave para o bom funcionamento da democracia é o empoderamento, já que ocorre “quando as pessoas têm um sentido pessoal de ação e o Estado oferece oportunidades significativas através das quais podem canalizar essa ação”²⁵, segundo McLean e Andersson (2009, citado por Pereyra Decara, 2021, p.38). Sem uma apreensão suficientemente refinada sobre como o poder e o empoderamento operam e são constituídos, não é possível envolver verdadeiramente os cidadãos e afirmar o potencial transformador dos processos democráticos e participativos (Hickey e Mohan, 2004).

Carole Pateman (2012) aborda a teoria democrática **participativa** como um argumento sobre a democratização dos processos democráticos, distinguindo-a do conceito de democracia deliberativa. A democracia participativa centra-se na criação de oportunidades para que os indivíduos participem diretamente nos processos de tomada de decisão, tanto na sua vida quotidiana como no sistema político em geral (Pateman, 2012). À semelhança da democracia deliberativa, não possui um caráter direto no sentido em que os cidadãos não possuem a capacidade de decisão total, cuja responsabilidade encontra-se nas instituições promotoras.

Por sua vez, Chantal Mouffe (2000) e Carl DiSalvo (2022) abordam a visão **agonística** da democracia, a qual propõe um modelo pluralista que coloca a questão do poder e do dissenso no seu centro. Concebida do ponto de vista do pluralismo agonístico, o objetivo desta política democrática é ter em consideração a legitimidade do adversário, ao invés de um inimigo a ser destruído numa deliberação ou negociação. Segundo Mouffe (2000), existem pontos de convergência que unem adversários, já que partilham a adesão aos princípios ético-políticos da democracia liberal como a liberdade e igualdade. A discórdia relativamente ao significado e aplicação destes princípios não pode ser solucionada através da deliberação que impõe consensos.

²⁵ “(...) when people have a personal sense of agency and the state provides meaningful opportunities through which to channel that agency” [tradução pela autora].

3. Design pela Democracia

*Nesta altura, é essencial que a comunidade do design assuma uma posição forte contra o processo de antidemocratização em curso e apoie oportunidades mais profundas e mais ricas para a democracia e o bem-estar.*²⁶

Manzini e Margolin (2017)

3.1. Trajetórias das práticas de design

O design, enquanto atividade, detém a capacidade intrínseca de conferir empoderamento e instigar autonomia nos indivíduos, uma função que se revela significativa e transformadora (Manzini, 2019). De acordo com esta perspectiva, o escopo de ação do design expande-se para englobar “não-designers” e as suas formas de projetar na definição de designer, visto que, segundo Manzini (2019, p.38) “um designer é qualquer sujeito, individual ou coletivo, no momento em que intervém conscientemente no mundo, o que significa que tem noção das suas próprias intenções e do campo de possibilidades de que dispõe”²⁷.

As práticas de design, quando aliadas às práticas de democracia, necessitam de uma definição de designer mais ampla, considerando não apenas o Design na perspectiva do especialista. O design difuso abre o campo do Design de forma a que os “não-designers” possam desenvolver e aplicar as suas capacidades intrínsecas de design (Robeyns e Byskov, 2023), tornando-se, assim, um *modus operandi* inerente às iniciativas de design-democracia. Em essência, o designer é um agente que intervém de forma deliberada em diversas interações sociais e influencia analiticamente o ambiente físico e biológico do seu contexto de vida, ao implementar estratégias práticas que constituem os projetos de vida das pessoas (Manzini, 2019).

²⁶ “At this time it is essential that the design community takes a strong stand against the on-going de-democratisation process and supports deeper and richer opportunities for democracy and well being” [tradução pela autora].

²⁷ “(...) a designer is any subject, whether individual or collective, at the moment in which they consciously intervene on the world, meaning they are aware of their own intentions and the field of possibility available to them (...)” [tradução pela autora].

Ao longo do desenvolvimento do Design, no entanto, observam-se mudanças substanciais na forma como o *design expert*²⁸ influencia e interage com a vivência diária das pessoas, evoluindo de práticas impositivas, na medida em que é o *design expert* quem delibera e decide unilateralmente sobre o processo e produtos de design, para abordagens potencialmente mais democráticas. Surge, na sequência da evolução do papel do *design expert*, uma questão fundamental: **Design para quem?**

Michael Erlhoff (2021) ressalva que praticamente todos os aspetos da vida humana são produtos do design. Essa realidade implica que, ao ser considerado pragmaticamente, o design assume um papel determinante na orientação das condutas, posturas, comunicação e mobilidade das pessoas, de maneira imperceptível ou evidente. Neste enquadramento, o autor advoga que o design atua de forma normativa, assemelhando-se à legitimação de uma autoridade abrangente.

Conforme Erlhoff (2021), o Design, enquanto disciplina e profissão, subsiste apenas quando é, no mínimo, potencialmente necessário e utilizado, indicando, em outras palavras, a sua indispensável integração na estrutura social. Desde cedo, o Design estabeleceu categorias substanciais, tais como função, ergonomia, forma, constantes ambientais e condições sociais, para afirmar-se como a “vontade geral”²⁹. Segundo Erlhoff (2021), o Design, por um longo período, orientou-se exclusivamente pelas suas próprias categorias que eram baseadas somente em análises de mercado abstratas e agendas de lucro, em detrimento da “vontade de todos”³⁰ por estar alheio às consequências destas categorias. Em suma, o autor questiona as leituras benevolentes de um design universalista que justifica as decisões desinformadas tomadas pelos *design experts*. Esta questão levantada pelo autor é fundamental para compreender ao serviço de quem está o Design quando este se insere nas práticas de democracia.

O papel do Design nas práticas de democracia cruza-se com a dinâmica do mercado, uma vez que a origem histórica do Design profissional encontra-se também no mercado (Wizinsky, 2022). De acordo com Gui Bonsiepe (2006), o design apresenta-se como uma ferramenta das empresas para influenciar e sustentar a procura e decisão dos consumidores, prejudicando assim a soberania dos mesmos e do mercado. O autor

²⁸ Para Manzini (2019), a definição de *design expert* contempla os designers que atuam institucionalmente como tal.

²⁹ Segundo Erlhoff (2021), o conceito de “vontade geral” reflete princípios morais e éticos que transcendem a “vontade de todos”.

³⁰ De acordo com Jean-Jacques Rousseau (citado por Erlhoff, 2021), o conceito de “vontade de todos” consiste em decisões baseadas em maiorias ou consensos populares que refletem o que as pessoas efetivamente desejam num dado momento.

defende que este facto realça a necessidade de examinar a relação entre o design, as dinâmicas de poder e o mercado nas sociedades democráticas. Esta tendência suscita preocupações quanto à falta de envolvimento autocrítico do Design e o seu potencial impacto nas práticas de democracia (Wizinsky, 2022).

Erlhoff (2021) sustenta a perceção de que o Design não pode ser considerado neutro, sendo intrinsecamente político. As práticas e discursos doutrinários do Design que utilizam condições sociais e políticas como oportunidades de capitalização e inovação, terminam por reforçar a tendência do Design em reproduzir e compactuar com o seu *status quo*, e origem histórica, que monetiza a diferença, enquanto afirma ser empoderador e eficiente, segundo Irani (2019, citado por DiSalvo, 2022). Em suma, estes autores defendem que o Design, longe de ser uma prática neutra, reproduz frequentemente as estruturas de poder vigentes, mesmo ao se apresentar enquanto uma prática de mudança social.

Face a estas problemáticas, diversos autores têm proposto abordagens que contrariam as origens históricas do Design. Dreessen et al. (2015) propõem que o design conceba situações que não apoiem processos de tomada de decisão racional com fim ao consenso, mas que torne as vozes alternativas mais tangíveis – *agonistic design things*. Segundo Ehn et al. (2014), o designer deve estabelecer as condições para que estes pontos de encontro entre diferentes posições possam existir e que se cultivem relações com diversos atores-chave, ao invés de impor uma solução desinformada e baseada na sua perceção dos problemas de uma determinada comunidade – *infrastructuring*.

Tendo em conta a crescente polarização de posições nas democracias atuais, incentivar espaços de diálogo democrático que permitam reconhecer a legitimidade do oponente é vital para incluir todas as perspetivas no diálogo (Mouffe, 2005). Como afirmam Shana Agid e Elizabeth Chin (2019, citadas por DiSalvo, 2022) “os designers não produzem valor criando ou instigando mudanças políticas ou sociais como estranhos, fazemo-lo com os outros, juntando-nos a eles, quando convidados, e encontrando o nosso caminho”³¹ (p.111). Do ponto de vista de DiSalvo e Meng (2021), esses pontos de encontro devem ser considerados eventos agonísticos que são apreciados:

³¹ “Designers do not produce value by creating or instigating political or social change as outsiders, we do with others through joining in, when invited, and finding our way” [tradução pela autora].

(...) como um meio de construir acontecimentos que podemos recordar e essas recordações como provas de contestação e modelos de diferentes formas de fazer política; (...) estes são movimentos para desenvolver novos imaginários sobre quais poderão ser os papéis do design na contribuição para um pluralismo agonístico.³² (p.118)

3.2. Carta aberta *Stand Up For Democracy*

Apesar do papel dos designers ser cada vez mais relevante no que diz respeito à promoção de iniciativas de design-democracia, a sua influência não impacta as esferas de decisão política mais alargadas. A carta aberta de Manzini e Margolin apresenta-se, neste contexto, como um desafio lançado aos designers. Enquanto agentes de transformação, os designers são impulsionados a tomar uma posição ativa, de forma a combater as ameaças, não só aos direitos e liberdades dos cidadãos, como também aos pilares democráticos.

Manzini e Margolin (2017) delinearão quatro formas do design se relacionar com a democracia: *design of democracy*; *design for democracy*; *design in democracy*; *design as democracy*.

Design of democracy, entende-se como um compromisso com as instituições e os procedimentos que compõem um sistema democrático, no sentido em que tem como objetivo melhorar os processos democráticos e as instituições em que a democracia assenta. Aborda os elementos estruturais que funcionam como enquadramento e reguladores da ação humana num sistema democrático. Centra-se nas instituições, tais como os ramos do governo, agências, tribunais, gabinetes, e nos procedimentos, nomeadamente as leis, regulamentos, regras e protocolos.

Design for democracy, distingue-se do primeiro conceito no sentido em que aborda as oportunidades de participação dos cidadãos nos processos democráticos. Não se centra em estruturas ou quadros estáveis, mas sim em mecanismos e instrumentos de participação, permitindo que mais pessoas participem nos processos democráticos,

³² "(...) as a means to construct happenings that we can recall and those recollections as evidence of contestation and models of different ways of doing politics; (...) these are moves to develop new imaginaries of what the roles of design might be in contributing to an agonistic pluralism" [tradução pela autora].

especialmente através da utilização da tecnologia (Margolin, 2012). Foca-se na transparência, permitindo que os cidadãos estejam conscientes do processo de governação em curso e nos métodos deliberativos, ou seja, a oportunidade de participar nos processos de tomada de decisão (Manzini e Margolin, 2017).

Design in democracy, refere-se a todas as iniciativas de design que respondem particularmente aos objetivos da democracia que diz respeito à provisão de direitos humanos básicos, como o acesso à alimentação, à habitação, aos cuidados de saúde e à educação e, de um modo mais geral, à transição para uma sociedade mais resiliente, justa e sustentável (Blaasvær e Sevaldson, 2022; Manzini e Margolin, 2017).

Design as democracy, refere-se à prática do design participativo que cria um palco para que diversos atores possam reunir-se e colaborar democraticamente na formação do mundo coletivo presente e futuro (Manzini e Margolin, 2017). Envolve diversas pessoas e públicos em processos de co-design e coprodução relativos a diferentes aspetos da sua vida quotidiana.

Neste âmbito, a democracia é entendida como um espaço de possibilidades em que se dá a construção, por vezes longa e difícil, de ideias e práticas partilhadas. Porque surgem através do diálogo, e do esforço que implica, estas ideias e práticas podem conduzir a resultados mais coerentes com a vontade coletiva, precisamente por permitirem a concordância e discordância (Manzini, 2019).

Diversos autores exploraram abordagens semelhantes aos quatro conceitos de Manzini e Margolin (2017). Por exemplo, Binder et al. (2015) desenvolvem a noção de *democratic design experiments* que assemelha-se ao conceito de *design as democracy* pela sua ênfase na participação ativa dos cidadãos na construção de alternativas tangíveis para o futuro coletivo, uma vez que:

(...) funcionam ao tornar as questões concretamente disponíveis de tal forma que “o possível” se torna tangível, formável e ao alcance de cidadãos empenhados e diversificados. No coração da democracia está a opção de discordar e explorar alternativas. As *democratic design experiments* estão, acima de tudo, empenhadas em encontrar continuamente novas formas de públicos emergentes e têm como objetivo enriquecer o repertório de formas de expressão democráticas.³³ (p.163)

³³ “(...) work by making issues experientially available to such an extent that ‘the possible’ becomes tangible, formable, and within reach of engaged yet diverse citizens. At the heart of democracy lies the option to disagree and

O conceito *institutioning* referido por Liesbeth Huybrechts, Henric Benesch e Jon Geib (2017 citado por DiSalvo, 2022), reconhece a importância das práticas formais e informais na configuração do trabalho de Design, destacando o papel dos designers na criação e na atuação em contextos institucionais:

Institutioning sugere que os designers devem considerar a forma como as instituições podem ser locais e meios de fazer, desfazer e refazer. (...) *Institutioning* também ajuda os designers a perceber e a valorizar os contextos organizacionais, políticos e legais, não como um emaranhado inescrutável de nós, mas como repleto de possibilidades.³⁴ (p.113-114)

Consequentemente, *institutioning* é um termo que designa as práticas e materialidades que apoiam a participação e a formação de novos modelos institucionais, alargando a perspectiva do design de modo a considerar o contexto e o impacto mais amplo do seu trabalho, tal como sugere o conceito *design of democracy*.

3.3. Domínios de ação dos designers na democracia

No âmbito da presente investigação, os domínios de ação desempenhadas pelos designers no sistema democrático foram determinados pela investigadora através de uma abordagem que conjuga tanto elementos estruturados, como flexíveis (Muratovski, 2021, p.23). Relativamente à dicotomia entre abordagem fechada e aberta proposta por Muratovski (2021), observa-se uma predominância desta última na metodologia adotada.

A abordagem adotada reconhece e integra dimensões objetivas e subjetivas (Muratovski, 2021). Por um lado, fundamenta-se em elementos objetivos provenientes da revisão sistemática da literatura, como os quatro conceitos de Manzini e Margolin (2017) (ver Figura 5) e exemplos internacionais recolhidos. Por outro lado, assume a

explore alternatives. Democratic design experiments are, above all, committed to continuously finding new forms of emerging publics and aiming to enrich the repertoire of democratic forms of expression" [tradução pela autora].

³⁴ "Institutioning suggests that designers should consider how institutions might be sites and means of making, unmaking, and remaking. (...) Institutioning also helps designers perceive and value organizational, policy, and legal contexts not as an inscrutable tangle of knots but as replete with possibilities" [tradução pela autora].

dimensão interpretativa inerente ao processo de categorização em investigação qualitativa. Por fim, a abordagem é predominantemente descritiva, uma vez que visa mapear e caracterizar o panorama da interseção entre Design e Democracia.

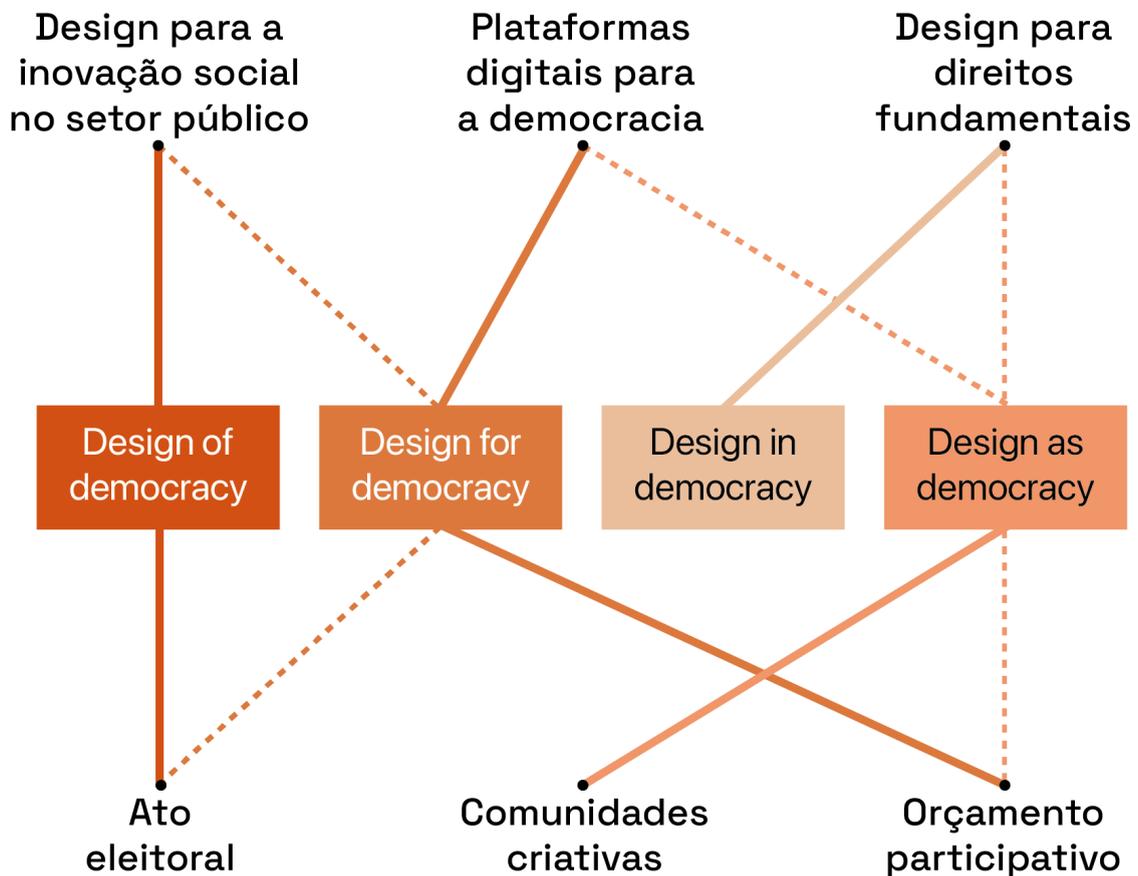


Figura 5 – Ligação entre os conceitos de Manzini e Margolin (2017) e os seis domínios de ação. Elaborado pela autora.

3.3.1. Plataformas digitais para a democracia

Uma abordagem que é transversal entre organizações governamentais e comunidades são as **plataformas digitais para a democracia**, pelo facto de poderem ser concebidas e aplicadas, por e para todas as camadas da sociedade, representando iniciativas de *civic tech*³⁵. A sociedade atual é pautada pelo rápido desenvolvimento das

³⁵ “A utilização da tecnologia para o bem público. Inclui, mas não se limita a esforços para permitir a interação entre as pessoas e os seus governos ou melhorar a prestação de serviços governamentais (ou seja, govtech). A “civic tech” é a tecnologia que permite que as pessoas tenham mais poder de decisão e um papel mais importante nas

tecnologias digitais, e mais recentemente pelo surgimento da inteligência artificial de fácil acesso e utilização. Estas são inevitavelmente um meio onde o design se insere através de múltiplas vertentes.

Estas plataformas enquadram-se na definição de democracia digital da Nesta, agência de inovação do Reino Unido, enquanto ferramentas e tecnologias digitais que auxiliam a prática da democracia (2017). A dimensão digital permite aos designers conceber novos espaços de encontro, consenso, discussão, diálogo democrático e tomada de decisões coletivas.

Neste âmbito, o projeto *g0v civic tech Community* aborda a colaboração entre o governo e ativistas cívicos em Taiwan durante a pandemia de COVID-19 em 2020 (g0v, 2012) de acordo com os valores e princípios ilustrados na Figura 6. O grupo g0v, constituído por *hackers* e empreendedores cívicos, uniu esforços para enfrentar os desafios decorrentes da crise (Figura 7).

Em antecipação aos impactos da pandemia, devido à proximidade geográfica com a China, o epicentro original do surto, tanto o governo taiwanês quanto a comunidade g0v implementaram soluções para lidar com a crise (Amatullo et al., 2022). Incluíram o fornecimento de informações em tempo real sobre a disponibilidade de máscaras faciais e o desenvolvimento de diversas ferramentas digitais, através da iniciativa *Face Mask Hackathon*, para auxiliar a controlar a propagação da doença, segundo Amatullo et al (2022).

decisões que afetam as suas vidas, bem como a tecnologia que ajuda a resolver desafios e necessidades públicas” (*Guiding Principles*, 2023) [tradução pela autora].

