

Isabel Fernandes e Nuno Fragata

2USE: Observação Participante num Projeto de Cocriação da Inovação

Cocriar implica criar em conjunto e envolve um processo interativo de aprendizagem. Num contexto de grande complexidade ou de necessidade de planear ações futuras, trabalhar colaborativamente permite desenvolver competências e adquirir novos conhecimentos.

O Design, como território onde se trabalha com o imprevisto, com uma diversidade de questões, com problemas complexos e com utilizadores de objetos e serviços, pode encontrar no trabalho colaborativo de co-criação formas criativas, eficazes e eficientes de ultrapassar as etapas do processo metodológico, sem que os intervenientes percam a sua individualidade. O valor dos inputs de cada um dos intervenientes são únicos, construtivos, integrados numa situação real e podem envolver, tanto aspetos sociais ou culturais (de identidade), como económicos, políticos, ambientais ou outros.

O trabalho com a empresa/organização é desenvolvido em vários locais e a pesquisa requer várias saídas de campo dos alunos com o empresário, e a colaboração de vários intervenientes externos. O trabalho de iniciativa académica com empresas, exige que as partes entendam os tempos de cada um. No contexto empresarial, a pressão do dia a dia transporta para a atividade laboral ansiedade, fadiga e uma necessidade de fazer mais e melhor que a concorrência e os mercados. No contexto académico, o tempo tem um ritmo próprio. Os fatores que desencadeiam o trabalho criativo nas áreas do design, depende da motivação individual e da existência de espaços específicos, cuidados e tranquilos que permitem experienciar um percurso de descoberta e de construção do conhecimento.

Segundo Ochôa e Pinto (2015), a co-criação é um ato de criatividade coletiva que cria valor. Deve ser desenvolvido num contexto alargado de colaboração, numa abordagem centrada no utilizador e no envolvimento das partes interessadas nas diferentes fases de desenvolvimento de um produto, de um serviço ou nas experiências de aprendizagem e desenvolvimento de competências.

Na empresa, a co-criação dá lugar à interação entre os indivíduos, do nível interno da organização até aos *stakeholders* externos, principalmente consumidores (ou futuros consumidores – os *millennials*). No processo, a gestão torna-se facilitadora do processo de transformação.

Na aprendizagem colaborativa o modelo é interativo e convida os alunos a partilhar esforços, talentos e competências, permitindo assim, atingir juntos o mesmo objetivo (Torres et al., 2012).

No procedimento de co-criação da inovação, o contexto académico passa para o contexto empresarial e vice-versa. As sinergias, resultantes da comunicação entre alunos (*millennials*) de diferentes áreas disciplinares com a empresa (parceiro) tornam-se produtivas, quando todos compreendem o objetivo comum e participam nas atividades propostas para atingir uma meta comum. Co-criação implica, pois, o desenvolvimento de objetivos comuns e um alinhamento de interesses entre todos os intervenientes.

Ao longo de dez semanas, questiona-se, pesquisa-se informação, visitam-se empresas e centros tecnológicos, contactam-se investigadores e especialistas e discutem-se vários caminhos. O processo culmina com a apresentação final e entrega da ideia desenvolvida à empresa.

A simplicidade do processo, é uma mistura de Design Thinking e Scenario Approach. Na etapa da descoberta, o grupo faz um levantamento aprofundado do contexto e do fenómeno do caso/desafio. Na fase da criação, os alunos analisam os dados (*design research*) e idealizam uma solução, a qual pode ser orientada para uma solução física (protótipo), ou pode ser orientada para uma

solução descritiva, ideia de várias alternativas para o futuro, tendo em atenção as preocupações do parceiro. Na afinação, a opção selecionada é refinada e registada. Na última fase, da entrega, são apresentados à empresa os resultados do trabalho. O processo possibilita ainda identificar as megatendências que estão diretamente relacionadas com o desafio e apresentar à empresa ferramentas de análise de cenários de futuro.

A cocriação usa ideias para produzir novas ideias e as relações saem fortalecidas pela aprendizagem contínua e pela criação de significado, diversidade, mudança e adaptação (Howkins, 2010).

No contexto escolar e em projetos de investigação, são usadas estratégias como a metodologia baseada em problemas, ou *Problem Based Learning*, que permite desenvolver trabalho ao longo de diversas fases, através da constante formulação de novas questões, colocando o problema identificado como o elemento central em vez de conceitos curriculares. O professor surge como um orientador que procura promover a procura e a identificação de novas soluções para o problema, uma aprendizagem ativa e em contexto real (por haver um incentivo à pesquisa, recolha e análise de dados na procura de possibilidades e de caminhos). O estudante torna-se responsável pela sua aprendizagem e pela procura de soluções adequadas, um processo que lhe permite criar analogias entre diferentes situações e entre diversos contextos promovendo o pensamento reflexivo e criativo. Esta forma de aprendizagem ativa ajuda ao desenvolvimento de competências úteis para o caminho futuro do estudante por potenciar uma forma de compreensão de conceitos centrada num desenvolvimento promotor de autonomia.