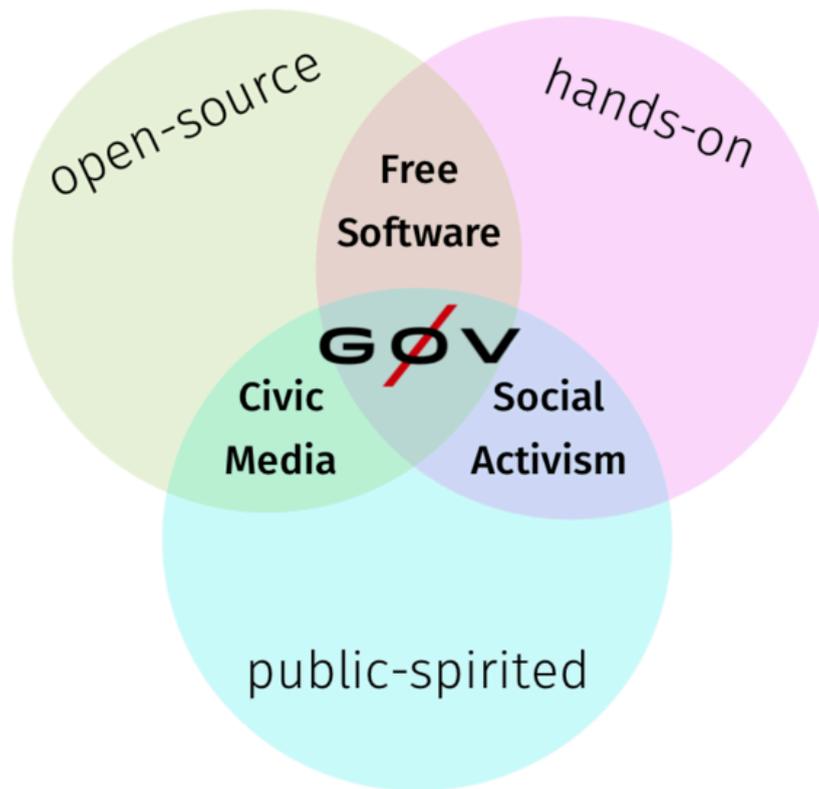


Figura 6 – Valores e princípios do g0v. Fonte: Odolant (2022) em: <https://www.stearthinktank.com/post/deconstructing-binary-civil-society-hacking-g0v>



Figura 7 – Membros g0v. Fonte: Amatullo et al. (2022, p.370).

3.3.2. Design para direitos fundamentais

Relativamente a projetos que se enquadram no domínio de ação do **design para direitos fundamentais**, estes abordam diretamente, quer as principais necessidades sociais, incluindo a educação, saúde, habitação, proteção social e o bem essencial à vida humana, quer as alterações climáticas e a proteção do ambiente. Encontram-se em conformidade com um ou mais dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável definidos pelas Nações Unidas. Este domínio centra-se na utilização de recursos existentes nas comunidades locais na conceção de produtos, serviços e sistemas para, e com as mesmas (Designmatters, 2021).

O conceito de *Humanitarian design* possui algumas semelhanças com o apresentado anteriormente, uma vez que descreve o processo de design de soluções para populações afetadas por catástrofes naturais e/ou provocadas pelo ser humano (Tromp e Vial, 2022). Todavia, o objetivo primordial do domínio de **design para direitos fundamentais**, conforme Amatullo et al. (2022) “não se trata de distribuir ajuda de paraquedas, mas de ligar setores da sociedade frequentemente divididos e, em última análise, criar o compromisso necessário para uma perspetiva mais humana e próspera para todos”³⁶ (p.10).

A congregação de diferentes soluções foi aplicada no projeto *Safe Agua*, com o apoio da *Designmatters*. O objetivo era auxiliar famílias do Chile que residem em acampamentos informais nos arredores da cidade de Santiago, ajudando-as nos seus desafios quotidianos para obter água potável (Becerra et al., 2010). O desafio lançado aos alunos da *ArtCenter College of Design* em Pasadena (Califórnia) não se prendia com a falta absoluta de água, mas sim com fardo físico e mental de viver sem água corrente. Nos acampamentos, as pessoas adaptam as suas vidas a essa realidade, como constatado pelos alunos através da sua investigação de campo (Designmatters, 2018) (Figura 8).

³⁶ “This is not about parachuting handouts of aid, but connecting often divided sectors of society, and ultimately building the commitment necessary for a more humane and prosperous outlook for all” [tradução pela autora].



Figura 8 – Investigação de campo em Santiago pelos alunos da ArtCenter College of Design. Fonte: Designmatters (2018) em: <https://designmattersatartcenter.org/proj/safe-agua/>

Cada solução desenvolvida pelos alunos visava especificamente os desafios relacionados com a água (Figuras 9 e 10), porém, todos os alunos trabalharam para um objetivo maior e holístico – impactar o quotidiano das famílias dos acampamentos. Os projetos resultantes estão também interligados num sentido pragmático, na medida em que se enquadram coletivamente em casa, para introduzir melhorias incrementais na qualidade da vida quotidiana (Becerra et al., 2010).

De uma forma mais ampla, os estudantes procuraram ajudar a fazer a transição da atual situação de vida temporária das pessoas no acampamento, para uma vida melhor das famílias na sua casa definitiva. O projeto *Safe Agua* demonstra o potencial do design para gerar mudanças sociais, culturais e económicas ao nível dos direitos fundamentais que a democracia deve garantir (Designmatters, 2018).



Figura 9 – *Ducha Halo*. Fonte: Designmatters (2018) em: <https://designmattersatartcenter.org/proj/safe-agua/>



Figura 10 – *Relava*. Fonte: Designmatters (2018) em: <https://designmattersatartcenter.org/proj/safe-agua/>

3.3.3. Orçamento participativo

Outra área de intervenção identificada, que utiliza tanto os meios digitais, como ferramentas materiais e que permite aos cidadãos deliberar e distribuir os fundos públicos em conformidade com as necessidades locais, denomina-se **orçamento participativo**³⁷. O surgimento deste método de tomada de decisão democrática desencadeou alterações no que diz respeito às formas de propriedade e contabilidade pública (Murray et al., 2010).

Através do orçamento participativo, os cidadãos são capazes de verificar os benefícios dos seus contributos materializados, já que são efetivados investimentos financeiros nos projetos que selecionaram. Idealmente, o envolvimento cívico não termina após a alocação do orçamento, mas continua enquanto monitorização e avaliação da fase de implementação (Nesta, 2017).

As estratégias aplicadas são diversas, sendo que a mais comum é a gamificação, que se traduz na utilização da noção de jogo para abordar temáticas de elevada complexidade, como exemplifica o projeto *OmaStadi*. A cidade de Helsínquia necessitava de propostas sólidas e diversificadas para o desafio do orçamento municipal (United Nations, 2021). Em 2018, a cidade deu início a um processo de orçamento participativo denominado *OmaStadi*, com o intuito de promover a elaboração e o design de projetos de desenvolvimento urbano, sobretudo através da utilização de uma plataforma online e workshops (De Castro e Sobral, 2021). O projeto procurou providenciar um instrumento que torna o orçamento participativo mais compreensível para os cidadãos e incentiva uma participação mais democrática e ativa dos próprios, através da gamificação sob a forma de um jogo de cartas (Pentagon Design, 2024) (Figura 11).

³⁷ Os elementos que caracterizam o orçamento participativo, segundo a Participedia (2020) pautam-se por: “uma área geograficamente definida, como uma autarquia local, um distrito descentralizado de uma autarquia local ou um bairro definido; reuniões e debates regularmente programados em cada unidade geográfica; um ciclo de atividades que segue de perto o ciclo orçamental local; uma rede de pessoas e organizações envolvidas na formação, informação e mobilização dos cidadãos locais;”.



Figura 11 – Exemplo de utilização do jogo *OmaStadi*. Fonte: Cities (2021) em <https://bloombergcities.medium.com/how-a-card-game-can-help-city-residents-suggest-new-ideas-b1da60bb112b>

O modelo piloto do projeto era composto por 5 fases que englobam: Ideias, Desenvolvimento de propostas, Estimativa de custos, Votação e Implementação (Figura 12). Segundo a Participedia (2022), entre 2018 e 2020 “o projeto *OmaStadi* apresentou os resultados dos 44 planos elaborados pelos cidadãos e pelos peritos da cidade (25 do total de 44 projetos foram totalmente concluídos (...))”³⁸.

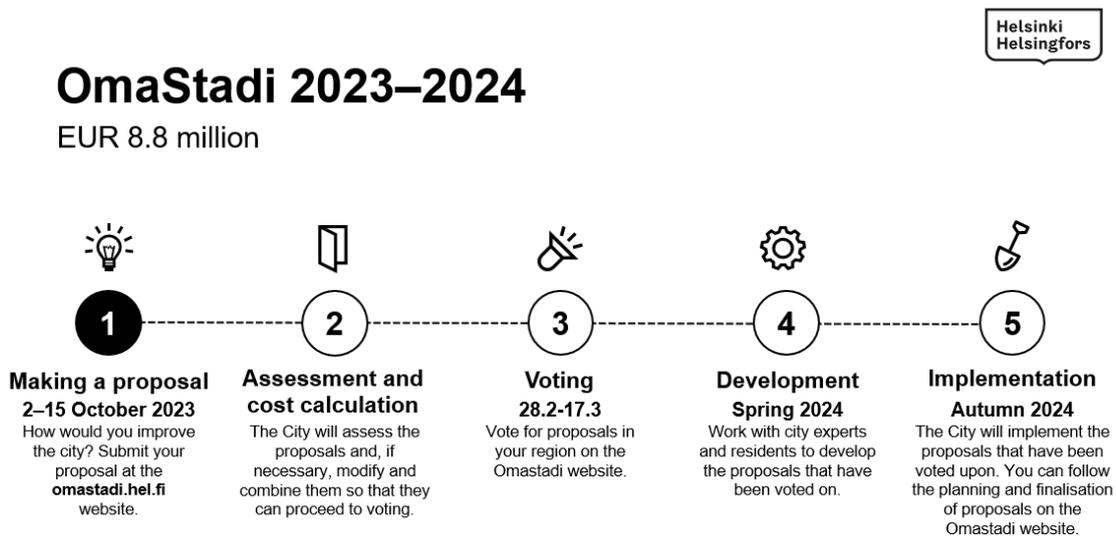


Figura 12 – Fases do projeto *OmaStadi*. Fonte: OmaStadi (2023) em <https://omastadi.hel.fi/pages/mika-on-omastadi?locale=en>

³⁸ “44 plans produced by the citizens and the city's experts (25 of the total 44 projects have been fully completed (...))” [tradução pela autora].

3.3.4. Design para a inovação social no setor público

Um dos domínios de atuação do design em práticas de democracia ocorre precisamente no âmbito das instituições representativas, nomeadamente os serviços que interagem com os cidadãos. O **design para a inovação social no setor público** abarca as práticas emergentes que ultrapassam o exercício de consulta pública ou a reformulação da imagem institucional.

Estas práticas implicam um nível profundo de envolvimento cívico durante o processo, com o objetivo de aprimorar a relação entre o sistema dos serviços públicos e os cidadãos. De modo a tornar esta relação mais recíproca, os cidadãos são considerados como co-produtores de valor e os funcionários dos serviços como impulsionadores da colaboração (Staszowski et al., 2013).

Um exemplo de projeto inserido no design para a inovação social no setor público foi concebido em colaboração com a IDEO, pela Divisão de Vistos do Ministério do Trabalho do governo de Singapura. Este exemplo consistiu no redesenho de todos os pontos de contato relacionados com a obtenção de um novo visto de trabalho, abrangendo desde as cartas recebidas até ao site, passando pelo espaço físico e pelas interações entre os funcionários e os cidadãos (IDEO, 2016b) (Figura 13).



Figura 13 – Sala de atendimento presencial da Divisão de Vistos do Ministério do Trabalho de Singapura. Fonte: Sosa (2016) em <https://knowledge.insead.edu/entrepreneurship/design-led-innovation-public-sector>

O contexto inicial que levou à criação do projeto foi a necessidade de melhorar e racionalizar o processo de aquisição de um visto de trabalho em Singapura. A Divisão de Vistos do Ministério do Trabalho possuía diversos desafios tais como um processo de candidatura extenso, longos tempos de espera e falta de atenção ao cliente (Civil Service College Singapore, 2010). Ao aplicar princípios de *design thinking* para transformar e humanizar o processo de pedido de vistos de trabalho, procuraram melhorar a experiência global de indivíduos estrangeiros que pretendem viver, trabalhar e estabelecer negócios em Singapura (Sosa, 2016) (Figura 14).



Figura 14 – Entrada principal da Divisão de Vistos do Ministério do Trabalho de Singapura. Fonte: Sosa (2016) em <https://knowledge.insead.edu/entrepreneurship/design-led-innovation-public-sector>

3.3.5. Comunidades criativas

A noção de **comunidades criativas** possui diversos significados, contudo, no âmbito discutido encontra-se em conformidade com a definição de Jégou e Manzini (2008) e Meroni (2007, citada em Jégou e Manzini, 2008):

(...) são todos grupos de pessoas que, de forma cooperativa, inventam, melhoram e gerem soluções inovadoras para novas formas de vida. E fazem-no recombinação o que já existe, sem esperar por uma mudança geral no sistema (na economia, nas instituições, nas grandes infraestruturas). Por esta razão, dado que a capacidade de reorganizar elementos existentes em combinações novas e

significativas é uma das definições possíveis de criatividade, estes grupos de pessoas podem ser definidos como comunidades criativas: pessoas que cooperativamente inventam, melhoram e gerem soluções inovadoras para novas formas de vida.³⁹ (p.30)

As características transversais às **comunidades criativas** residem igualmente na criação de relações interpessoais, visto que, para estas comunidades, o valor da co-criação e construção de laços comunitários supera as possíveis vantagens económicas que surgem destes cenários. O propósito destas **comunidades criativas** concentra-se na introdução de novas soluções que alinhem os interesses individuais com os interesses sociais e ambientais das comunidades, uma vez que, segundo Manzini (2007), o seu objetivo resume-se à “construção de hipóteses específicas de potenciais futuros”⁴⁰ (p.14). Estas novas soluções são denominadas de serviços colaborativos, que “são serviços sociais nos quais os destinatários finais participam ativamente e assumem o papel de co-designers e co-produtores dos serviços”⁴¹ (Jégou e Manzini, 2008, p.32).

O projeto *Amplify* foi iniciado em 2009 com a noção de que a cidade de Nova Iorque continha uma multiplicidade de micro realidades positivas, ou seja, pequenos grupos auto-organizados que procuram melhorar as suas vidas e o ambiente através da colaboração – **comunidades criativas** (Parsons DESIS LAB, 2012). O projeto visa identificar pessoas que organizam recursos para uma vida urbana sustentável, criando alternativas prósperas aos serviços convencionais. Essencialmente tencionam melhorar essas alternativas através do design de serviços e inspirar outros indivíduos a criar soluções semelhantes (Parsons DESIS LAB, 2013).

O modelo de replicação do projeto demonstra a forma como a captação e divulgação de vozes e histórias locais pode ser uma poderosa ferramenta de partilha de conhecimentos, bem como a sua capacidade de promover *workshops* e exposições (ver Figura 15), onde se podem estabelecer ligações locais (Parsons DESIS LAB, 2012). De

³⁹ “(...) they are all groups of people who cooperatively invent, enhance and manage innovative solutions for new ways of living. And they do so recombining what already exists, without waiting for a general change in the system (in the economy, in the institutions, in the large infrastructures). For this reason, given that the capability of re-organizing existing elements into new, meaningful combinations is one of the possible definitions of creativity, these groups of people can be defined as creative communities: people who cooperatively invent, enhance and manage innovative solutions for new ways of living” [tradução pela autora].

⁴⁰ “(...) constructing specific hypotheses of potential futures” [tradução pela autora].

⁴¹ “(...) are social services where final users are actively involved and assume the role of service co-designers and co-producers” [tradução pela autora].

acordo com a Figura 16, é possível entender o impacto do projeto nas comunidades onde ocorreu.



Figura 15 – Exposição do projeto *Amplify*. Fonte: Parsons DESIS LAB (2013) em <http://www.amplifyingcreativecommunities.org/#p1by>

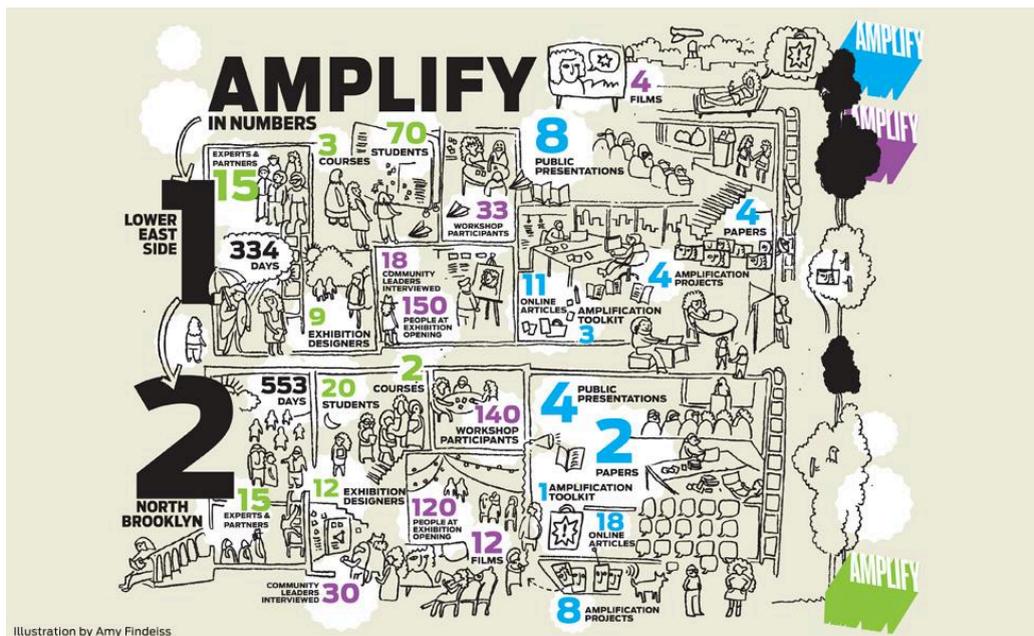


Figura 16 – O projeto *Amplify* em números. Fonte: Parsons DESIS LAB (2013) em <http://www.amplifyingcreativecommunities.org/#p1by>

3.3.6. Ato eleitoral

Noutra perspetiva, tendo em consideração os perigos que a democracia enfrenta expostos no subcapítulo 2.1., é essencial agir, não só na sua defesa enquanto princípio, mas também na garantia de que a votação e a participação pré-eleitoral sejam expressivas e acessíveis a todos (Haynes, 2015). Para tal, é relevante que o design contribua para a reformulação dos elementos que envolvem o **ato eleitoral**, desde a sua acessibilidade, à campanha de sensibilização ao voto. Não é fora do comum que este trabalho seja feito por agências ou empresas de design independentes (Staszowski et al., 2013), como a IDEO nos Estados Unidos da América, através do projeto *BMD Appearance Model*.



Figura 17 – Visualização tridimensional do *BMD Appearance Model*. Fonte: IDEO (2016a) em <https://www.ideo.com/works/a-new-way-to-vote-for-the-people-of-los-angeles>

Em parceria com o concelho de Los Angeles, a IDEO concebeu um dispositivo de ecrã tátil personalizável que permite a todos os eleitores, incluindo as pessoas com deficiência e preferências linguísticas, navegar facilmente, marcar e apresentar boletins de voto em papel (Los Angeles County e IDEO, 2015) (Figura 17). A iniciativa deu prioridade à inclusão e pretendeu melhorar a experiência geral de votação. O equipamento é capaz de responder a diversas necessidades e assegurar a adaptabilidade

a futuras mudanças na tecnologia e nas tomadas de decisão individuais (IDEO, 2016a) (Figura 18).



Figura 18 – Processo de votação com *BDM Appearance Model*. Fonte: IDEO (2016a) em <https://www.ideo.com/works/a-new-way-to-vote-for-the-people-of-los-angeles>

3.4. *Democratic Design Framework*

Após a análise dos domínios de ação dos designers na democracia, torna-se evidente que os designers, ao abordarem práticas de democracia, necessitam de considerar um vasto conjunto de variáveis que os permita obter uma visão holística do contexto no qual o seu trabalho se insere. Michael Saward (2021) descreve o trabalho realizado dentro dos trâmites de um design democrático como “um processo intensivo e engajado de coleta, identificação, avaliação, modelagem e geração de ideias sobre e para a democracia”⁴² (p.133). O *Democratic Design Framework* apresenta-se como um modelo que agiliza esse processo.

⁴² “(...) an intensive and engaged process of gathering, identifying, assessing, modelling, and generating ideas about and for democracy (...)” [tradução pela autora].

No que diz respeito ao ato de colocar em prática o design democrático, o autor define três modelos distintos: **Elite; Grassroots; Híbrido** (p.131-132). O design democrático de **elite** é caracterizado como um processo relativamente fechado, no qual o poder de decisão está concentrado em especialistas, técnicos e figuras institucionais. Os cidadãos são excluídos do processo de decisão, uma vez que os especialistas definem unilateralmente as regras, linguagem e agenda. Por sua vez, o design democrático de **grassroots** representa um processo mais espontâneo de envolvimento cívico, que engloba uma diversidade de vozes e perspectivas. Este modelo elimina as hierarquias tradicionais no processo de tomada de decisão, uma vez que o poder é distribuído horizontalmente entre cidadãos e ativistas. Por último, o modelo **híbrido** representa um meio-termo, com um poder de decisão compartilhado entre especialistas e cidadãos. Neste modelo, são criados processos estruturados que preveem momentos de participação cidadã. Os especialistas facilitam, mas não controlam completamente o processo, combinando conhecimento técnico com perspectivas populares.

A questão essencial do design democrático colocada por Saward (2021) na sua forma mais sintética consiste em **“como podem, ou devem, as instituições e práticas democráticas serem organizadas e ativadas num determinado tempo e lugar?”**⁴³ (p.53). O autor reitera a amplitude de respostas possíveis, uma vez que a definição do conceito de democracia não é consensual. Quanto mais restrita e detalhada é a resposta, mais conciso e específico será o plano de design democrático que dela origina. Saward define este plano como:

Uma concepção de um procedimento para a tomada de decisões coletivas que inclui um conjunto de práticas e dispositivos de governação que aplicam princípios democráticos seleccionados, destinados a satisfazer ou a exceder o mínimo democrático, orientados por uma sensibilidade democrática e adaptados reflexivamente de acordo com o contexto e a finalidade.⁴⁴ (p.53)

De modo a produzir uma resposta sucinta, minuciosa e com foco no contexto específico de onde origina, o *Democratic Design Framework* surge como um modelo

⁴³ “how might, or how should, democratic institutions and practices be organized and activated for a given time and place?” [tradução pela autora].

⁴⁴ “a conception of a procedure for collective decision-making comprising an arrangement of governing practices and devices enacting selected democratic principles, intended to meet or exceed the democratic minimum, driven by a democratic sensibility, and tailored reflexively according to context and purpose” [tradução pela autora].

que permite analisar e conceber o plano de design democrático. Possibilita também uma visão mais ampla no que diz respeito à temporalidade dentro das práticas de democracia, uma vez que tem em consideração, tanto o plano presente, como a sua evolução no futuro. Em última análise, este modelo permite atingir novas formas de conceber, reformar e repensar a democracia, dado o conjunto de ferramentas que proporciona. Saward desenvolve o guia passo-a-passo⁴⁵ para o design democrático composto por 10 fases. Este deriva de características do *Democratic Design Framework*, cujos conceitos estão relacionados à análise das disfunções dos modelos de democracia existentes e às principais percepções e conhecimento significativo do *design thinking*.

Por um lado, serve como uma ferramenta de pensamento crítico, ao permitir dissecar afirmações ou planos relacionados com a democracia e questionar a sua solidez e abrangência, através do fornecimento de uma lista de verificação estruturada dos tipos e etapas de pensamento necessários para tal. Por outro lado, funciona como um instrumento de inversão teórica, no sentido em que ajuda a desconstrução e análise da lógica subjacente às estruturas e práticas de democracia existentes ou modelos propostos. O *Democratic Design Framework* também pode ser utilizado para a geração de ideias, já que permite experimentar novas combinações e arranjos de princípios, práticas e dispositivos democráticos, esclarece Saward (2021). Por último, de acordo com o autor, pode servir como uma ferramenta de resposta rápida, de modo a garantir que os valores democráticos são mantidos perante desafios ou crises urgentes que a governação democrática enfrenta.

3.5. Designers pela Democracia

No contexto de projetos de **design para a inovação social no setor público**, os designers devem analisar e reconhecer o sistema político no qual o seu trabalho se insere e identificar os processos ou ferramentas que agilizam a participação civil nos serviços que compõem a governação (Saward, 2021). Porém, segundo Staszowski et al. (2013), é necessário ter em consideração que os métodos participativos e o

⁴⁵ Ver Anexo II para descrição detalhada do guia passo-a-passo baseado no *Democratic Design Framework*.

envolvimento da sociedade civil podem ser utilizados com propósitos deturpados, mesmo que estejam inseridos no processo de design e aplicados pelos designers.

Outra advertência feita por Staszowski et al. (2013) baseia-se no posicionamento dos projetos, nos quais os designers devem ponderar criteriosamente em relação aos atores envolvidos, desde as instituições representativas, à sociedade civil, aos parceiros privados. A posição dos projetos deve providenciar aos designers a autonomia e legitimidade necessárias para assumir o seu papel no diálogo democrático entre as entidades e indivíduos participantes e manter viva a intenção de colaboração. Nestes cenários de diálogo interdisciplinar, a linguagem e ferramentas abordadas devem ser perceptíveis para todos os envolvidos, inclusive as que advêm do campo do Design, devido ao escrutínio rigoroso inerentes aos ambientes burocráticos.

No que diz respeito a iniciativas relacionadas com o **ato eleitoral**, os designers são responsáveis por agilizar estes processos e/ou tornar visível a importância do momento no qual a voz dos cidadãos possui a maior significância para a determinação do futuro coletivo (IDEO, 2016a). Esta visibilidade mencionada não aborda somente o ato de votar, mas também alerta para a desinformação que ocorre majoritariamente nas redes sociais e que pode enviesar a opinião pública em prol de discursos populistas e extremistas que atraem as massas (Manzini, 2019).

À semelhança das iniciativas de **design para a inovação social no setor público**, o design no **ato eleitoral** deve manter alguma distância e autonomia dos atores envolvidos, de modo a manter o olhar crítico sobre o trabalho que se comprometeu a realizar (Staszowski et al., 2013). O profissional de design que embarque num projeto de design no **ato eleitoral** deve ter em mente as diferentes escalas físicas e horizontes temporais de atuação que o projeto tem ou poderá ter. Uma vez que os mandatos das entidades eleitas de forma democrática possuem, por norma, uma janela temporal definida e um território abrangido, estas componentes podem restringir ou auxiliar a estratégia do designer.

As **plataformas digitais para a democracia** mostram ser um domínio de ação dos designers através das quais adaptam formas de trabalho para colmatar o fosso entre os cidadãos e os detentores do poder ou entre diferentes visões. Esta dimensão possibilita projetar plataformas que permitam repensar novas formas de futuro coletivo, de colaboração entre diferentes partes interessadas e de construção de relações cívicas

complexas (Amatullo et al., 2022). No que diz respeito ao processo deste tipo de iniciativas, não é apenas a aplicação de uma “(...) ferramenta pronta a usar e utilizar métodos de comunicação experimentados e fiáveis”⁴⁶ (Nesta, 2017, p.65) mas necessita de um planeamento conciso e detalhado por parte dos designers, incluindo a utilização de vários recursos, ferramentas e métodos, tanto dentro, como fora do campo do Design.

O enquadramento do designer no **orçamento participativo** consiste em reformular o formato prático da ferramenta, ao conferir uma dimensão interativa através de eventos de co-criação para ajudar na ideação e discussão, bem como workshops online e/ou presenciais. Em paralelo com as **plataformas para a democracia**, os designers procuram traduzir o processo intrincado que é o do **orçamento participativo**, num formato acessível e transparente, para que os cidadãos possam efetivamente participar nesse momento de tomada de decisão coletiva. As metodologias de design são utilizadas enquanto facilitadoras da compreensão, que operam através de técnicas de visualização de dados, prototipagem rápida, entre outras.

As estratégias desenvolvidas para lidar com questões complexas inerentes aos projetos de **design para direitos fundamentais** implicam uma abordagem sistémica e holística do ponto de vista do design, devido à ampla escala espacial-temporal necessária para a sua resolução. Os designers podem criar uma variedade de soluções que, em conjunto, representam um passo em direção a uma visão co-criada de futuro (Amatullo et al., 2022). Algumas dessas soluções podem ter uma vida útil intencionalmente curta, desde que sirvam como etapas em direção a um objetivo de longo prazo. Outras soluções podem ser projetadas para mudar e evoluir ao longo de períodos prolongados. Importa, portanto, congregar diferentes soluções para potenciar um impacto mais significativo e assegurar o seu alinhamento estratégico.

As abordagens dos designers no domínio das **comunidades criativas** concentra-se na conceção de soluções facilitadoras, que se traduzem em sistemas de produtos, serviços, comunicação, entre outras, que sejam essenciais para apoiar ou melhorar a acessibilidade, a eficácia e a replicabilidade de um serviço colaborativo (Jégou e Manzini, 2008). O designer age como um operador dentro da rede intrincada de atores, que pode integrar desde empresas privadas a instituições públicas, onde as **comunidades criativas** são o principal interlocutor.

⁴⁶ “(...) tool and deploying tried and trusted communication methods” [tradução pela autora].

Os designers necessitam ter em conta alguns aspetos inerentes a este papel, no que diz respeito ao seu *modus operandi*, de modo a apoiar as **comunidades criativas** e os seus serviços colaborativos. Por exemplo, é essencial desconstruir hierarquias existentes, sejam elas baseadas em conhecimento técnico, posição social, ou poder económico, uma vez que pode gerar uma barreira de comunicação, restringir o nível de envolvimento de ambas as partes e, em casos extremos, comprometer de forma integral os projetos em curso. Ao reconhecer que estas **comunidades criativas** possuem competências relevantes e as suas iniciativas contêm um valor intrínseco, é possível trabalhar com, e para elas, de forma horizontal e, de acordo com Meroni (2007) “trazê-las para o nosso imaginário coletivo”⁴⁷ (p.11).

A finalidade do designer é, não só captar novas abordagens a problemáticas que são semelhantes, como também partilhar soluções, metodologia, ferramentas, habilidades, entre outros recursos úteis. Estes fluxos não seguem uma lógica global estabelecida noutra lugar, mas são impulsionados por sistemas locais aos quais se adaptam, e, portanto, têm potencial para autoregeneração (Meroni, 2007).

Em suma, nos domínios mencionados, os designers têm de ser capazes de identificar ativamente as ameaças à democracia; desencadear e mediar o diálogo democrático acerca das problemáticas em questão; analisar extensivamente e sistematizar as causas e efeitos das mesmas; e por fim apoiar, capacitar e autonomizar comunidades, instituições, indivíduos a conceber soluções que consideram sustentáveis no seu contexto, onde os princípios democráticos se encontrem incorporados e postos em prática. Estas capacidades só se concretizam quando: o Design se combina com outras competências, sejam elas financeiras, políticas, ou de gestão da comunidade; o projeto está centrado numa implementação prática e não apenas na conceptualização; os designers estão conscientes das restrições de recursos; e, por fim, quando o processo é construído com o envolvimento genuíno dos cidadãos, em vez de consultas superficiais.

⁴⁷ “(...) bringing them inside our collective imagination” [tradução pela autora].

3.6. Contexto português

Uma revisão de literatura sobre esta temática, em contexto português, resulta num grande vazio de entradas, dado que o debate atual se concentra maioritariamente no design para a inovação social, design social, *design thinking*, entre outras práticas de Design que colocam intencionalmente em evidência as dimensões política e social intrínsecas do Design. Esta tendência resulta do crescente trabalho tanto prático, como teórico, que tem progressivamente deslocado o foco do Design de uma abordagem puramente funcional, para uma perspetiva mais socialmente comprometida, de acordo com Pedro Quintelas (2019). Emergem, neste contexto, questões fundamentais que motivaram esta investigação: **Porque é que a democracia não se encontra mais evidenciada nestes diálogos?** Demonstra-se, assim, a pertinência em explorar as dimensões política e social do Design, à luz das práticas de democracia em Portugal, para o qual esta investigação procura contribuir.

A prática profissional de Design em Portugal encontra a sua principal forma ao trabalhar dentro do contexto do mercado e indústria, sendo esta a razão do reconhecimento da disciplina no país, de acordo com Victor Almeida (2014). O facto da prática estar excessivamente dependente do mercado, contudo, leva à desconsideração da dimensão autoreflexiva do design (Olo, 2018). Esta observação é também expressa por José Bártolo (2006, para.5) que afirma que “os últimos quarenta anos manifestam essa fragilidade de base que condicionou quer o desenvolvimento de práticas sustentadas⁴⁸, quer a construção de uma teoria crítica capaz de pensar o design português”. A falta de iniciativas para promover a investigação, exposição e comunicação do design em Portugal contribuem também para um défice na produção teórica sobre a disciplina.

De acordo com Olo (2018, para.1) “a última década foi marcada por alterações significativas no contexto do design português que resultaram num conhecimento mais alargado acerca da natureza da disciplina e da sua relevância a nível nacional” através do fenómeno da globalização de informação que a *internet* possibilita. Segundo esta perspetiva, a prática de design em Portugal reconhece a responsabilidade social,

⁴⁸ De acordo com Bártolo (2006), práticas sustentadas de design vão além do serviço ao mercado, englobando uma fundamentação teórica consistente e uma prática profissional que possibilita ao design afirmar-se como um campo disciplinar autónomo e consolidado.

ambiental, política e cultural inerente à disciplina e começa a produzir respostas de acordo com um conjunto de princípios éticos baseados numa reflexão crítica do ato de projetar (Bártolo et al., 2012).

No “Manifesto para o design português” de Bártolo et al. (2012), um vasto conjunto de profissionais reuniu compromissos para defender valores democráticos, responsabilizar socialmente e promover o design português, ao sublinhar a necessidade de um profundo envolvimento do designer no seu contexto sociopolítico e cultural. O manifesto emerge do descontentamento durante a crise socioeconómica de 2010 a 2013 e, de acordo com o autor, demonstra que “o design é um processo ativo de transformação contextual” (Bártolo et al., 2012, para.3). Na perspetiva desta investigação, levantam-se algumas questões, nomeadamente: **Quais os efeitos produzidos por este manifesto relativamente a práticas de design no contexto português? Foram implementadas todas as intenções nele expostas? Qual a evolução, se houve, da abordagem discursiva das iniciativas de design na descrição e posicionamento social, político e ético das suas intervenções?** (Bártolo et al., 2012; Olo, 2018).

A relação entre Democracia e Design em Portugal é caracterizada, por um lado, pelas intervenções com modelo híbrido cujo foco está na utilização de metodologias de design participativo, nas quais a disciplina abre-se a outros públicos que se apropriam dos seus métodos para conceber realidades alternativas ao normativo. Estas intervenções, contudo, dificilmente se reconhecem como iniciativas de design-democracia ou que possuem alguma ligação às práticas de democracia, devido à noção normativa de democracia, explicada no capítulo 2.1.

Por outro lado, as iniciativas com modelo de **elite** adotam o design de modo a integrar políticas culturais e urbanas, acompanhadas pela aplicação da disciplina como meio para repensar a estrutura funcional dos serviços públicos, e na construção de identidade territorial e coletiva, segundo Quintela (2019). O autor clarifica que nestes contextos, o Design deixa de ser aplicado apenas como um instrumento ao serviço de “perspetivas mais funcionalistas e orientadas para as necessidades e objetivos da indústria” (Quintela, 2019, p.29), para se tornar um meio de expressão social e participativo.

Quintela (2019) argumenta que, apesar do crescimento do investimento público e reconhecimento do Design em Portugal, a ausência de regulação dos direitos laborais dos designers e a concentração em eventos ou concursos promocionais, em detrimento de políticas estruturantes, demonstra que ainda persistem contradições institucionais. A narrativa do Design português torna-se assim um observatório das próprias dinâmicas democráticas, no sentido em que mostra um percurso de progressiva abertura e experimentação, mas ainda marcado por hesitações estruturais.

Alguns exemplos do panorama português são compostos por propostas institucionais como o logótipo do Ministério da Cultura do designer Ricardo Mealha em 1997, e a identidade do Cartão de Cidadão elaborado pelo designer Henrique Cayatte, em 2007 e, fora do contexto institucional, o sistema de identificação cromática ColorAdd, concebido pelo designer gráfico Miguel Neiva, em 2008. Estes exemplos já tinham gerado debates sobre a relação entre design e democracia, como documentado por Frederico Duarte (2011a, 2011b, 2011c), ao evidenciarem questões de identidade nacional e acessibilidade.

A recente controvérsia gerada em torno da identidade institucional da República Portuguesa concebida pelo *Studio Aires*, fundado e dirigido pelo designer Eduardo Aires em 2023 com a fonte *Portuguesa* concebida por Dino dos Santos, (Figura 19), não se resume meramente a uma questão funcional ou estética, mas à abertura de um campo de debate sobre legitimidade, transparência, autoridade e responsabilidade autocrítica do design em práticas de democracia, de acordo com Mário Moura (2024).



Figura 19: Identidades institucionais da República Portuguesa. Fonte: https://shifter.pt/2024/04/notas-sobre-logotipos-design-politica-e-instrumentalizacao/?doing_wp_cron=1717785467.2115879058837890625000

Nota: Comparação entre a identidade visual desenvolvida por Eduardo Aires (cima) com a anterior (baixo)

O facto da alteração da identidade visual se transformar numa arma de arremesso na esfera pública entre diferentes posições do espectro político, faz com que as questões relativas ao design fiquem aparentemente em segundo plano. O debate evidenciou como o design é utilizado de forma estratégica, não como uma ferramenta pluralista, portanto neutra ou universal, mas enquanto instrumento que contribui para a construção de discursos históricos, morais e éticos através de escolhas estéticas que incorporam e manifestam significados políticos.

A abertura recente para a discussão acerca do papel do design na democracia portuguesa demonstra a falta de compreensão das possibilidades e do alcance da disciplina, já que consideram apenas a definição normativa de democracia, bem como uma visão de design subserviente do mercado. Esta controvérsia constitui a oportunidade de refletir sobre a questão que se encontra na base desta investigação: **Em que formatos e contextos se intersectam as práticas de democracia e práticas de Design em Portugal? Será que se resumem apenas à identidade institucional ou englobam outros âmbitos, princípios e práticas?**

Em Portugal, verifica-se uma evolução gradual na forma como o designer se integra nas práticas de democracia (Moura, 2012; Quintela, 2019). Esta evolução traduz-se num *modus operandi* cada vez mais consolidado, que se caracteriza por duas dimensões complementares: primeiramente, através de uma reflexão sobre os discursos existentes no campo do Design e, em segundo lugar, mediante uma análise sistemática da pertinência e aplicabilidade das ferramentas de design nas práticas de democracia (Moura, 2012).

Esta abordagem permite ao designer em Portugal assumir um papel mais consciente e efetivo na sua contribuição para as práticas de democracia. A longo prazo, pode conferir à disciplina um espaço relevante no diálogo sobre a democracia do ponto de vista dos designers, da sociedade portuguesa e dos decisores políticos. Para entender os contornos das iniciativas design-democracia em Portugal, torna-se crucial analisar a forma como designers desenvolvem estes *modus operandi* no terreno, bem como as dinâmicas inerentes, através de estudo de casos.

4. Convergências do Design e Democracia na prática

*A melhor forma de resistir a estas tendências negativas é projetar, desenvolver e estabelecer novas possibilidades de democracia e bem-estar. Em todas as áreas possíveis em que o design tem uma voz, isto significa criar iniciativas altamente visíveis e eficazes que abordem os desafios cruciais de hoje: criação de emprego, reforma da segurança social, sustentabilidade ambiental.*⁴⁹

Manzini e Margolin (2017)

4.1. Estudo de casos de Portugal

A caracterização das iniciativas de design-democracia em Portugal presentes neste capítulo é baseada na recolha de informação através de fontes documentais. Os casos analisados incluem-se nos domínios de ação identificados no subcapítulo 3.3. A análise efetuada⁵⁰ ilustra detalhadamente a forma como diferentes práticas de design procuram cumprir os valores democráticos defendidos pelas iniciativas.

4.1.1. Democracia

O repositório online desenvolvido pelos designers Ana Isabel Carvalho e Ricardo Lafuente, que constituem o estúdio de design Manufactura Independente, pretende providenciar as transcrições das sessões parlamentares, de modo a tornar esta informação mais acessível aos cidadãos (Manufactura Independente, 2019). O projeto teve início em 2010 e terminou nove anos depois.

⁴⁹ “The best way to resist these negative trends is by conceiving, developing and connecting new possibilities for democracy and wellbeing. In every possible arena where design has a voice, this means conceiving highly visible and effective actions that address today’s crucial challenges: job creation, welfare reform, environmental sustainability” [tradução pela autora].

⁵⁰ Ver Apêndice I para informação detalhada das tabelas de análise do estudo de casos.

A plataforma digital também procura informar os cidadãos sobre o funcionamento parlamentar e os seus deputados (Figura 20 e 21), no âmbito do conceito *design for democracy*, reconhecendo que pode ter diferentes efeitos na participação cidadã (Monteiro, 2011). Por um lado, pode capacitar os cidadãos, e por outro lado, pode potencialmente desencorajar a participação, dependendo da forma como cada cidadão interpreta a complexidade do funcionamento parlamentar. A partir desta perspetiva, a **Demo.cratica** apresenta-se como uma plataforma de capacitação cidadã.



Figura 20 – Página inicial do *Demo.cratica*. Fonte: Manufatura Independente (2019b) em: <https://web.archive.org/web/20191102085724/http://demo.cratica.org/>

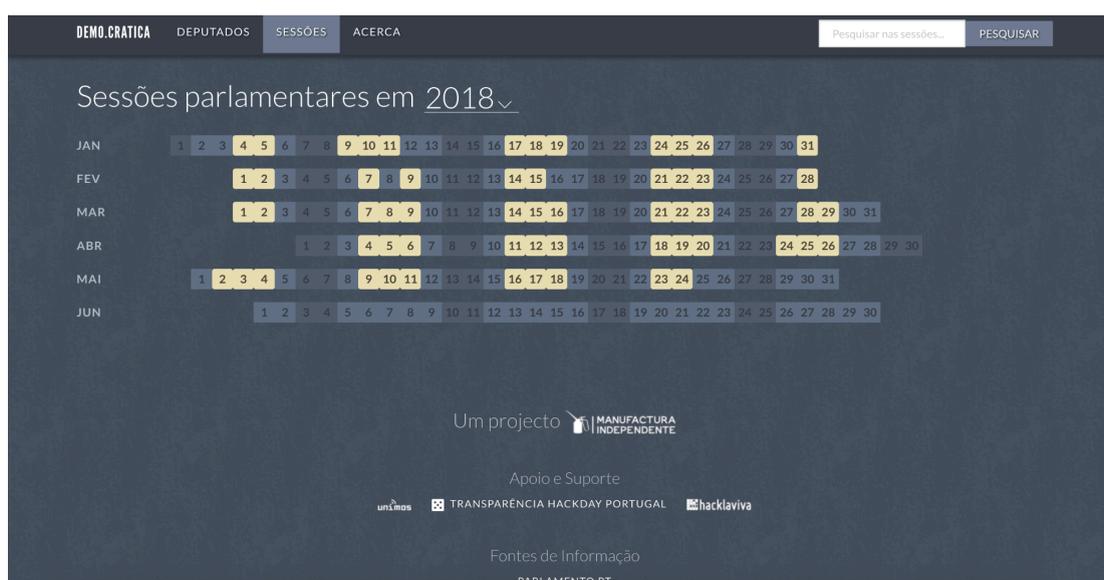


Figura 21 – Sessões parlamentares de 2018 transcritas. Fonte: Manufatura Independente (2019c) em: <https://web.archive.org/web/20191102085724/http://demo.cratica.org/>

A categoria à qual corresponde, em termos de práticas de design, é a comunicação, cujo produto é uma **plataforma digital para a democracia** (ver Figura 5) devido à utilização da *internet* como meio para concretizar o seu propósito fundamental. O repositório digital funciona através de um conjunto de ferramentas de recolha, análise e categorização da informação pública (Manufactura Independente, 2019a). Ao recorrerem a ferramentas livres para a recolha e avaliação da informação pública, permitiu disponibilizar estes dados em formatos e *software* livres (Monteiro, 2011).

A plataforma continha várias funcionalidades e visualizações, contudo o entrevistado Ricardo Lafuente destaca duas. Por cada dia era possível consultar as cinco palavras mais ditas nas sessões parlamentares, portanto era possível ver quais os temas tratados. Tinham uma visualização específica para a quantidade de “muito bens” ditos, que se provou uma maneira eficaz de entender intervenções-chave.

Segundo Ricardo, os desafios enfrentados no decorrer do projeto foram: falta de recursos humanos e financeiros, falta de auxílio externo, nomeadamente do parlamento, na recolha de informação, entre outros, que levaram ao fim inevitável do projeto. Por oposição, a motivação dos promotores encontrava-se no altruísmo, no sentido em que construíram a plataforma para auxiliar quem tivesse o mesmo interesse pelas discussões tidas no parlamento que os promotores:

“(…) e foi isso, sobretudo, que nos motivou a perceber o quão facilmente, quando tens uma base de dados em bruto, podes chegar lá e catalogando, fazendo *layout*, analisando os dados, sobretudo, e mostrando, ganhava-se novas evidências que, por sua vez, podiam alimentar outras investigações.”

O entrevistado refletiu sobre as alterações que teria feito ao projeto. Uma delas está relacionada com a falta de envolvimento do parlamento na construção da plataforma:

“(…) se fosse a pensar Demo.cratICA como nós tentamos fazer tudo e providenciar tudo, se fosse agora, trataria só um bocadinho de informação e põe um painel mesmo grande nas outras, em, por exemplo, ir aos anos anteriores e dizer: “isto não está disponível porque o Parlamento não disponibiliza. Ajude-nos a convencer o Parlamento a pôr isto como deve ser.”

Outra resume-se com o estado atual da democracia, no qual notícias falaciosas são utilizadas como arma de arremesso político contra o sistema democrático. Os depoimentos dos deputados estão incluídos nesse tipo de desinformação. Considerou ainda a possibilidade de ter envolvido melhor a imprensa, para chegar a um público mais alargado que possuísse interesse pelos debates que ocorrem no parlamento:

“Se começássemos agora faríamos tudo de uma forma muito diferente, muito menos ambiciosa, pôr tudo imediatamente, trabalhar muito mais com a imprensa, e de não esperar que a plataforma vá trazer gente, que é um erro muito comum porque nós sabemos que aquilo é uma coisa boa, mas as pessoas não sabem.”

Durante a entrevista, Ricardo mencionou várias aprendizagens que se proporcionaram através da elaboração deste projeto, por exemplo, sobre a manutenção de projetos desta natureza:

“E normalmente nestes projetos é mais fácil começá-los do que mantê-los, essa também foi assim uma aprendizagem. A manutenção destes projetos é normalmente, na checklist, coisa que nunca aparece, e que é isso que faz cair todos os projetos do género.”

4.1.2. Food From the Block

O projeto **Food From the Block**, que foi elaborado pela Associação Locals Approach, surgiu no âmbito da iniciativa internacional *The Healthy Food Challenge* promovida pela empresa *Novo Nordisk*. O propósito do concurso consistia em promover ambientes alimentares mais sustentáveis para as comunidades que estão desproporcionalmente em risco (Novo Nordisk, 2021). Nesse âmbito, a iniciativa em questão visa incentivar a adoção de hábitos alimentares mais saudáveis e reforçar os laços comunitários através de menus que traduzam as comunidades envolvidas. O foco central reside nas atividades que cingem os sistemas alimentares locais. Tal integração posiciona o projeto no âmbito de atuação do conceito de *design in democracy*.

Tendo em conta o contexto no qual o projeto emerge, integra a categoria de **design para direitos fundamentais** (ver Figura 5), uma vez que pretende democratizar a literacia alimentar ao promover um maior acesso a alimentos nutritivos e incentivar o seu consumo consciente ao nível local (Green Savers e Lusa, 2021). No que diz respeito ao cumprimento da constituição, pretende combater a fome, em última instância, de acordo com João Martins, um dos promotores do projeto.



Figura 22 – *Food From the Block* no Festival Co.Cidades em 2023. Fonte: Food From the Block (2023) em: <https://www.instagram.com/p/CrLs6-DI5xY/>

Os atores envolvidos são distintos em cada bairro, sendo que, no 2 de Maio os jovens foram o foco da intervenção, enquanto que, no bairro Prodac, os idosos foram os protagonistas. As associações locais, depois das intervenções da Locals, mantiveram o projeto e assumiram as rédeas do mesmo juntamente com a população (ver Figura 22).

A metodologia de criação dos menus que refletiam a identidade de cada bairro, seguia a lógica da raiz ao prato. Primeiramente, entendiam os alimentos em si, depois, passavam à fase da sua transformação. Por fim, uniam toda a informação com os

princípios que cada comunidade queria ver refletidos no menu (Figura 23). No final do processo, tudo culmina num evento onde os habitantes são convidados a experimentar o bairro “e, cronologicamente, todos estes processos culminaram num evento, em que se devolveu à comunidade mais abrangente, aquilo que foi feito durante estes três meses”. O envolvimento das partes interessadas durante todo o processo é feito através dos princípios da democracia participativa.



Figura 23 – Momento de partilha do *Food From the Block*. Fonte: ão.verde (2022) em: <https://www.ao-verde.com/2022/01/30/food-from-the-block/>

O início do processo por parte dos promotores pauta-se pelo reconhecimento territorial, onde são recolhidas informações sobre o território e a população em geral. As questões de identidade do bairro foram informadas através de um registo etnográfico em Marvila. Com os jovens, o processo foi mais gamificado e com mais atividades. Apesar de haver um plano com estratégias para alcançar o evento e menu, cada sessão nesses espaços seguros de partilha providenciava informações sobre como seria estruturada a seguinte “portanto, não é um plano de todo super fechado”. De acordo com João, estas sessões de partilha permitiram que não existissem conflitos entre as partes interessadas:

“(…) e este espaço, de estarmos em conjunto a cozinhar, a comer, a partilhar, permite isso. Permite que, sem deixarmos de ser quem nós somos, sem deixarmos de ter as opiniões que temos, criar ideias e visões mais ou menos consensuais.”

Para lidarem com as expectativas dos habitantes envolvidos sobre os resultados / impactos positivos do projeto, baseiam o seu trabalho na sinceridade, honestidade, transparência e abertura “portanto, a gestão de expectativas, que é algo a que estamos muito habituados, é literalmente isso, é ser sincero. É abertura, transparência, continuidade e trabalho com as organizações locais”. Por fim, o projeto foi mencionado como uma das boas práticas na atual estratégia para a transição alimentar da área metropolitana de Lisboa. Isto demonstra uma relação, ainda que indireta, com a construção de políticas públicas e o projeto em si.

4.1.3. Jogo do Orçamento Participativo (OP) Jovem

O **Jogo OP Jovem** concebido pela MyPolis (2024), em colaboração com a União de Freguesias de Massamá e Monte-Abraão, consiste num formato alternativo para envolver os jovens na tomada de decisões que abrangem o **orçamento participativo** (ver Figura 5), sendo este o domínio de práticas de design que integra.

A noção de *design for democracy* encontra a sua tradução prática neste projeto, visto que, confere uma oportunidade aos cidadãos jovens de expressarem as suas perspetivas dentro de processos de tomada de decisão. Este formato pretende gerar, não só um maior entendimento das envolvências implícitas nos processos de orçamento participativo, mas também uma maior proximidade entre os jovens e os representantes políticos locais, através do incentivo à participação jovem (Figura 24), promovendo a democracia participativa (Observatório Internacional da Democracia Participativa, 2021). Adicionalmente, este modelo perspetiva transparência e abertura aos cidadãos, no que diz respeito à alocação de recursos da União de Freguesias de Massamá e Monte-Abraão.



Figura 24 – Sessão do orçamento participativo jovem. Fonte: Freguesia de Massamá e Monte Abraão (2021) em: <https://www.uf-massamamabraao.pt/participar/orcamento-participativo-jovem/noticia/orcamento-participativo-planeamento-op-jovem>

Segundo Cristian Briceag, o **Jogo OP Jovem** envolveu os alunos desde o início do processo, isto é, da construção do jogo, até à implementação dos projetos vencedores. No decorrer da construção das regras do jogo, houve alterações na operacionalização que conferiu às escolas e professores um papel mais ativo na mediação do processo e que tornou-o mais conciso:

“As principais fragilidades que tínhamos sentido, foi ao nível de, primeiro, tínhamos que estar em todo lado. Massamá e Monte-Abraão é uma das maiores Juntas de Freguesia de Portugal, e é bem maior do que muitos municípios, ou seja, tem cerca de quase cinco mil alunos, penso eu, nessa faixa dos doze aos dezoito. (...) A segunda, aconteceu que, numa das edições, ou na segunda edição penso eu, tivemos cerca de duzentas e doze propostas, isto é, implicava uma análise técnica rigorosa muito exigente para uma pessoa só fazê-lo. (...) Claro que ninguém tinha paciência ou tempo para ver as propostas, então era carregar, escolher uma ou duas e toca a andar.”

Conferem formação aos professores que integram a mediação do **Jogo OP Jovem**. Antes do processo de tomada de decisão, os alunos aprendem alguns conceitos base da democracia e informação sobre o seu território. Depois, com a ajuda dos professores das várias disciplinas, constroem as propostas, sendo que “normalmente é implementado em Cidadania e Desenvolvimento, mas também existem algumas escolas, onde implementam de uma maneira transversal, ou seja, Cidadania e Desenvolvimento, Português, Matemática, TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação), História”.



Figura 25 – Website do *Jogo Orçamento Participativo Jovem*. Fonte: MyPolis (2024) em: <https://www.mypolis.eu/pt/sobre-nos/ferramentas>

A operacionalização é semelhante à do orçamento participativo, contudo, utilizam o contexto escolar para o implementar (ver Figura 25). Ocorre a batalha de turma, onde, cada turma seleciona a proposta mais votada, sendo apadrinhada e melhorada por todos posteriormente à votação. Há uma campanha para mostrar as propostas de cada turma e, nesse seguimento, dá-se a batalha da escola, na qual são selecionadas as três propostas mais votadas. Ao juntarem-se as restantes escolas do concelho, as propostas finalistas seguem para a análise técnica.

Os integrantes desta análise são membros da MyPolis, direções das escolas, professores de cada escola, alunos que representam a sua proposta, denominados de embaixadores da participação, e técnicos da junta de freguesia. Posteriormente, as propostas que são aprovadas, são colocadas na plataforma online da MyPolis para serem votadas pelos alunos. No fim, durante a festa da democracia, anunciam os resultados e recolhem o *feedback* dos envolvidos, através de um jogo de tabuleiro com cartas. Alguns dos projetos implementados incluem “duzentos e cinquenta cabazes entregues, um torneio de paintball, um torneio de futsal, um *workshop* de programação”, entre outros.

4.1.4. Laboratório Vivo

O programa de experimentação levado a cabo pelo LabX consistiu na implementação de um **Laboratório Vivo** no espaço físico da Loja de Cidadão de Aveiro (Figura 26) (LabX, 2022). O **Laboratório Vivo** é utilizado pontualmente e ocorre entre duas semanas a um mês. Segundo Jorge Lagarto, consiste numa ferramenta que permite um maior envolvimento de todas as partes interessadas e apoia-se nos princípios de transparência e abertura:

“Isto que nós fazemos também muito no âmbito dos laboratórios vivos, que é garantir que as soluções vão ter público. Ou seja, quando estamos a desenhar para públicos específicos, depois temos sempre o cuidado de ativar as associações com esses públicos e garantir que as soluções vão ser utilizadas durante o tempo em que nós estamos a investigar.”



Figura 26 – Laboratório Vivo. Fonte: LabX (2021) em: <https://labx.gov.pt/projetos-posts/lojas-de-cidadao/>

A iniciativa enquadra-se no campo de *design of democracy*, uma vez que o propósito prende-se com promover um atendimento presencial otimizado do serviço público e testar as melhorias implementadas no Portal autenticação.gov pela administração pública (LabX, 2020). Inerentemente, a dimensão representativa da democracia possui uma expressão significativa neste contexto.

O facto de utilizar essencialmente metodologias de design para realizar o processo de remodelação, faz com que integre o domínio do **design para a inovação social no setor público** (ver Figura 5). Os funcionários do LabX não são especialistas em design, mas são: “especialistas a desenhar processos. Sejam para redesenhar serviços, e aí na disciplina do *service design*, mas sejam para desenhar processos de crescimento de uma equipe.”

Possuem um *toolkit* de design de serviços públicos, no qual está incluída a ferramenta do **Laboratório Vivo**, que pode ser acedido e utilizado por todos os funcionários públicos. O entrevistado afirmou que “não somos os únicos a fazê-lo, mas fomos nós que o começámos. E acho que este movimento é mesmo importante na nossa administração”. O processo é assente em três fases: Investigar para entender as verdadeiras causas dos problemas, cocriar e experimentar para validar as soluções,

incluindo sempre as partes interessadas no decorrer do processo. Esta metodologia é baseada no *Double Diamond*⁵¹ do *Design Council*.

Mais especificamente em Aveiro, recolheram informação prévia em lojas de cidadão de Lisboa, Faro, Coimbra e Santo Tirso, através de entrevistas etnográficas, inquéritos de rua e apresentação de situações problemáticas nas lojas de cidadão, durante doze dias. Para validar as constatações retiradas, fizeram sessões de co-criação com cidadãos, funcionários e dirigentes, de forma separada, para encontrar as que se reviam mais ou que achavam mais relevantes:

“Isto depois é escadinha, os cidadãos frente aos funcionários retraem-se, não se sentem tão à vontade e os funcionários perante os dirigentes retraem-se, porque estão ali os chefes deles. Então, o cidadão nunca gosta tanto de expor as suas dificuldades e as suas fragilidades à frente de quem costuma estar do outro lado do balcão, e o funcionário não vai falar mal das coisas ou não vai ser completamente aberto, se tiver ali o chefe. Para evitar estes *biases*, o que nós fizemos foi segregamos os grupos, foi assumido e levantámos aquilo que realmente importa a cada grupo, não quisemos contaminar.”

De seguida, estes resultados foram apresentados à direção superior e à tutela do LabX, que escolheram por onde começar:

“Depois, levámos à nossa direção superiormente e à tutela, “olha, isto é o que os cidadãos acham, isto é o que os funcionários acham, isto é o que os dirigentes acham, agora escolham vocês o que é que querem que a gente vá endereçar”.

Após reunirem seis constatações prioritárias, idearam, testaram e implementaram soluções, como separadores de atendimento, com o auxílio dos parceiros, nomeadamente o ProjectLab da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, a Aveiro Design Factory da Universidade de Aveiro e Fraunhofer Portugal (Figura 27).

⁵¹ O Double Diamond é uma metodologia de design concebida pelo Design Council que alterna entre a exploração alargada e a seleção restrita para resolver problemas de forma eficaz (Design Council, 2024).

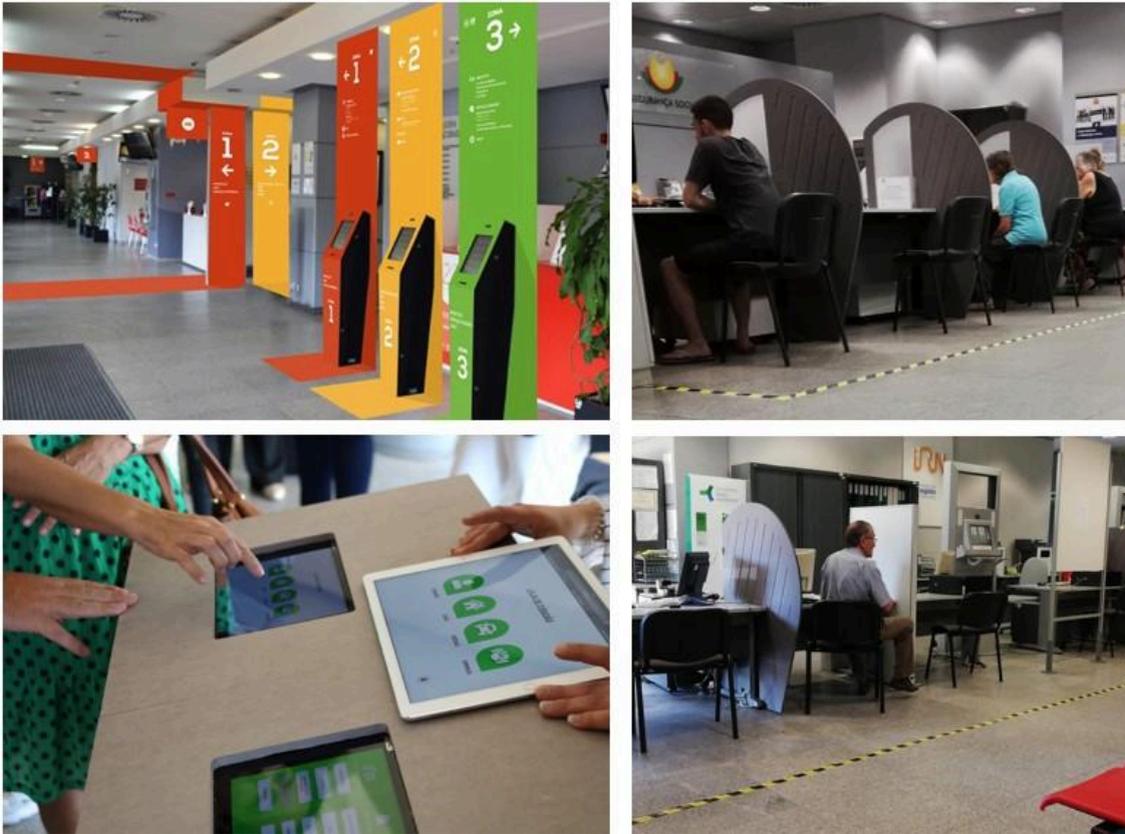


Figura 27 – Soluções desenvolvidas no *Laboratório Vivo*. Fonte: LabX (2022) em <https://labx.gov.pt/projetos-posts/laboratorio-vivo/>

Ao ser questionado se o **Laboratório Vivo** podia ser implementado em todas as lojas de cidadão do país, o entrevistado disse veementemente que não, uma vez que o desafio estaria nos recursos humanos escassos do LabX para tal operação:

“Mas lá está, consegues aplicar isso em, imagina, dez lojas ao mesmo tempo, ias ter dez equipas de investigação no terreno a olhar para aquilo. Ia ser super rico, mas não temos capacidade ainda (...). Nós queremos experimentar de forma controlada. Por exemplo, se há uma coisa que corre muito mal e é possível que corra, eu não quero que isto seja conhecido a nível nacional. Não faz sentido, porque depois vai inquinhar a opinião das pessoas, mesmo sem razão nenhuma, para o futuro.”

4.1.5. Loulé Sou Eu

Não obstante a sua proximidade ao centro urbano de Loulé, a Rua de Portugal encontrava-se relativamente isolada da dinâmica comercial característica das manhãs de sábado na cidade. Face a esta conjuntura, Andreia Pintassilgo, enquanto estudante de Mestrado em Design de Comunicação para o Turismo e Cultura, da Universidade do Algarve, conceptualizou uma estratégia para dinamizar a zona, que culminou na criação do projeto **Loulé Sou Eu** no final de 2016. O propósito seria reverter a perda gradual de vitalidade do comércio local de Loulé, devido à adesão massiva às grandes superfícies comerciais por parte dos Louletanos (Loulé Sou Eu, n.d.).

Demonstra ser uma iniciativa de *design as democracy*, uma vez que promoveu um conjunto de ações de valorização das capacidades dos comerciantes de Loulé para promoverem o seu negócio e garantirem a proximidade com o seu público-alvo (Universidade do Algarve, 2015). Para além dos quarenta comerciantes envolvidos, a Associação do Comércio e Serviços da Região do Algarve (ACRAL), a Câmara Municipal de Loulé, juntas de freguesia que compõem o município, associações e projetos locais como a “Casa da Cultura” participaram no projeto. As atividades incluídas no projeto tinham uma periodicidade de uma vez por mês, assumindo diferentes temáticas (Figura 28).

FESTA NA RUA/04.ABRIL.15

PROGRAMA

Sr. João (cimo da Rua)
>EXPOSIÇÃO DE ARTIGOS NA RUA (dia todo)

Bistro_47
>OFERTA DE REBUÇADOS (dia todo)
Especialidade Folhados de Alfarroba

MASIL_43-A (Loja das bicicletas)
>11hoo - WORKSHOP
Como se afina uma bicicleta

PROACTIVETUR_35-B
LOJA TASA
WORKSHOPS:
>10.30 - TRAPOLOGIA
>11.30 - COROAS DE FLORES

PROVA:
>14.00 - MEDRONHO&FIGOS SECOS

NAILS&LASHES_35-C
> 20% de desconto em todos os serviços efectuados no dia 04/04
> 20% de desconto em todas as marcações efectuadas no dia 04/04

YOGA DO RISO_25
>Várias sessões de yoga do riso

EQUILOULÉ_21
>11hoo_WORKSHOP
Como se faz uma cabeçada

ARQUIVO MUNICIPAL DE LOULÉ
Abertura das 11h00 às 12h00
Projeção do Documentário "Loulé Ontem e Hoje"

CASA BARRIL_15-17
O contador de histórias
>Final do dia

OURIVESARIA SUIÇA_9
Animação, promoções e descontos
>dia todo

LOULÉ PORTUGAL HOSTEL
Projeções na varanda do Hostel com Tripla de DJ'S Xminder&AudioPhatics apartir das 15h00
>Festa de ENCERRAMENTO

ESPAL
Visita ao espaço e história
>durante a manhã

RUA DE PORTUGAL

SR. JOÃO •

BISTRO_47 •

MASIL_43-A •

PROACTIVETUR_35-B •

LOJA TASA •

NAILS&LASHES_35-C •

ABAIXO A MONOTONIA_29-30 •

YOGA_25 •

EQUILOULÉ_21 •

A • ARQUIVO MUNICIPAL

CASA BARRIL_15-17 •

OURIVESARIA SUIÇA_9 •

LOULÉ PORTUGAL HOSTEL_3 •

ESPAL •

62_SEGURDECOR

50_BOUTIQUE NANDA

38_TALI

24_BOM PETISCO

SAPATARIA MUNDO DO CALÇADO

2_CABELEIREIRA CRISTINA

FARMÁCIA CHAGAS

SEGURDECOR_62
Recebe o projecto (INS) TENDAL nas suas paredes e janelas (dia todo)

BOUTIQUE NANDA
WORKSHOP
>Coelhinhos da Páscoa (todo o dia)
>Descontos em acessórios

TALI
>SARDINHADA NA RUA
Apartir da hora de Almoço

BOM PETISCO
>FOLHADO DE LOULÉ
Durante todo o dia

CABELEIREIRA CRISTINA
OFERTA DE MAKE-UP nos cortes de cabelo (dia todo)

FARMÁCIA CHAGAS
ACONSELHAMENTO DE NUTRIÇÃO E PESAGEM_pelos alunos de Dietética e Nutrição da Universidade do Algarve das 13h00 às 16h00

ALMARGEM
Associação de Defesa do Património Cultural e Ambiental do Algarve
Educação Ambiental - acção de sensibilização para o "lixo marinho".

ESCUTEIROS - 290
Associação de Defesa do
>Jogo de Pista
>Caça ao OVO
>Construções
Inscrições na banca dos ecuteiros

GUIAS DE LOULÉ
Associação Guias de Portugal
Sorria está ao pé de uma guia.

CASA DA CULTURA DE LOULÉ
>Animação de Rua
>Documentário "Loulé Ontem e Hoje"

(INS) TENDAL
Exposição de fotografias estendidas ao sol (15 olhares sobre Loulé expostos em modo estendal).

JUNTE-SE À FESTA!

loulé sou eu

www.facebook.com/PAGES/LOULE-SOU-EU
LOULESOUEU@GMAIL.COM

Figura 28 – Programa Abril de 2015 do projeto Loulé Sou Eu. Fonte: Sul Informação (2015) em <https://www.sulinformacao.pt/2015/04/aluna-de-mestrado-da-universidade-do-algarve-dinamiza-projeto-de-design-social-em-loule/>

A abordagem metodológica incluiu um levantamento detalhado dos estabelecimentos comerciais e dos seus proprietários, no qual a ACRAL esteve diretamente envolvida em conjunto com outras associações e coletivos. A designer procedeu à documentação fotográfica dos produtos mais emblemáticos e à elaboração de breves biografias dos comerciantes, baseadas em entrevistas realizadas pela mesma. Foi criada uma página na rede social *Facebook* para a divulgação, em tempo real, das atividades de cada edição (Figura 29).

Na apresentação inicial do projeto aos envolvidos, a designer implementou uma atividade reflexiva, onde recorreu a um espelho físico como recurso metafórico. Conforme explicado por Andreia:

“Era o espelho efeito de reflexo, a vossa imagem, o que vocês vêem refletido, é o que o cliente depois também vê. Por isso essa parte têm que trabalhar, se estiverem chateados põem um sorriso, pronto... Houve aqui também todo um processo que foi de, um bocadinho de autoestima também, de valorizar, porque era uma rua em que o comércio estava um bocadinho apagado, envelhecido, e só eles podiam fazer alguma coisa que transformasse isso.”



Figura 29 – Arraial em Junho de 2015 promovido pelo projeto *Loulé Sou Eu*. Fonte: Loulé Sou Eu (2015) em: <https://www.facebook.com/loulesoueu/photos/pb.100069686574812.-2207520000/997277643615755/?type=3>

No planeamento das atividades foram envolvidos comerciantes e projetos culturais locais na tomada de decisões através de um processo de co-design, convidando-os a refletir sobre estratégias para dinamizar o comércio local, demonstrando assim, que a implementação desta iniciativa baseou-se no princípio democrático da participação, integrando o domínio das **comunidades criativas** (ver Figura 5). Segundo a entrevistada, “todas estas decisões de programação, nós juntávamos sempre os que era possível, os que tinham disponibilidade, fazíamos um lanchinho e depois: “então quem é que faz isto, quem é que faz aquilo”. Este processo permitiu uma troca informal de conhecimentos entre os comerciantes.

Os desafios enfrentados estão relacionados, primeiramente, com os constrangimentos causados pela pandemia de Covid-19, que, em última instância, conduziram à cessação da iniciativa. Adicionalmente, o carácter *pro bono* do trabalho da designer, embora tenha viabilizado a implementação do projeto face às limitações financeiras dos pequenos negócios familiares envolvidos, resultou numa posição profissional precária para a própria, dada a ausência de compensação monetária adequada. A motivação que fez com que a entrevistada colocasse o seu conhecimento ao dispor da rede de comerciantes foi o facto de se deixar:

“contagiar pela dinâmica da coisa, porque o que eu senti, eles também sentiam, que era o facto de estarmos juntos, de estarmos a decidir juntos, e para mim foi muito gratificante esse *feedback* deles. É uma coisa que não se paga.”

4.1.6. Voto Acessível

Segundo Rui Coimbra, o **Voto Acessível** teve início em 2015 devido a uma experiência particularmente negativa de voto acompanhado de um conhecido do entrevistado. A IBM Portugal, juntamente com a Softinsa e a Federação das Associações Portuguesas de Paralisia Cerebral, elaboraram um sistema, (Figura 30), que permite aos indivíduos com condições específicas, como a paralisia cerebral, exercerem o seu direito de voto (Zero Project, 2023).

Ao tornar acessível o ato eleitoral a todos os eleitores, enquadra-se no conceito de *design for democracy*, uma vez que o momento de tomada de decisão basilar do

sistema democrático é a votação livre para os representantes dos cidadãos (Figura 31). Esta solução considera diretamente a dimensão representativa da democracia, mais especificamente o domínio do **ato eleitoral** (ver Figura 5).



Figura 30 – Equipamento que compõe o Sistema de Voto Acessível. Fonte: FAPPC et al. (2018) em https://www.fapcc.pt/VIDEOS/Flyer_PT.pdf

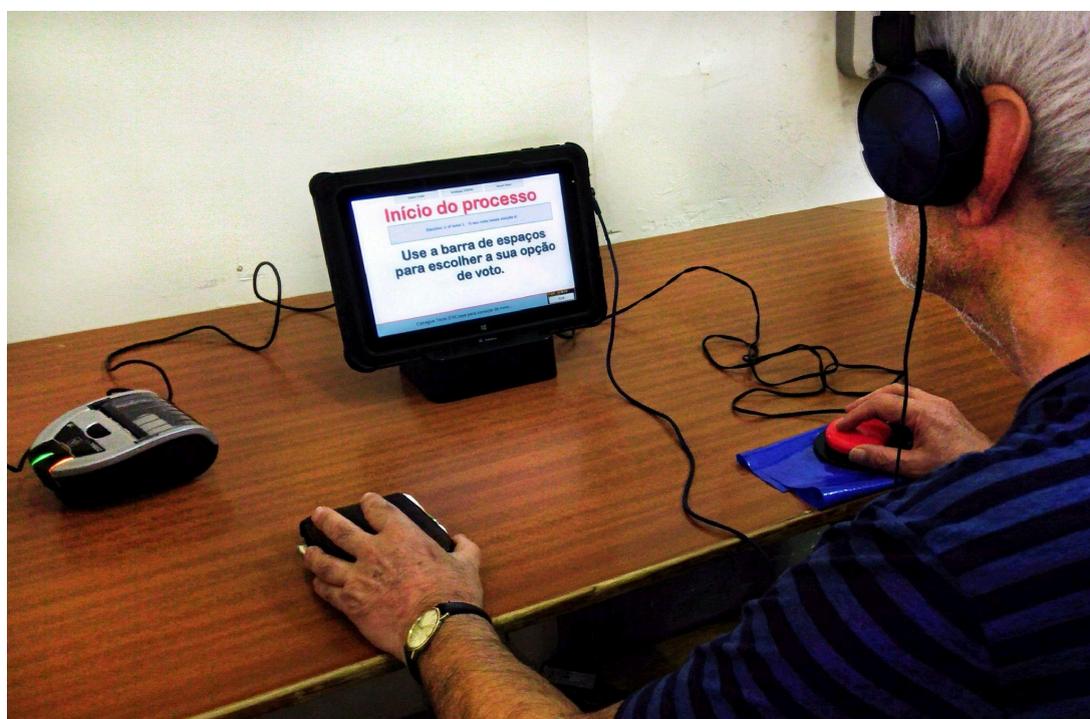


Figura 31 – Exemplo de utilização do Equipamento Voto Acessível. Fonte: Andrade (2021) em: <https://tek.sapo.pt/noticias/internet/artigos/acesibilidade-web-os-desafios-que-marcam-a-luta-por-um-mundo-online-mais-inclusivo>

O entrevistado aborda a utilização do **Voto Acessível** pelos munícipes de Viseu aquando do Orçamento Participativo de 2019 enquanto um marco significativo (Figura 31). Ao ser questionado sobre a implementação da solução, o entrevistado afirma que, numa fase inicial seria implementado um equipamento por concelho ao admitir que “nalguns concelhos possa haver mais do que um, mas para mim, numa fase inicial, não faz sentido estar em todas as assembleias de voto”.

O grande desafio enfrentado pelo projeto, todavia, é a falta de auxílio na implementação do **Voto Acessível** pelas autoridades competentes como a Comissão Nacional Eleitoral e secretários de estado. Segundo Rui, as entidades competentes afirmam que é uma ideia adequada, mas não auxiliam na sua implementação:

“E depois, nós já fizemos algumas apresentações online, à CNE (Comissão Nacional Eleitoral), aos secretários de estado, toda a gente acha uma ideia muito boa, mas depois ninguém faz nada, porque o problema não é com eles. Então, andam, claramente, com a bola na mão, a mandar de um lado para o outro e ninguém assume.”

O entrevistado critica a utilização do voto braile nos contornos que assume atualmente ao explicar que “a solução não serve. É uma bandeira política... *Okay*, está tudo dito, está explicado. E tem custos enormes (...)”. É um sistema que consome muitos recursos e cujo *layout* desconsidera questões fundamentais da acessibilidade. Isto deve-se ao facto dos eleitores terem de decorar a posição do candidato que querem votar na matriz. Também tece críticas quanto ao voto online, em termos de segurança informática e garantia de voto confidencial:

“Porque é que nós fizemos uma solução de votos presencial e não online. O voto *online* tem N problemas, mas há dois que são muito importantes. Um deles é a segurança, porque? Por mais camadas de segurança que se coloque, há sempre o risco de um ataque de fora. Já todos nós ouvimos notícias de possível interferência nos Estados Unidos, em França, em Inglaterra com o *Brexit*, enfim. Mas esse é um problema, há um outro, que, na minha opinião, é mais grave e ninguém quer saber, que é o facto da pessoa em casa poder estar a votar intimidada.”

4.2. Análise de Práticas

Ao olhar para a proposta inicial de Saward (2021), houve uma reflexão crítica onde se entende o raciocínio subjacente à criação deste guia passo-a-passo baseado no *Democratic Design Framework*, contudo, é impraticável para a comparação entre diferentes casos. O autor utiliza o guia na construção e/ou reformulação de apenas uma iniciativa de design-democracia. Esta dissertação procura contribuir com uma adaptação deste guia prático, permitindo a sua utilização na classificação e comparação de iniciativas de design-democracia através da reformulação e reestruturação dos 10 passos.

1) Liderança

Iniciativas com modelo de elite⁵², como no caso do **Voto Acessível**, não obstante responder à necessidade de melhorar o exercício da democracia, tende a hierarquizar os contributos, sendo que existe uma valorização da posição dos peritos que se sobrepõe às perspetivas dos cidadãos (FAPPC et al., 2018).

Numa perspetiva híbrida, a ideia ou motivação principal é desenvolvido por um grupo de peritos, contudo todo o processo de conceção é elaborado com a comunidade selecionada, como no caso do **Jogo OP Jovem**, a plataforma **Demo.cratICA**, projeto **Loulé Sou Eu** e o **Food From the Block** (Loulé Sou Eu, n.d.; Manufatura Independente, 2019a; MyPolis, 2024; Novo Nordisk, 2021). Nestes casos, os intervenientes formam uma comunidade no sentido de se unirem pelo interesse de participar por uma causa comum. No **Laboratório Vivo**, a comunidade visada corresponde aos utilizadores do serviço público a ser redesenhado. Isso significa que esta comunidade já existe *a priori* e é identificada pelos peritos para se envolver no processo de consulta⁵³ para a co-criação de uma solução (LabX, 2020).

Por sua vez, as intervenções com modelo *grassroot*, são iniciadas por cidadãos organizados de forma coletiva em associações, ou movimentos sociais, para materializar

⁵² Para a consulta das definições dos três modelos distintos: Elite; *Grassroots* e Híbrido (Saward, 2021), ver página 38 da presente dissertação.

⁵³ Num processo de consultoria, os participantes contribuem com os seus pontos de vista, opiniões ou preferências, e os decisores políticos utilizam esta informação para informar as suas escolhas (Organizing Engagement, 2019). No entanto, este processo pode tornar-se problemático quando os decisores políticos recolhem o *feedback* do público, mas não o têm em consideração.

as suas vontades individuais e coletivas, sendo que, podem ser apoiadas por entidades públicas, privadas ou acadêmicas. Nenhum dos casos se enquadram nesta caracterização.

2) Princípios democráticos

No âmbito dos princípios democráticos essenciais, tendo em conta somente o mínimo democrático composto por comunidade, governança, igualdade, liberdade, recursos e constituição (Saward, 2021), os casos em questão divergem em virtude da formulação explícita dos principais objetivos a alcançar. Esta categoria, portanto, não coloca em causa a essência filosófica de cada caso, sendo que as classificações não são mutuamente exclusivas.

Por um lado, os casos do **Laboratório Vivo** e **Demo.cratia** encontram-se focados somente nos princípios de liberdade e recursos (LabX, 2020; Monteiro, 2011). Por outro lado, os casos **Loulé Sou Eu**, **Food From the Block** e **Jogo OP Jovem** pressupõem uma maior abrangência de princípios democráticos fundamentais para enfrentar os desafios a que se propõem, como comunidade, igualdade, liberdade, recursos e, no caso do jogo, a governança (Green Savers e Lusa, 2021; Loulé Sou Eu, n.d.; MyPolis, 2024). Por sua vez, o **Voto Acessível** engloba todos os princípios democráticos que compõem o mínimo democrático, em função da extrema relevância do sistema de votação para a concretização da democracia enquanto sistema (FAPPC e IBM, 2021).

3) Abordagem

A presente categoria inspira-se em Saward (2021), contudo, numa leitura crítica mais pormenorizada, entende-se que a classificação que o autor apresenta possui lacunas quanto à sua natureza. Ao reduzir a classificação à escolha entre abordagens de caráter totalmente sistémico, parcialmente sistémico, ou institucional, é problemática porque compara dimensões de natureza distinta, visto que uma abordagem pode ser simultaneamente institucional e parcialmente sistémica, por exemplo. Remete-se, deste modo, a análise para uma categoria dual entre parcialmente ou totalmente sistémica. Dentro desta categoria, os seis casos selecionados possuem uma abordagem parcialmente sistémica.

No caso do **Loulé Sou Eu**, a sua abordagem considera a forma como estratégias diferenciadas para promover o comércio local podem constituir uma realidade alargada (Loulé Sou Eu, n.d.). Tal como no caso anterior, o **Voto Acessível** procura poder expandir o ato de votar e aplicá-lo nos mais variados contextos, desde decisões coletivas a atos eleitorais, sendo uma ação que se encontra no elo de ligação de vários subsistemas do ecossistema político (FAPPC et al., 2018).

A iniciativa **Food From the Block** possui uma abordagem que considera vários sistemas alimentares locais (Novo Nordisk, 2021). O projeto vai para além do âmbito da literacia alimentar, visto que move e encadeia diferentes partes interessadas que representam, por sua vez, diferentes esferas da sociedade e instituições (Green Savers e Lusa, 2021). Numa perspetiva semelhante, o caso **Demo.cratica**, ao tornar os dados públicos mais acessíveis ao utilizador comum para que a linguagem política, jurídica e legislativa seja compreensível para toda a população, confere uma ponte entre diferentes subcamadas do sistema político (Monteiro, 2011).

O **Laboratório Vivo** possui uma abordagem parcialmente sistémica pelo facto de apenas se referir a um modelo de serviço de atendimento presencial público e uma solução tecnológica da administração pública, dentro de um conjunto vasto de serviços públicos (LabX, 2020). O **Jogo OP Jovem**, de forma análoga ao caso do **Laboratório Vivo**, abordou especificamente a forma como a Unidade de Freguesias de Massamá e Monte-Abraão poderia realizar um orçamento participativo ao qual os jovens destas freguesias aderissem (Observatório Internacional da Democracia Participativa, 2021).

4) Restrições e oportunidades

É possível constatar que o projeto **Loulé Sou Eu** sofreu um maior peso das externalidades, no que diz respeito aos padrões de decisão e consumo do público-alvo, ao passo que o **Laboratório Vivo** foi restringido por procedimentos burocráticos pré-estabelecidos pelo organismo estatal do qual fazem parte (LabX, 2020; Loulé Sou Eu, n.d.). De igual forma ao projeto **Loulé Sou Eu**, as restrições externas da iniciativa **Food From the Block**, provêm dos hábitos alimentares e condições socioeconómicas precárias das comunidades vulneráveis em questão (Novo Nordisk, 2021). Do mesmo modo, o **Demo.cratica**, também apresentou restrições externas em relação à

dependência de terceiros para o seu funcionamento e disponibilidade de recursos humanos e financeiros (Manufactura Independente, 2019a).

No caso do **Jogo OP Jovem**, o orçamento participativo é um processo moroso, exaustivo e exigente para os participantes, contudo, as condições para garantir o envolvimento dos cidadãos também possuem aspetos externos, como a decisão individual de não participação (Observatório Internacional da Democracia Participativa, 2021). Em relação ao **Voto Acessível**, as restrições internas ocorrem em concordância com o **Laboratório Vivo**, enquanto que as limitações externas integram a escolha deliberada, ou por motivos de inacessibilidade, dos eleitores não cumprirem o seu direito ao voto (FAPPC e IBM, 2021).

Tendo em conta as oportunidades dos projetos **Loulé Sou Eu**, **Food From the Block**, **Demo.cratICA** e **Jogo OP Jovem**, as habilidades e conhecimentos dos indivíduos são extremamente valorizados enquanto recurso e, conseqüentemente, são vistos como oportunidade. Nos casos do **Laboratório Vivo** e **Voto Acessível**, a oportunidade incide essencialmente em envolver o público-alvo no desenvolvimento das soluções em conjunto (FAPPC e IBM, 2021; LabX, 2020).

5) Dependências na operacionalização

O estado atual de cada caso diverge entre três grupos abrangentes: em desenvolvimento, a decorrer e terminado. No primeiro grupo encontra-se apenas o caso do **Voto Acessível**, sendo que no segundo grupo englobam-se os casos **Food From the Block**, **Jogo OP Jovem** e **Laboratório Vivo**, e, por fim, no último grupo, os casos **Demo.cratICA** e **Loulé Sou Eu**. A fase inicial de planeamento e de angariação dos recursos necessários à implementação dos casos **Loulé Sou Eu** e **Demo.cratICA** foi desafiante, tendo em conta que estes projetos foram alavancados de forma independente no seu início. Os projetos **Jogo OP Jovem** e **Food From the Block** possuem um desenvolvimento moroso que reflete a capacidade de mobilizar os cidadãos durante o seu processo, como também na implementação das soluções selecionadas e desenvolvidas pelos participantes. Por fim, nos casos do **Laboratório Vivo** e **Voto Acessível**, a transição da fase de testagem à fase de aplicação das alterações colocou entraves aos projetos, devido aos processos burocráticos necessários, bem como a ampla escala funcional e territorial que estes casos abrangem (FAPPC e IBM, 2021).

6) Contributo do Design

Aqui iremos salientar os contributos das práticas que provêm de metodologias de design, de modo a entender a influência desta disciplina nos casos em questão, considerando se o design esteve presente de forma implícita ou explícita.

O programa de experimentação em contexto real, elaborado pelo LabX, testou o conceito de **Laboratório Vivo**, enquanto ferramenta de design, ao aplicá-lo num serviço público de cariz presencial (LabX, 2020). Esta experimentação sugere que existe a possibilidade e necessidade de exploração, através de metodologias de design, de soluções que reformulem serviços públicos que não estejam adaptados a quem usufrui deles.

Por sua vez, os projetos com **comunidades criativas**, onde o **Loulé Sou Eu** se insere, demonstram como o design pode promover a concretização destas práticas de democracia alternativas, desconstruindo a visão normativa do conceito de democracia (Loulé Sou Eu, n.d.). O apoio dado pela designer, sem adotar uma postura paternalista, aos comerciantes envolvidos no projeto possui um caráter de co-responsabilização e autonomia dos mesmos (Loulé Sou Eu, n.d.).

O repositório **Demo.crativa** pretendeu demonstrar que as **plataformas digitais para a democracia** não servem apenas para a tomada de decisões coletivas, mas também para agilizar a comunicação entre linguagens políticas elitistas e mais acessíveis (Monteiro, 2011). O design de interfaces mostrou-se capaz de repensar uma forma de fazer a ponte entre duas realidades distintas, contudo, interligadas.

A iniciativa **Voto Acessível** foi fulcral para entender a intrincada natureza da reformulação de um sistema basilar da democracia pré-estabelecido, e como o design aliado à tecnologia e engenharia é capaz de encontrar soluções para o mesmo (FAPPC e IBM, 2021). Apesar da metodologia utilizada no caso do **Voto Acessível** não estar intencionalmente relacionada com o design, procuram incluir princípios que se alinham com a disciplina, tais como: simplicidade, segurança e semelhança (FAPPC et al., 2018).

O **Jogo OP Jovem** teve como consequência a demonstração de que, o envolvimento de cidadãos jovens em momentos de tomada de decisão coletiva, tanto durante a sua conceção, como no decorrer do processo, é possível e relevante para a sociedade civil (Observatório Internacional da Democracia Participativa, 2021). O

elemento da gamificação aliado ao design, enquanto mote principal para o desenho desta iniciativa, contribui para a simplificação de processos complexos, tornando-os intuitivos para os cidadãos.

Por fim, o projeto **Food From the Block** coloca a disciplina do design ao serviço de sistemas complexos, mas fundamentais, como a rede de alimentação local, para garantir a provisão de direitos humanos essenciais a comunidades suscetíveis (Green Savers e Lusa, 2021).

4.3. Perceções de designers pela Democracia

Numa primeira fase de análise das transcrições das entrevistas, abordou-se a informação em falta que fora previamente identificada no estudo de casos. Incluiu-se também constatações reflexivas dos entrevistados acerca do contexto, alterações ou aprendizagens que os projetos proporcionaram. Na segunda fase de análise das transcrições das entrevistas, foram identificadas as posições dos diversos entrevistados relativamente às questões transversais desta investigação. Adicionalmente, foi abordado também a percepção de impacto no âmbito das ações levadas a cabo em cada caso, expressadas pelos entrevistados.

A pergunta: **“Como encara o contributo deste projeto para uma democracia resiliente?”** teve como objetivo apreender a percepção dos entrevistados sobre a intersecção entre os conceitos de design e democracia resiliente, no contexto do projeto em que participaram.

Os entrevistados Cristian e Jorge destacam que o principal contributo do seu projeto para a democracia é aproximar os cidadãos dos processos decisórios e promover a confiança nas instituições.

De acordo com Cristian, o **Jogo OP Jovem** contribui para desenvolver capacidades e competências dos jovens, nomeadamente: melhorar a criatividade, aproximar os jovens da participação cívica e dos seus representantes políticos diretos, pensamento crítico, apropriação do espaço escolar e conhecimento dos canais de participação.

Ao envolver os cidadãos através do **Laboratório Vivo** e devolver a importância da sua contribuição demonstra uma faceta diferente da administração pública de proximidade com os cidadãos. Sob a perspetiva de Jorge “é quase *accountability*, no sentido de prestarmos contas sobre o tempo e o empenho que pedimos às pessoas e estamos aqui a devolver e a demonstrar que isso não foi em vão e que estamos a trabalhar nesse sentido”.

O **Voto Acessível** e **Food From the Block** têm como foco a inclusão de grupos que tradicionalmente são marginalizados ou possuem acesso condicionado às práticas de democracia. Segundo Rui, o **Voto Acessível** é decisivo na construção de uma democracia plena, porque permite que o artigo 10º da Constituição Portuguesa, relativo ao voto secreto, seja efetivado devido ao carácter presencial do equipamento:

“E votar acompanhado é uma violação grosseira do artigo 10º da Constituição, que diz que o voto é secreto. Ou seja, mesmo que haja uma lei eleitoral, que permita legalmente o voto acompanhado, uma lei nunca se pode sobrepor a um princípio básico da Constituição”.

No contexto do **Food From the Block**, o poder social da comida e dos momentos de partilha de memórias e troca de conhecimentos são capazes de influenciar as questões da democracia participativa, de forma indireta, de acordo com João. Os promotores providenciam as ferramentas necessárias para que as pessoas se possam envolver e expressar acerca de questões pessoais e comunitárias.

De forma análoga, o **Loulé Sou Eu** configurou-se como uma iniciativa de cariz democrático, que visa a congregação dos proprietários de estabelecimentos comerciais da Rua de Portugal, em Loulé. Esta abordagem afigura-se como um paradigma alternativo e colaborativo para a criação de dinâmicas de envolvimento comunitário. Pode-se afirmar que esta iniciativa contribui significativamente para a conceptualização de novas metodologias de participação cívica informal através do design. Na perspetiva de Andreia “democraticamente foi completamente, foi uma forma de unir as pessoas desta rua”.

O **Demo.cratika** tem como propósito aproximar os cidadãos da história política e dos assuntos discutidos no parlamento português. Por um lado, Ricardo afirma que

este tipo de iniciativas são fundamentais para encurtar a distância entre as pessoas e práticas de democracia. Por outro lado, reconhece desafios na sua implementação:

“Agora, infelizmente eu não posso dizer que o projeto tenha contribuído ativamente com o seu objetivo para um reforço da democracia. (...) Porque é que não contribuiu? Porque era um esforço grande, não só de integração do volume de dados muito grande, que ainda por cima era manual, ou seja, tínhamos de corrigir muita coisa. (...) Depois também o problema de manter atualizado e não tínhamos estrutura para isso”.

A questão “**Qual foi o papel do design neste contributo?**” possui o mesmo objetivo que a pergunta antecedente, uma vez que surge na sequência da mesma. De acordo com Cristian, Ricardo e Rui, um design *user-friendly* é visto como essencial para engajar os utilizadores. Para Cristian, este elemento permite uma melhor utilização da plataforma e confere interesse aos jovens em continuar a fazer parte do processo do **Jogo OP Jovem**, sendo que considera “fundamental termos um excelente design, independentemente de que área estamos a falar aqui para o processo”.

Segundo Ricardo, o objetivo do **Demo.cratICA** era conseguir promover esse engajamento próximo com a história política do país e que pudesse, de alguma forma, alimentar o modo como o público pensa na política atual. O entrevistado deixa o aviso de que o design sozinho não é capaz de ultrapassar obstáculos que surgem fora do seu escopo de ação:

“e acho que está sempre sujeito a isso, ou seja, o design sozinho não vai conseguir, por exemplo, ultrapassar uma falta de vontade política em providenciar informação transparente. E não podes mesmo fazer nada enquanto designer, e por isso é que nos tornamos ativistas.”

Por fim, Rui sublinha a importância da simplicidade na construção da solução para que seja verdadeiramente acessível. Para a compreensão fácil dos utilizadores relativamente à forma como utilizam o equipamento do **Voto Acessível**, ele deve ser o mais sintético possível e conter apenas as funcionalidades essenciais.

Conforme as constatações de Andreia, João e Jorge, o design vai além do aspeto visual e está no centro das operações, enquanto estratégia para desenhar programas, metodologias e ambientes que facilitem a participação cívica.

Andreia, na condição de designer de comunicação, sublinha o papel vital da comunicação como elo de ligação entre os diversos elementos do projeto. Esta ênfase sublinha a importância crítica das competências comunicativas em iniciativas em âmbito comunitário. A designer descreve-se como o elo de ligação entre os diversos atores do projeto, particularmente os comerciantes, através da observação, diálogo e envolvimento com os participantes. A designer detalhou a sua responsabilidade na criação de diversos materiais de comunicação, incluindo cartazes e *press releases*.

No âmbito do **Food From the Block**, o design esteve presente em várias dimensões do projeto, conforme as constatações de João. Possui o papel de facilitador de comunicação, no sentido de alcançar os públicos com os quais trabalha. Abordam a noção de que o poder social da comida está conectado ao ambiente que o rodeia, quer seja construído, quer seja social. Isto ocorre através de estratégias de design que foram incluídas no projeto que, apesar de não serem o foco do projeto, permitem efetivar questões da democracia.

Segundo Jorge, no *modus operandi* do LabX, o design não se limita a estar nos serviços e no desenho do próprio processo participativo. O design providencia um referencial lógico, uma linearidade que ajuda o LabX a ter um *mindset* para quem têm de comunicar superiormente.

A questão: **“Em teoria, quais são as perspetivas do papel ativo do design na construção de uma democracia mais resiliente?”** visa obter uma perspetiva exploratória do entrevistado sobre as dinâmicas entre design e democracia no contexto português.

Todos os projetos reconhecem o design como uma ferramenta crucial para facilitar a comunicação e promover a inclusão democrática. Na perspetiva de Rui e João, o design é essencial para criar espaços de inclusão e participação. Rui acrescenta que o design é importante porque pode trazer para dentro da democracia, abrindo-a a um conjunto de pessoas que outrora não seriam incluídas, “portanto, o design pode ser aquele *add-on* que remove o obstáculo à participação como um *pare*”.

Segundo João, o design potencia bastante e cria meios para as pessoas se juntarem e, neste sentido, se forem utilizadas ferramentas e estratégias de design com o fim específico de tornar a democracia mais participativa e resiliente, à partida, já se contribui para tal.

Sob uma perspectiva semelhante, Andreia destaca que a ação de unir os diversos componentes do projeto e atores envolvidos é uma contribuição única do designer. A entrevistada caracteriza explicitamente o designer como um facilitador, alguém que catalisa processos e potencia recursos já existentes numa comunidade. O designer é retratado como alguém capaz de identificar e ativar competências que os indivíduos possuem *a priori*, mas que necessitam de orientação. Acrescenta ainda que “o designer tem de ser resiliente, não desistir quando as pessoas algumas já estão assim a ficar desanimadas”.

Para Jorge “o papel [do design] é central, porque nós para conseguirmos dar resiliência à democracia temos de motivar a transparência das entidades e promover a confiança dos cidadãos nas entidades”. Por sua vez, Cristian enfatiza a importância de um design acessível e cativante para engajar os cidadãos, especialmente os jovens:

“Acredito que acaba por, mais uma vez, acima de tudo, aproximar os jovens da participação cívica e do poder político formal. E ao mesmo tempo, acaba por dar alguma leveza a esses momentos entre os jovens e os representantes políticos, pois, normalmente, são todas assembleias muito formais, onde os políticos levantam e falam durante trinta minutos para o boneco, os jovens adormecem.”

Todos os entrevistados reconhecem o potencial do design, no entanto, também há uma consciência clara das suas limitações. Ricardo afirma que o design, por si só, não resolve todos os problemas e que deve ser utilizado com consciência das circunstâncias envolventes:

“(…) por isso, acho muito nobre, sempre achei, esse desígnio do design de poder situar-se como um elemento ativo na construção de uma democracia mais eficaz, mas acho que esse discurso também teve, tem tido e está a ter, o efeito muito negativo de desresponsabilizar os meios pelos quais a segurança se pode fazer. E que depois se diz que o design através de *hackathons* e *post-its* e de protótipos e *whatever*, que pode fazer isso e isso muitas vezes é usado como um *outsourcing*

da responsabilidade política para essas mudanças. E que acho mesmo que existe, em alguns casos, algum cinismo estratégico por parte dos agentes políticos.”

Também menciona o LabX enquanto:

“(…) um bom exemplo de como tu podes encontrar e criar contextos diferentes de reforço da democracia, que não passam pelos meios tradicionais de intervenção política, e esse engajamento por parte do governo e das instituições públicas, com os cidadãos, é, de facto, o caminho a seguir, não tenho dúvidas. No entanto, não basta esse canal de comunicação, não basta a criação desses espaços, mas têm de ser devidamente alimentados e direcionados.”

Invocando, ademais, a perspectiva de Silvio Lorusso, o qual postula que a atribuição ao design de um potencial transformador intrínseco e autónomo constitui uma premissa falaciosa e potencialmente danosa, o entrevistado compara a utilização de processos de design para a mudança social enquanto práticas de democracia tradicionais. Termina com a constatação de que o design pode ser uma peça no processo de reforço da democracia, visto que o enriquece, mas considera este processo relativamente alheio ao design.

Numa lógica análoga, João reitera a noção de que o designer deve estar atento às circunstâncias que envolvem estes processos de participação cívica, e, como se podem promover espaços democráticos perante a crescente desconfiança na democracia:

“É só olhar para o contexto global, cada vez mais tem-se trabalhado as questões da participação, mas também cada vez mais temos tido críticas à democracia. Portanto, eu acho que isso aí é onde está o interesse e é uma das questões mais interessantes. Realmente, estamos a criar cada vez mais espaços democráticos, mas cada vez mais as pessoas se questionam desses espaços democráticos.”

A sub-questão: **“Nessa perspectiva, quais são os principais obstáculos e motivadores para tal?”** surge no seguimento da questão anterior e, por isso, pretende identificar elementos que promovem ou dificultam a presença do design no sistema democrático.

Um obstáculo comum identificado por todos os entrevistados prende-se com a falta de recursos, sejam eles humanos, financeiros ou institucionais. Sob a perspetiva de Ricardo e Cristian, a falta de recursos humanos e financeiros limita o potencial dos projetos. Por sua vez, Andreia salienta o facto do trabalho dos designers nem sempre ser valorizado monetariamente de forma justa. Esta situação configura-se como um desafio significativo para a sustentabilidade e o reconhecimento da profissão no panorama laboral contemporâneo.

Ricardo menciona ainda outros obstáculos específicos ao seu contexto, como a falta de informação estruturada e providenciada de forma explícita, que permita a utilização aberta, visto que o acesso a arquivos, textos, números, fontes de dados que são essenciais para que as plataformas cívicas de *civic tech* possam existir. Tece críticas à falta de vontade política das instituições e decisores em providenciar esta informação de forma aberta e, conseqüentemente, adotarem uma atitude transparente.

Noutra perspetiva, Jorge enumera obstáculos relacionados com a cultura de funcionamento em silos da administração pública. Ou seja, das instituições possuírem soluções centradas naquilo que são, em oposição a providenciar serviços eficazes, quase um sentimento de orgulhosamente sós, como exemplificado pelo entrevistado:

“Toda a gente consegue compreender o benefício de ter os quatro números associados a um cartão [de cidadão], mas só o facto de não teres conseguido eliminar os quatro números e criar um número único, já é demonstrativo um bocado da nossa cultura. (...) Portanto, apesar de tudo, numa medida de simplificação e melhoria de serviços, nós até continuamos a ter os nichos bem patentes.”

Por sua vez, Rui aborda a falta de consciência sobre acessibilidades por quem desenvolve *software*. Por fim, João também destaca o custo elevado destes processos, para que sejam realmente eficazes e a desinformação enquanto desafios significativos.

Para a maioria dos entrevistados, a visibilidade e a concretização de resultados palpáveis são motivadores fortes. João e Jorge sublinham a importância de mostrar resultados concretos para manter o envolvimento dos participantes e justificar o valor

dos projetos. Na sua resposta, João também destaca a questão de ser visível enquanto promotor do projeto e dar respostas a quem participa, que pode ser desafiador e:

“(…) então, e aí sim entra o papel do design também para a democracia, quantas mais pessoas tiverem espaços, canais de participação, quer seja ele informal ou formal, que estejam mais conscientes, mais nós vamos efetivar essa democracia, porque, à partida, mais pessoas vão lutar, vão defender causas.”

Seguindo a mesma lógica, Jorge realça a demonstração de resultados do processo de design através da produção de relatórios e documentos científicos enquanto motivador principal:

“Assim que conseguimos espaço para fazer qualquer experimentação, é escrever relatório. É muita produção de documentação que é para conseguirmos comunicar a proposta de valor. A proposta de valor pode existir, se nós não a capturarmos e não a registarmos é como a árvore que cai na floresta e não está lá ninguém, faz barulho? Nunca se sabe, não estou lá para ouvir e aqui é um bocado a mesma coisa.”

Os entrevistados Cristian, Andreia e Rui partilham a ideia de que o design possui capacidade intrínseca de melhorar processos. Cristian reitera que “a maior parte dos decisores políticos e dos organismos têm noção que é importante e que é possível melhorar os processos e algumas ferramentas desses processos”. Rui coloca em evidência o facto do design construir projetos a partir da testagem no terreno e com utilizadores adequados.

Andreia destaca a característica dos designers como agentes facilitadores na resolução de problemas. Para a entrevistada, o designer deve compreender profundamente o contexto em que o seu trabalho se insere, bem como os fundamentos e objetivos que justificam a sua realização. Advoga que, a apreensão do propósito do trabalho potencia a aquisição e o desenvolvimento de ferramentas conceptuais e metodológicas mais adequadas e eficazes face aos desafios específicos de cada projeto. Por fim, Ricardo não enumera nenhum fator motivador na sua resposta devido à sua posição estabelecida na questão anterior.

Na presente investigação, não se procedeu à formulação prévia de uma pergunta transversal a todos os entrevistados sobre a **perceção do impacto do projeto**. Não obstante, a temática emerge como um tópico recorrente, ora de forma explícita, ora de modo implícito, nos discursos dos diversos participantes.

Os entrevistados João, Cristian e Andreia destacam como a participação ativa promove mudança de comportamentos e desenvolve diversas competências, a longo e médio prazo. No âmbito do **Jogo OP Jovem**, Cristian afirma que, não só traz leveza às práticas de democracia que normalmente são rígidas, como também permite que os participantes desenvolvam aptidões cívicas, reflexivas e críticas. Adverte que a visibilidade deste impacto não é imediata por estar incluída na área da educação.

No projeto **Food From the Block**, João identificou as atividades de cocriação como as mais impactantes na mudança de hábitos alimentares dos participantes, enquanto as visitas de reconhecimento territorial, embora essenciais, tiveram menor influência direta nos hábitos. A base das atividades pressupõe o envolvimento ativo dos participantes num espaço seguro de partilha e proximidade, onde é visível a adoção de novos hábitos alimentares. O entrevistado dá o exemplo que, sair da zona de conforto permitiu às pessoas envolverem-se no projeto com maior profundidade:

“aquilo que, por exemplo, ficou mais marcado (...) nas pessoas em Marvila do projeto, foi o facto de terem comido espécies de vegetais que à partida considerariam ervas daninhas. Portanto, foi este gatilho de comerem coisas inesperadas que os fez, se calhar, embarcar na coisa com muito mais intensidade.”

Por sua vez, de acordo com Andreia, houve uma forte mobilização da comunidade, que se envolveu ativamente no projeto **Loulé Sou Eu**. A sensação de pertença e colaboração foi fortalecida, o que gerou um efeito de empoderamento entre os participantes. A iniciativa trouxe maior movimento para determinadas áreas de Loulé, o que promoveu uma maior rentabilidade por parte dos negócios. As atividades promovidas permitiram “que as pessoas se deslocassem para ir ali e ter esse: “sim, temos que apoiar o comércio local”.

Jorge também incide na confiança dos cidadãos nas entidades públicas através da participação ativa. Segundo o entrevistado, projetos como o **Laboratório Vivo**

alteram a perceção do público geral sobre a administração pública, ao deixarem de a ver como algo complexo. Conseguem alcançar esse impacto através da produção de resultados relevantes para a resolução dos problemas identificados e devolver esses contributos aos envolvidos e à tutela superior.

No caso da plataforma **Demo.crativa**, Ricardo menciona que, o facto de ter uma vertente de base de dados, começaram a entender que podiam extrair um volume de informação bastante importante para a caracterização das diversas posições relativamente ao debate a ocorrer.

Na perspetiva de Rui, o **Voto Acessível** também evidencia uma conquista no que diz respeito à alocação de verbas municipais para promover a inclusão. Através da criação do **Voto Acessível**, a Câmara Municipal de Viseu criou um orçamento específico para promover exclusivamente a inclusão, antes mesmo do ato de votação com o equipamento, no contexto do orçamento participativo de Viseu em 2019, “ou seja, ainda não tinha entrado um único voto na urna e já estávamos todos a ganhar”.

5. Reflexões finais

*Perante estes desenvolvimentos, acreditamos que a comunidade de design deve tomar uma posição, falar e agir*⁵⁴

Manzini e Margolin (2017)

5.1. Iniciativas de design-democracia em Portugal

Esta investigação pretendeu compreender a caracterização atual da presença do **design enquanto ferramenta, resultado final ou estratégia**, no sistema democrático, com especial enfoque em Portugal. Por um lado, procurou-se apreender formas dos

⁵⁴ “Faced by these developments, we believe the design community should take a stand, speak out, and act” [tradução pela autora].

designers contribuírem para uma democracia resiliente, tendo em consideração os processos antidemocráticos em desenvolvimento. Por outro lado, pretendeu-se entender os obstáculos e aspetos que motivam os designers a fazerem parte de projetos que contribuem para a melhoria de sistemas democráticos.

Ao responder à principal pergunta de investigação, “**qual o espaço de intervenção do Design em práticas de democracia?**”, verificou-se que o espaço de atuação do design estende-se desde o nível micro, ao focar-se em interações individuais, até ao nível macro, influenciando estruturas e políticas sistémicas. Num primeiro nível, o design atua para agilizar o funcionamento dos procedimentos das hierarquias vigentes – departamentos, orçamentos participativos e serviços públicos – e procura aproximar o poder representativo dos cidadãos através da inclusão das suas perspetivas. Num segundo nível, na sua atuação, o design propõe uma ideia de democracia na qual os cidadãos têm maior poder de decisão, e visa autonomizá-los para efetuarem escolhas mais informadas relativamente à sua vida individual e coletiva.

As práticas identificadas no estudo de casos vão ao encontro dos seis domínios de ação dos designers na democracia identificados no sub-capítulo 3.3. da presente investigação: **plataformas digitais para a democracia; design para direitos fundamentais; orçamento participativo; design para a inovação social no setor público; comunidades criativas; ato eleitoral**. No geral, os domínios são adequados para mapear e categorizar as iniciativas de design-democracia no contexto português, com a exceção do **design para direitos fundamentais**, pois existe uma carência de projetos no qual o design concebe equipamentos, estratégias ou metodologias que garantam o cumprimento de direitos fundamentais. O projeto **Food From the Block** é pioneiro neste domínio, demonstrando a capacidade do design nestes contextos:

“(…) mas é aí que entra depois o design e esta questão da democracia, que é só uma questão de ativação, e é só um pretexto para. Portanto, é o pretexto para se pensar a montante e com mais pessoas, como é que se pode melhorar o seu espaço social e construído, o seu espaço físico, económico, cultural, e tudo mais, mas a partir de questões muito concretas de design. Quer seja do design de um espaço, um forno, uma mesa, o que for, como das relações sociais, como por exemplo, todos os meses haver um encontro e um convívio, onde toda a gente se reúne, almoça, e come, e que em tudo está relacionado.”

Esta ausência pode ter vários significados: falta de interesse dos designers em abordar questões intrincadas e sistêmicas dado a sua complexidade; resolução de problemas que ultrapassam o alcance da própria disciplina; falta de abertura e oportunidade para que designers integrem equipas multidisciplinares que abordam estas temáticas e ausência de exemplos de projetos implementados que evidenciam resultados concretos. Conclui-se que este domínio constitui uma das lacunas das práticas de design em práticas de democracia.

Relativamente às iniciativas que procuram implementar estratégias de design nas instituições públicas, no contexto português, são caracterizadas por processos distantes dos cidadãos, em termos do seu envolvimento no projeto, como o exemplo da identidade institucional⁵⁵ concebida pelo *Studio Aires*. Tendo em conta este contexto, não era expectável que as iniciativas de **design para a inovação social no setor público** envolvessem ativamente os cidadãos na maioria das etapas do projeto. Essa foi a premissa defendida por Jorge, ao ser questionado relativamente à fase do projeto o **Laboratório Vivo** no qual é considerada a visão dos utilizadores do serviço, onde afirma que “a visão do utilizador está presente desde a hora zero, portanto normalmente os Laboratórios Vivos são o corolário destas iniciativas”.

Adicionalmente, considerou-se que as **plataformas digitais para a democracia** poderiam estabelecer um canal de comunicação mais direto entre o público e as instituições públicas. A entrevista com Ricardo elucidou a importância de essa conexão não ser imediata, uma vez que o papel destas iniciativas de *civic tech* reside em tornar acessível a informação, de modo a simplificar a linguagem complexa utilizada pelos decisores políticos.

No que diz respeito à categoria das **comunidades criativas**, identificaram-se duas lacunas principais, através do caso **Loulé Sou Eu**, que se traduzem na ausência de um repositório de conhecimento que permita a transferência de boas práticas entre membros da comunidade, e a natureza efémera dos projetos. Constata-se uma tendência para iniciativas de curta duração que, no entanto, frequentemente servem como catalisadores para projetos semelhantes subsequentes. Este fenómeno, contudo, pode indicar a falta de resiliência dos projetos.

⁵⁵ Ver página 45 da presente dissertação para debate sobre identidade institucional da República Portuguesa.

Constatou-se, também, que os diferentes domínios não são estanques entre si, uma vez que é possível combinar vários elementos e ferramentas características de cada um destes (ver Figura 32). Por exemplo, o projeto **Jogo OP Jovem**, como utiliza um *website* onde disponibiliza recursos para implementar o **orçamento participativo** jovem, pode também integrar o domínio de **plataformas digitais para a democracia**. Por sua vez, o **Voto Acessível** possui objetivos e razões que intersejam os domínios do **ato eleitoral** e **design para direitos fundamentais**, tal como argumenta Rui:

“Eu entendo que este projeto é decisivo na construção de uma democracia plena, porque nós celebrámos agora, há pouco tempo, os 50 anos do 25 de abril, mas ainda há pessoas para as quais não é possível exercerem o seu direito de voto em igualdade com os demais cidadãos. Porquê? Porque, no caso das pessoas que, por alguma deficiência, não conseguem escrever ou dobrar o boletim de voto, a única opção que tem é votarem acompanhados. E votar acompanhado é uma violação grosseira do artigo 10º da Constituição, que diz que o voto é secreto.”

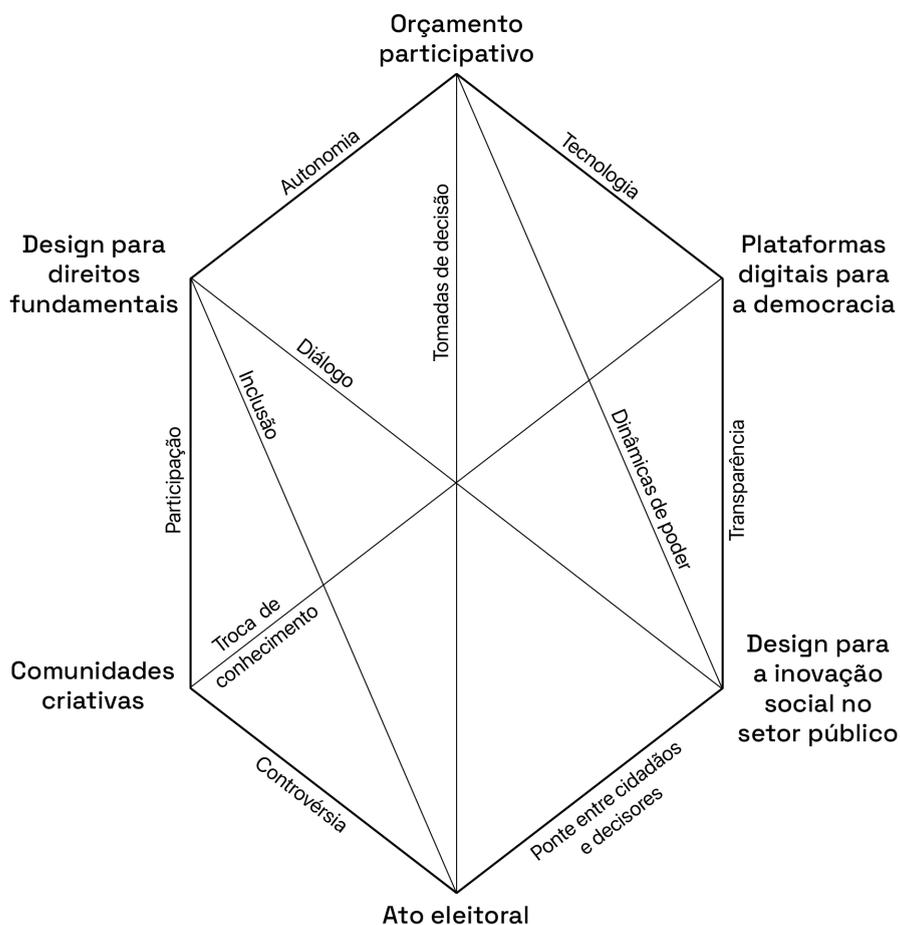


Figura 32 – Diagrama dos domínios de ação dos designers na democracia. Elaborado pela autora.

A intersecção entre Design e Democracia em Portugal revela um terreno complexo de desafios e oportunidades. Foram examinados os obstáculos enfrentados pelos designers ao operarem no sistema democrático português, bem como os fatores que os motivam a persistir neste campo. Através do estudo de casos e das perspetivas dos peritos entrevistados, emergem padrões que ilustram, tanto as dificuldades inerentes a esta prática, quanto o potencial transformador do design nas práticas de democracia.

Obstáculos		Motivadores
Enfrentados pelos designers	Causados pelo design	
Escassez de recursos para continuidade dos projetos + Desvalorização monetária do trabalho + Reduzido envolvimento das instituições públicas + Falta de transparência nos organismos de poder + Resistência à participação do design nos processos decisórios + Restrições institucionais e burocráticas	Pretensão de neutralidade da disciplina + Ilusão do design universal + Risco de criar novas formas de exclusão + Ilusão de empoderamento dos cidadãos + Potencial de manipulação involuntária + Concentração do poder de decisão nos designers	Valorização do conhecimento e habilidades individuais + Metodologias centradas no ser humano + Potencial para reformulação de sistemas + Capacidade de estabelecer parcerias-chave + Demonstração de resultados visíveis + Criação de plataformas de diálogo e expressão + Papel do designer como facilitador e mediador

Tabela 1 – Obstáculos e motivadores identificados. Elaborado pela autora.

No âmbito dos **obstáculos enfrentados pelos designers** (Tabela 1), uma das principais dificuldades identificada pelos promotores reside na escassez de recursos necessários para a continuidade dos projetos ou para potenciar o seu impacto. Andreia aprofunda esta questão, ao salientar que, no âmbito de projetos de proximidade com comunidades, o trabalho dos designers é frequentemente subvalorizado em termos monetários, não refletindo adequadamente o elevado volume de trabalho e a exigência inerente a este tipo de iniciativas, o que conduz à frustração de quem os promove.

Outro obstáculo identificado prende-se com o reduzido envolvimento das instituições públicas. Os casos analisados nesta investigação demonstram potencial para influenciar políticas públicas ou reformular substancialmente os processos de tomada de decisão, até o funcionamento das próprias instituições públicas, no entanto, a sua capacidade para efetivar essas mudanças tem sido bastante reduzida. Esta limitação pode ser atribuída à ausência de vontade política por parte dos decisores em se comprometerem com este tipo de iniciativas.

Ao procurar integrar o design nas práticas de democracia, os designers encontram uma grande resistência na abertura dos organismos de poder em duas vertentes. A primeira está relacionada com a falta de acesso a informação relevante – transparência – sobre a gerência de instituições públicas e carência de auxílio na implementação e manutenção de projetos que estão intrinsecamente ligados à sua área de atuação, como exemplifica Ricardo:

“Estamos a falar só da transmissão das reuniões e das Assembleias, e há mesmo um *stonewalling* bastante evidente e que se está a tentar puxar isso porque é fundamental. Como é que te podes envolver com o que é que se passa na tua freguesia, quando não sabes o que está lá a ser dito?”

Por sua vez, a segunda vertente consiste na escassa abertura à utilização do design – participação – como ferramenta para melhorar o funcionamento complexo dos departamentos da Administração pública. Sendo o LabX um dos atores envolvidos que promovem esta alavancagem do design no setor público, Jorge afirma que o problema encontra-se na cultura organizacional destas instituições, departamentos ou organismos. Numa outra perspetiva, Cristian declara que os decisores políticos reconhecem a importância do design como um facilitador destes processos, uma visão corroborada por Ricardo, que sublinha que estes atores não são alheios a essa realidade.

Os resultados obtidos revelam diversos obstáculos externos à disciplina do design, que demandam soluções a longo prazo e cuja resolução ultrapassa a capacidade isolada do design, contudo, é crucial reconhecer que **o próprio Design também pode constituir um obstáculo** (ver Tabela 1). A pretensão de neutralidade da disciplina pode prejudicar o diálogo e engajamento efetivo (Mulgan, 2006). O projeto **Voto Acessível** evidencia outra limitação significativa, a ilusão do design universal, quando na prática

os designers frequentemente falham em considerar e incluir indivíduos com condições específicas. Nesta perspectiva, verifica-se a ameaça de criar novas formas de exclusão, e, para que tal não ocorra, os designers devem ser sensíveis ao contexto cultural e local no qual vão projetar e evitar impor soluções que possam ser inadequadas.

Não obstante o design facultar instrumentos e espaços para que os cidadãos possam ser envolvidos, é imperativo considerar que tal abordagem pode, paradoxalmente, criar uma ilusão de empoderamento. Esta situação ocorre quando os projetos não conseguem conferir aos indivíduos o efetivo poder de decisão inicialmente preconizado. Ademais, existe o risco de que as consequências a longo prazo das intervenções de design possam, inadvertidamente, exacerbar as condições preexistentes, ao comprometer a autonomia das comunidades visadas. Este fenómeno pode manifestar-se através da gestão inconsequente de expectativas face aos impactos concretos do projeto. Afigura-se pertinente instituir mecanismos de avaliação do impacto destas iniciativas e assegurar que os designers sejam responsabilizados pelas decisões que tomam.

O design tem a capacidade de aumentar a transparência das práticas de democracia, o que pode, por sua vez, reforçar a confiança pública. Caso a iniciativa seja implementada de forma inadequada, o designer poderá, inadvertidamente, gerar uma ilusão de transparência, comprometendo, assim, a confiança dos cidadãos nas instituições democráticas. Existe a possibilidade de que estes projetos possam ser usados para manipular opiniões ou comportamentos, mesmo que de forma involuntária. Torna-se, portanto, fundamental que o designer desenvolva uma consciência analítica das dinâmicas de poder subjacentes ao projeto, reconhecendo, em simultâneo, as limitações estruturais que podem comprometer a sua intervenção.

Enquanto **motivação para aplicar o design** (ver Tabela 1), a maioria dos projetos identifica o conhecimento e as habilidades dos indivíduos como uma oportunidade crucial, principalmente o **Food From the Block** e **Loulé Sou Eu**. Esta observação indica uma propensão para metodologias centradas no ser humano e na esfera comunitária, dado que existe uma valorização das competências intrínsecas de cada agente interveniente no processo. Por um lado, para projetos focados em reformulação de sistemas, como o **Laboratório Vivo** e o **Voto Acessível**, o

envolvimento do público-alvo no processo de design é visto como uma oportunidade fundamental. Por outro lado, a capacidade de estabelecer parcerias com atores-chave é crucial para a própria existência dos projetos, como se verifica no caso do **Jogo OP Jovem**.

A demonstração de resultados visíveis surge como uma motivação crucial para ultrapassar a apatia política, segundo Jorge. Mesmo após captar a atenção das entidades competentes, todavia, persiste o risco de ausência de vontade política para apoiar a implementação ou continuidade dos projetos, como se verificou nos casos do **Voto Acessível** e do **Demo.cratia**.

Em resposta à sub-questão da presente investigação: “**como contribuem atualmente as práticas de design para a promoção dos valores democráticos em Portugal?**”, constata-se que estas práticas caracterizam-se por uma abordagem participativa, uma vez que empregam metodologias de design que visam a autonomia e valorizam o conhecimento local, bem como as sinergias entre intervenientes. Não obstante, estas práticas enfrentam desafios significativos, como a escassez de recursos e a resistência institucional. Tal conjuntura revela a complexidade da integração das práticas de design nas práticas de democracia em Portugal e evidencia a necessidade de uma reflexão contínua sobre o impacto e as limitações destas intervenções.

5.2. Futuro do Design e da Democracia

Oito anos após o lançamento da carta aberta *Stand Up for Democracy* (Manzini e Margolin, 2017) denota-se a sua extrema relevância perante a crise que a democracia continua a enfrentar atualmente, o que leva a uma reflexão sobre o impacto real que esta carta teve no momento em que surgiu. Tendo em consideração os desafios que a democracia enfrenta ao nível global, tanto no presente, como no futuro, torna-se necessário relançar o desafio presente na carta à comunidade de prática do Design, para um balanço do que foi feito, do que ainda falta fazer e quais os caminhos possíveis de aproximação das práticas de design às práticas de democracia. Considerando este apelo,

conclui-se que, para efetivar uma resistência pró-ativa⁵⁶, os designers devem ter uma perspectiva informada ao propor soluções alternativas. Ao atuarem de acordo com a sua responsabilidade social através de propostas que conferem novas possibilidades⁵⁷ de construir um futuro coletivo, contrariam ativamente os processos antidemocráticos.

Através da criação de plataformas digitais abertas, espaços de partilha de conhecimento, sessões de desenvolvimento de competências e ambientes que incentivam a livre expressão de opiniões e o diálogo, o designer disponibiliza as suas ferramentas às partes interessadas, permitindo-lhes aplicá-las na resolução dos problemas em discussão. O designer cria as condições necessárias para que os envolvidos conduzam as suas vidas individuais e coletivas de acordo com as suas intenções, contudo, surgem as seguintes perguntas: **Quem é o designer que atua no âmbito das iniciativas de design-democracia? Quem será esse designer no futuro?**

Entende-se que o designer torna-se visível, não como uma figura central e indispensável, mas como um **mediador** nestes processos. Enquanto **mediador**, o designer contribui para a resiliência democrática ao construir, reformular e fortalecer mecanismos que aproximam os cidadãos da esfera democrática, operando predominantemente ao nível local. Esta contribuição não se caracteriza necessariamente como disruptiva, mas antes como incremental, uma vez que o designer promove uma evolução contínua das práticas de democracia. Tal deve-se à capacidade intrínseca do design de suscitar reflexão e de proporcionar uma reavaliação dos sistemas pré-estabelecidos, como por exemplo, o projeto **Laboratório Vivo**, onde as metodologias de design permitiram uma reformulação de diversos serviços públicos estanques até então.

A diversidade de impactos observados, desde a melhoria de serviços públicos, até a reformulação de equipamento eleitoral, demonstra a versatilidade do design para abordar desafios complexos em várias esferas da sociedade e escalas de ação. O estudo de casos apresentado ilustra como esta dinâmica entre Design e Democracia pode ser concretizada no contexto português, sendo que estes exemplos traçam caminhos possíveis no quais os designers contribuem para uma democracia mais resiliente.

⁵⁶ Manzini e Margolin (2017), utilizam este conceito como a capacidade dos designers enfrentarem as forças antidemocráticas através do seu trabalho e contribuição.

⁵⁷ O conceito de novas possibilidades entende-se como eventos, serviços, iniciativas, produtos, entre outras, que abordam e concretizam os pilares democráticos (DiSalvo, 2022).

Embora o design não possua a capacidade de combater diretamente a falta de vontade política, é fundamental que continue a envolver-se ativamente nestes contextos.

Por conseguinte, em resposta à sub-questão da investigação: “**Como poderá o Design contribuir melhor para promover práticas de democracia?**”, as perspetivas futuras para iniciativas de design-democracia em Portugal visam uma abertura das instituições e academia para repensar a forma como podemos promover e conceber novas práticas de democracia, com o intuito de proporcionar à comunidade de prática do Design oportunidades de colaboração horizontal com entidades públicas e associações civis.

No âmbito da formação de designers para atuarem em contextos que intersejam o Design e a Democracia, torna-se fundamental considerar a implementação de estratégias pedagógicas que vão ao encontro deste âmbito. A imersão em projetos de cariz cívico pode fomentar a descoberta e exploração de novas dimensões na intersecção destes campos, bem como a investigação científica e o pensamento crítico neste domínio. Esta abordagem promove um maior envolvimento das instituições académicas em questões práticas de cidadania e democracia, que, por sua vez, reforça o seu papel como agentes ativos na construção de sociedades mais participativas e inclusivas.

5.3. Limites da investigação

O presente estudo possui limitações que devem ser consideradas ao interpretar os resultados obtidos e as conclusões apresentadas. Desde logo a complexidade do tema, que, devido ao desenho da investigação dentro de um espaço temporal predeterminado, impôs limitações na profundidade da investigação realizada. O objeto de estudo desta dissertação é pouco explorado no contexto português, o que resulta numa revisão de literatura limitada nesse âmbito. A perspetiva dos conceitos relacionados com a democracia, analisados sob o prisma do Design, pode apresentar uma profundidade teórica limitada do ponto de vista das Ciências Sociais. No entanto, estes conceitos estão alinhados com o objetivo que esta dissertação se propõe a alcançar.

O acesso a determinadas informações foi restrito, como entrevistas que não foram realizadas ou a falta de informação acessível sobre tópicos específicos em alguns

casos, o que pode limitar a compreensão completa dos temas abordados. O estudo de casos foi restringido a projetos que ocorreram em Portugal, com base em categorias de análise específicas e preestabelecidas, o que pode não refletir a diversidade de percepções e experiências de outros projetos semelhantes no país. Além disso, a análise temporal focou-se apenas no período dos últimos quinze anos, o que pode não captar as mudanças a longo prazo dos fenómenos estudados.

A utilização de entrevistas semiestruturadas possui limitações, nomeadamente o risco de enviesamento, com a tendência dos participantes a darem respostas que consideram socialmente desejáveis e aceites. A natureza semiestruturada das entrevistas também pode dificultar a codificação das respostas, uma vez que estas podem variar significativamente entre diferentes indivíduos. A análise das entrevistas, facilitada pelo software NVivo, não elimina completamente a subjetividade inerente ao processo de codificação. A estrutura predefinida de códigos, apesar de fundamentada na literatura, pode inadvertidamente restringir a identificação de temas emergentes, ou resultar numa perda parcial de contexto. Em suma, estas limitações, embora importantes, não comprometem a validade da investigação. Pelo contrário, oferecem oportunidades para aperfeiçoamento e expansão em investigações futuras.

5.4. Próximos passos

O presente estudo oferece um contributo significativo para a interseção dos campos do Design e da Democracia, particularmente no contexto português, no que concerne à discussão da aplicação dos princípios democráticos através do Design. A identificação e análise de seis domínios de ação dos designers na democracia proporciona uma estruturação mais sólida do campo, contudo, estes domínios devem ser estudados com mais profundidade. A análise revela domínios de ação subexplorados, como o **design para direitos fundamentais**, orientando futuros esforços de investigação e prática. A adaptação realizada do guia passo-a-passo do *Democratic Design Framework* (Saward, 2021) neste estudo pode servir como ponto de partida para o desenvolvimento de uma versão mais versátil da ferramenta, capaz de acomodar

análises tanto de sistemas democráticos integrais, quanto de iniciativas de design-democracia de menor escala, permitindo uma análise comparativa.

Adicionalmente, a conceptualização do designer como **mediador**, em detrimento de figura central, oferece uma possível perspectiva teórica sobre o posicionamento do design em práticas de democracia. Diferenciando-se do paradigma de facilitação no design para a inovação social, esta perspectiva posiciona o designer como um **mediador** crítico que promove a reflexão sobre perspectivas dominantes, criando espaços de diálogo onde a pluralidade de vozes pode manifestar-se, sem reivindicar uma posição de autoridade ou detentor de conhecimento definitivo. Esta investigação é uma contribuição para a carta aberta *Stand Up for Democracy* (Manzini e Margolin, 2017) no sentido em que procurou interpretar o papel que os designers assumem, ou necessitam de assumir, nestas iniciativas de design-democracia, demonstrando a relevância que a carta possui após oito anos do seu lançamento.

Dado as conclusões e limitações da presente investigação, identificaram-se várias lacunas e questões emergentes que surgiram durante a pesquisa e que carecem de um estudo mais aprofundado. Existe uma escassez de estudos na charneira entre o Design e a Democracia no contexto português, como tal, sugerem-se investigações detalhadas sobre a sua evolução, as principais influências, os designers portugueses que contribuíram e/ou contribuem para este campo. Devido à falta de informação detalhada, torna-se crucial entender, tanto as janelas temporais, como os mecanismos de avaliação do impacto das iniciativas de design-democracia a médio e longo prazo. Primeiramente, é necessário investigar os horizontes temporais adequados para a implementação e maturação das iniciativas de design-democracia, considerando a sua natureza e alcance específicos.

Em segundo lugar, e de forma mais premente, torna-se relevante desenvolver metodologias para a avaliação do impacto destas iniciativas. Ademais, devem visar a identificação dos fatores-chave que influenciam o sucesso ou insucesso das iniciativas, de modo a fornecer informação relevante para futuras iniciativas. Nessa perspectiva, torna-se essencial entender se o fortalecimento das estruturas democráticas através do design deve partir efetivamente de uma abordagem micro para macro, numa perspectiva de escalabilidade. Recomenda-se uma avaliação minuciosa da pertinência e eficácia do design na resiliência democrática, através de um estudo crítico para determinar se a

intervenção do design em práticas de democracia resulta efetivamente numa transformação significativa do sistema democrático ou se, por oposição, tende a replicar os mecanismos democráticos tradicionais. Para tal, deve-se compreender detalhadamente quais são as conjunturas que conduzem a um ou a outro cenário.

As conclusões apresentadas podem servir como orientação para designers, decisores políticos e organizações da sociedade civil na implementação de projetos que visam contribuir para uma democracia resiliente. Esta investigação, embora tenha procurado obter respostas concretas sobre a interseção entre Design e Democracia, revelou que ainda estamos longe de compreender plenamente o potencial do design e do designer na construção e salvaguarda de sistemas democráticos resilientes.

6. Referências bibliográficas

- Almeida, V. (2014). Design em Portugal : da democratização à popularização. In *Faculdade de Belas Artes. CIEBA eBooks* (pp. 187–206).
<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/11087>
- Amatullo, M., Boyer, B., May, J., e Shea, A. (2022). *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003021360>
- Andrade, F. (2021). Acessibilidade web: Os desafios que marcam a luta por um mundo online mais inclusivo. *SAPO Tek*.
<https://tek.sapo.pt/noticias/internet/artigos/acessibilidade-web-os-desafios-que-marcam-a-luta-por-um-mundo-online-mais-inclusivo>
- ão.verde. (2022). Food From the Block.
<https://www.ao-verde.com/2022/01/30/food-from-the-block/>
- Bártolo, J. (2006). *O ESTADO DO DESIGN: Reflexões sobre teoria do design em Portugal*. Arte Capital.
<https://www.artecapital.net/opiniao-30-jose-bartolo-o-estado-do-design-reflexoes-sobre-teoria-do-design-em-portugal>
- Bártolo, J., Jaña, A., Rainha, A., Modesto, A., Ceia, A. J., Guerreiro, C., Aires, E., et al. (2012). *Manifesto para o Design Português*. Arte Capital.
<https://www.artecapital.net/estado-da-arte-28-coletivo-manifesto-para-o-design-portugues>
- Becerra, L., Amatullo, M., Gottlieb, D. W., Herscovitch, P., Ruffino, E., e Carswell, A. (2010). *Safe agua*. Designmatters at Art Center College of Design.
https://designmattersatartcenter.org/wp-content/uploads/2015/09/SafeAgua-Book_web.pdf

- Bernstein, R. J. (2000). Creative democracy - The task still before us. *American Journal of Theology & Philosophy*, 21(3), 215–228. <https://philpapers.org/rec/BERCDT>
- Binder, T., Brandt, E., Ehn, P., e Halse, J. (2015). Democratic design experiments: between parliament and laboratory. *CoDesign*, 11(3–4), 152–165. <https://doi.org/10.1080/15710882.2015.1081248>
- Blaasvær, L., e Sevaldson, B. (2022). SYSTEMS-ORIENTED DESIGN AND DEMOCRACY. *DS 117: Proceedings of the 24th International Conference on Engineering and Product Design Education (E&Amp;PDE 2022), London South Bank University in London, UK. 8th - 9th September 2022.* <https://doi.org/10.35199/epde.2022.80>
- Bonsiepe, G. (2006). Design and democracy. *Design Issues*, 22(2), 27–34. <https://doi.org/10.1162/desi.2006.22.2.27>
- Câmara Municipal de Loulé. (2015). “Loulé sou eu.” <https://www.cm-loule.pt/pt/agenda/7374/%E2%80%9Cloule-sou-eu%E2%80%9D.aspx>
- CDDG. (2023). *Report On Deliberative Democracy.* <https://rm.coe.int/report-on-deliberative-democracy-eng/1680aaf76f>
- Cities, B. (2021). How a card game can help city residents suggest new ideas. *Medium.* <https://bloombergcities.medium.com/how-a-card-game-can-help-city-residents-suggest-new-ideas-b1da60bb112b>
- Civil Service College Singapore. (2010). *Redesigning the service experience.* <https://knowledge.csc.gov.sg/ethos-issue-08/redesigning-the-service-experience/>

- De Castro, J., e Sobral, L. (2021). *How Helsinki Invites Its Citizens to Participate through Playing*. *Zeitgeister - the Cultural Magazine of the Goethe-Institut*.
<https://www.goethe.de/prj/zei/en/art/22257137.html>
- Del Gaudio, C., Franzato, C., e De Oliveira, A. J. (2018). Co-design for democratising and its risks for democracy. *CoDesign*, 16(3), 202–219.
<https://doi.org/10.1080/15710882.2018.1557693>
- Design Council. (2024). *Framework for Innovation*.
<https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/>
- Designmatters. (2018). *Safe agua: Using Design to Improve Life*.
<https://designmattersartcenter.org/proj/safe-agua/>
- Designmatters. (2021). *About us*. <https://designmattersartcenter.org/about-us/>
- DiSalvo, C. (2022). Design as democratic inquiry. In *The MIT Press eBooks*.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/13372.001.0001>
- DiSalvo, C., e Meng, A. (2021). Agonistic events to remember. In *Design & Democracy*. Birkhäuser.
- Dreessen, K., Huybrechts, L., Schepers, S., e Calderon, P. (2015). *Infrastructuring interventions or intervening infrastructures? The role of interventions in the infrastructuring process*. <https://lirias.kuleuven.be/handle/123456789/515005>
- Duarte, F. (2011a). *Cartão de Cidadão*.
<https://www.05031979.net/2011/06/cartao-de-cidadao/>
- Duarte, F. (2011b). *ColorADD*. <https://www.05031979.net/2011/09/coloradd/>

Duarte, F. (2011c). *Logótipo do Ministério da Cultura*.

<https://www.05031979.net/2011/08/logotipo-do-ministerio-da-cultura/>

Ehn, P., Nilsson, E. M., e Topgaard, R. (2014). *Making futures: Marginal Notes on Innovation, Design, and Democracy*. MIT Press.

<https://mitpress.mit.edu/9780262537483/making-futures/>

Erlhoff, M. (2021). Desocracy – Contradictions And Possibilities Within And Between Democracy And Design. In *Design & Democracy*. Birkhäuser.

FAPPC e IBM. (2021). *IBM e FAPPC anunciam sistema de Voto Inclusivo para remover barreiras à participação política de pessoas com deficiência*. Federação Das Associações Portuguesas De Paralisia Cerebral (FAPPC).

https://www.fappc.pt/VIDEOS/public/Portugal_IBM_e_FAPPC_Voto_Inclusivo_PT.pdf

FAPPC, IBM, e Softinsa. (2018). *Voto Acessível* [Slideshow].

https://www.fappc.pt/VIDEOS/Flyer_PT.pdf

Food From the Block. (2023). *Festival Co.Cidades 31/03/2023*. [Imagem]. Instagram.

<https://www.instagram.com/p/CrLs6-DI5xY/>

Freguesia de Massamá e Monte Abraão. (2021). *Orçamento Participativo | Planeamento OP Jovem*. Freguesia De Massamá E Monte Abraão.

<https://www.uf-massamabraao.pt/participar/orcamento-participativo-jovem/noticia/orcamento-participativo-planeamento-op-jovem>

Fundação Francisco Manuel Dos Santos. (2023). *Cinco Décadas de Democracia, o que mudou?*

<https://ffms.pt/pt-pt/atualmentes/cinco-decadas-de-democracia-o-que-mudou>

g0v. (2012). *g0v*. <https://g0v.tw/intl/en/>

Green Savers e Lusa. (2021). Projeto português entre os vencedores de iniciativa internacional sobre alimentação saudável. *Green Savers*.
<https://greensavers.sapo.pt/projeto-portugues-entre-os-vencedores-de-iniciativa-internacional-sobre-alimentacao-saudavel/>

Guiding principles. (2023). Civic Tech Field Guide.
<https://civictech.guide/guiding-principles/>

Hickey, S., e Mohan, G. (2004). *Participation: From Tyranny to Transformation: Exploring new approaches to participation in development*. Zed Books.

Haynes, L. (2015). *Designing Democracy: How designers are changing democratic spaces and processes*.
https://dcfw.org/wp-content/uploads/2016/03/Designing_Democracy_Inquiry-March-20151.pdf

IDEO. (2016a). *A new way to vote for the people of Los Angeles*.
<https://www.ideo.com/works/a-new-way-to-vote-for-the-people-of-los-angeles>

IDEO. (2016b). *Connecting Public Services with Citizens' Needs*.
<https://www.ideo.com/works/singapores-road-to-a-human-centered-government>

International IDEA. (2017). *The Global State Of Democracy: Exploring Democracy's Resilience*.
<https://www.idea.int/gsod-2017/files/IDEA-GSOD-2017-REPORT-EN.pdf>

International IDEA. (2023). *The Global State Of Democracy 2023: The New Checks And Balances*. <https://www.idea.int/gsod/2023/>

International IDEA. (2024). *Portugal | The global state of democracy*. The Global State of Democracy. <https://www.idea.int/democracytracker/country/portugal>

- Jégou, F., e Manzini, E. (2008). *Collaborative services: Social Innovation and Design for Sustainability*.
https://www.strategicdesignscenarios.net/wp-content/uploads/2012/05/EMUDE_Collaborative-Services.pdf
- Jonas, W. (2021). *Designing Democracy – or Muddling Through?* In *Design & Democracy*. Birkhäuser.
- LabX. (2020). Serviço público como laboratório vivo. In *Agência Para a Modernização Administrativa*.
https://www.ama.gov.pt/web/agencia-para-a-modernizacao-administrativa/noticias/2016/-/asset_publisher/JmTXTfCdm5fe/content/id/234959
- LabX. (2021). *Lojas de Cidadão*. LabX - Centro Para a Inovação No Setor Público.
<https://labx.gov.pt/projetos-posts/lojas-de-cidadao/>
- LabX. (2022). *Serviço Público como Laboratório Vivo | Loja de Cidadão*. LabX - Centro Para a Inovação No Setor Público.
<https://labx.gov.pt/projetos-posts/laboratorio-vivo/>
- Los Angeles County e IDEO. (2015). *Deliverable 5.2: BMD Appearance Model* [Slide show]. Voting Solutions For All People.
<https://content.lavote.gov/docs/rcc/vsap/5-2-bmd-appearance-model.pdf>
- Loulé Sou Eu. (n.d.). *LOULÉ SOU EU*. Facebook.
<https://www.facebook.com/loulesoueu>
- Loulé Sou Eu. (2015). *Casa Da Cultura De Loulé*. [Imagem]. Facebook.
<https://www.facebook.com/loulesoueu/photos/pb.100069686574812.-2207520000/997277643615755/?type=3>

- Lusa. (2022). Metade dos regimes democráticos no mundo em declínio, Portugal com défice na participação cívica. *Expresso*.
<https://expresso.pt/internacional/2022-11-30-Metade-dos-regimes-democraticos-no-mundo-em-declinio-Portugal-com-defice-na-participacao-civica-9ed59a51>.
- Manufatura Independente. (2019a). *Acerca do Demo.cratice*. Demo.cratice.
<https://web.archive.org/web/20191102085452/http://demo.cratice.org/acerca/>
- Manufatura Independente. (2019b). *Demo.cratice*. Demo.cratice.
<https://web.archive.org/web/20191102085724/http://demo.cratice.org/>
- Manufatura Independente. (2019c). *Sessões Parlamentares em 2018*. Demo.cratice.
<https://web.archive.org/web/20191102085545/http://demo.cratice.org/sessoes/>
- Manzini, E. (2019). *Politics of the everyday*. Bloomsbury Publishing.
- Manzini, E., e Margolin, V. (2017). *Open Letter to the Design Community: Stand Up For Democracy*. Democracy and Design Platform.
<http://democracy-design.designpolicy.eu/open-letter-stand-up-democracy/>
- Margolin, V. (2012). *Design and Democracy in a Troubled World* [Video]. Vimeo.
<https://vimeo.com/51090940>
- McLean, S., e Andersson, A. (2009). *Activating Empowerment: Empowering Britain from the bottom up*.
<https://involve.org.uk/sites/default/files/uploads/docuemnt/Activating-Empowerment.pdf>
- Meroni, A. (2007). *Creative communities. people inventing sustainable ways of living*. edizioni polidesign.
https://www.strategicdesignscenarios.net/wp-content/uploads/2012/01/EMUDE_Creative-communities.pdf

- Monteiro, T. (2011). *Demo.cratice: Uma forma mais simples e livre de entender a política*. JPN - JornalismoPortoNet.
<https://www.jpn.up.pt/2011/05/25/demo-cratica-uma-forma-mais-simples-e-livre-de-entender-a-politica/>
- Mouffe, C. (2000). Deliberative democracy or agonistic pluralism. *Reihe Politikwissenschaft / Institut Für Höhere Studien, Abt. Politikwissenschaft*, 72, 17.
- Mouffe, C. (2005). *On the Political*. Psychology Press.
- Moura, M. (2012). *Democracia e Design*. The Ressabiator.
<https://ressabiator.wordpress.com/2012/08/20/democracia-e-design/#more-7889>
- Moura, M. (2024). *Violência e design*. The Ressabiator.
<https://ressabiator.wordpress.com/2024/04/04/violencia-e-design/>
- Mulgan, G. (2006). The process of social innovation. *Innovations*, 1(2), 145–162.
<https://doi.org/10.1162/itgg.2006.1.2.145>
- Muratovski, G. (2021). *Research for designers: A Guide to Methods and Practice*. SAGE.
- Murray, R., Caulier-Grice, J., e Mulgan, G. (2010). *The Open Book of Social Innovation*.
- MyPolis. (2024). *Ferramentas*. <https://www.mypolis.eu/pt/sobre-nos/ferramentas>
- Nesta. (2017). *Digital Democracy: The Tools Transforming Political Engagement*.
https://media.nesta.org.uk/documents/digital_democracy.pdf

- Novo Nordisk. (2021). *Healthy food challenge competition*.
<https://www.novonordisk.com/sustainable-business/preventing-chronic-diseases/the-healthy-food-challenge.html>
- Observatório Internacional da Democracia Participativa. (2021). *Orçamento participativo dos jovens de Massamá e Monte Abraão*. OI DP.
<https://oidp.net/pt/practice.php?id=1329>
- OCDE. (2023). Build, reinforce and protect: Democratic resilience in an era of multiple crises. In *Government at a Glance 2023*. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/3d5c5d31-en>
- Odolant, J. (2022). *Deconstructing The Binary Of Government And Civil Society - Taiwan's gov*.
<https://www.stearthinktank.com/post/deconstructing-binary-civil-society-hackin-g-g0v>
- Olo, M. (2018). *Debate 04 – Estado do Design*. Estado Do Design.
<https://estadododesign.wordpress.com/category/debate-04/>
- OmaStadi. (2023). *Stages of OmaStadi*.
<https://omastadi.hel.fi/pages/mika-on-omastadi?locale=en>
- Organizing Engagement. (2019). *Spectrum of public participation*.
<https://organizingengagement.org/models/spectrum-of-public-participation/>
- Parsons DESIS LAB. (2012). *Amplifying Creative Communities: New York City*.
<http://www.amplifyingcreativecommunities.org/AmplifyBook.pdf>
- Parsons DESIS LAB. (2013). *Amplifying creative communities*.
<http://www.amplifyingcreativecommunities.org/#p1b>

- Participedia. (2020). *Participatory Budgeting*. <https://participedia.net/method/146>
- Participedia. (2022). *OmaStadi - Participatory Budgeting in Helsinki, Finland (2018-ongoing)*. <https://participedia.net/case/7806>
- Pateman, C. (2012). Participatory democracy revisited. *Perspectives on Politics*, 10(1), 7–19. <https://doi.org/10.1017/s1537592711004877>
- Pentagon Design. (2024). *Oma Stadi - providing participatory budgeting services*. <https://pentagondesign.fi/casestudies/oma-stadi-providing-participatory-budgeting-services/>
- Pereyra Decara, A. (2021). Democracy by Design. In *Design & Democracy*. Birkhäuser.
- Quintela, P. (2019). Design e políticas públicas em Portugal: transformações, avanços e impasses. *Oficina Do CES*, 450. <https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/87429/1/Design%20e%20politicass%20publicas%20em%20Portugal.pdf>
- Rezai, M., e Erlhoff, M. (2021). *Design & Democracy: Activist Thoughts and Examples for Political Empowerment*. Birkhäuser.
- Ribeiro, J. G. (2024). *Notas sobre logótipos, design, política e função*. Shifter. https://shifter.pt/2024/04/notas-sobre-logotipos-design-politica-e-instrumentalizaao/?doing_wp_cron=1717785467.2115879058837890625000
- Robeyns, I., e Byskov, M. F. (2023). The Capability Approach. In E. N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2023). Stanford University, Metaphysics Research Lab. <https://plato.stanford.edu/archives/sum2023/entries/capability-approach/>

Saward, M. (2021). *Democratic design*. Oxford University Press eBooks.

<https://doi.org/10.1093/oso/9780198867227.001.0001>

Schiener, D. (2015, November 23). Liquid Democracy: True democracy for the 21st century. *Medium*.

<https://medium.com/organizer-sandbox/liquid-democracy-true-democracy-for-the-21st-century-7c66f5e53b6f>

Sosa, M. (2016). *Design-Led innovation in the public sector*. INSEAD Knowledge.

<https://knowledge.insead.edu/entrepreneurship/design-led-innovation-public-sector>

Staszowski, E., Brown, S., e Winter, B. (2013). Reflections on designing for social innovation in the public sector: a case study in New York City. In *Public & Collaborative: Exploring the Intersection of Design, Social Innovation and Public Policy* (pp. 27–37). DESIS Network.

https://nyc.pubcollab.org/files/DESIIS_PandC_Book.pdf

Sul Informação. (2015). Aluna de mestrado da Universidade do Algarve dinamiza projeto de design social em Loulé. *Sul Informação*.

<https://www.sulinformacao.pt/2015/04/aluna-de-mestrado-da-universidade-do-algarve-dinamiza-projeto-de-design-social-em-loule/>

Transparency International. (2020). *Transparency - corruptionary A-Z*.

Transparency.org. <https://www.transparency.org/en/corruptionary/transparency>

Transparency International. (2024). Corruption Perceptions Index 2023. Em

<https://www.transparency.org/en/publications/corruption-perceptions-index-2023>

3.

Tromp, N., e Vial, S. (2022). Five components of social design: A unified framework to support research and practice. *Design Journal*, 26(2), 210–228.

<https://doi.org/10.1080/14606925.2022.2088098>

United Nations. (2021). *Helsinki participation model and participatory budgeting*.

<https://sdgs.un.org/partnerships/helsinki-participation-model-and-participatory-budgeting>

Universidade do Algarve. (2015). “Loulé Sou Eu” - Festa de Santo António.

Universidade Do Algarve.

<https://www.ualg.pt/loule-sou-eu-festa-de-santo-antonio>

Wizinsky, M. (2022). *Design after Capitalism*. MIT Press eBooks.

<https://doi.org/10.7551/mitpress/14274.001.0001>

Young, I. M. (2002). *Inclusion and democracy*. Oxford University Press, USA.

Zero Project. (2023). *Accessible Vote System*.

<https://zeroproject.org/view/project/d750a7f3-22ac-4444-ad1b-95b6d1c40f37>