A participação de alunos do ensino superior em projetos de investigação-ação é uma mais-valia para os intervenientes, permite percorrer um caminho específico que vai de uma noção de aprendizagem individualizada para uma noção de aprendizagem de amplitude coletiva, enquanto promove um sentido de responsabilidade pela concretização de uma resposta. Orientada por um briefing ou pela procura de uma resposta concreta a uma questão, a investigação dirige-se para algo real e concretizável direcionado para um mercado, ou uma necessidade identificada. Algo executável no presente ou num futuro próximo, segundo o prazo previamente definido.

Em Projetos de Cocriação da Inovação, o olhar do estudante levanta-se, procurando extrapolar o tempo presente, dirigindo-se para o tempo futuro. Entender o agora procurando projetar o amanhã. O estudante é convidado a situar-se como membro de uma equipa multidisciplinar criada a favor da procura de uma resposta, como uma possibilidade de futuro. A equipa, composta por

estudantes com várias valências, especificidades identificadas, e a empresa trabalham a partir de uma questão que, sendo aberta o suficiente, permite desdobrar-se em possibilidades e caminhos, e sendo fechada o suficiente, permite trabalhar a partir da realidade da empresa e a ela regressar. Não se procura uma solução específica ou pré-definida à partida, podendo encontrar-se soluções de diferentes tipologias. Procuram-se potencialidades e visões balizadas pela realidade que permitam identificar futuros partindo de tendências e de estudos atuais. Da realidade concreta de uma empresa, parte-se para o mundo, regressando após pesquisa e cruzamento de informação em várias etapas, com projeções de respostas e de possibilidades. É assim, um trabalho executado a favor do amanhã, um amanhã não imediato, mas o amanhã a alguns anos de distância.

Se ao longo de um estágio, um estudante adquire preparação prática pelo contato direto e diário com o mundo profissional, resultando numa vivência que permite compreender a aplicação diária de conhecimentos adquiridos no contexto da formação no ensino superior, e se ao longo de um projeto de investigação um estudante adquire competências a favor da criação direcionada por uma questão e pelas fases inerentes ao trabalho de investigação a ser concretizado, num projeto de cocriação da inovação o estudante é levado a fazer uma maior deslocação espacial e temporal. Procurando uma visão, faz um caminho do hoje para o futuro, do micro para o macro e de seguida regressa. Como se fosse possível entrar no DeLo-rean de Marty McFly, do filme Back to the Future, ter um transporte para o futuro e regressar com uma possibilidade fundamentada do que está para vir, a favor da empresa e da capacidade de trabalho da equipa multidisciplinar de estudantes.

Enquanto possibilidade da formação de um estudante do ensino superior, projetos de cocriação em Inovação permitem um enriquecimento pessoal diferenciado pela especificidade da experiência. Enquanto observação participante, permite partilhar um processo de empatia e de fascínio por ligar diferentes indivíduos de diferentes áreas, de diferentes experiências e contatos com o mundo profissional e empresarial, colocando-os numa relação de igualdade em contexto de equipa, retirando hierarquias e orientações, colocando complemento de tarefas, diálogo e facilitação como palavras-chave.

REFERÊNCIAS:

- Ellis, T. & Levy, Y. (2008). *Towards a Framework of Problem-Based Research: A Guide for Novice Researchers*. Informing Science: The International Journal of an Emerging Transdiscipline. 11, pp. 17-33.
- Howkins, J. (2010). *Creative ecologies*. London: Transaction Publishers.
- Ochôa, P; Pinto, L. G. (2015). *Desenvolvimento de competências em Ciência da Informação: experiências de cocriação em contexto académico*. 12o Congresso Nacional BAD. [Em linha]. Disponível em: <https://novaresearch.unl.pt/en/publications/desenvolvimento-de-compet%C3%Aancias-em-ci%C3%Aancia-da-informa%C3%A7%C3%A3o-experi%C3%AAn>
- O'Neill, P. & Wilson, M. (Eds.), (2010). *"Education, Information, Entertainment. Current approaches in higher arts education"*, Ute Meta Bauer, in *Curating and the educational turn*. Open Editions (London) & de Appel (Amsterdam).
- Torres, P. [et al.] (2012) *Construção coletiva do conhecimento: desafios da cocriação no paradigma da complexidade*. In Okada, A. (org.) (2012) - *Open educational resources and social networks: colearning and professional development*. London: Scholio Educational Research & Publishing.
- Yew, E. H. J., & Goh, K. (2016). *Problem-Based Learning: An Overview of its Process and Impact on Learning*. Health Professions Education, 2 (2), 75-79. <https://doi.org/10.1016/j.hpe.2016.01.004>
- Como Citar: Fernandes, Isabel B. e Marques, Nuno F. (2021). *2USE - Observação Participante num Projeto de Cocriação da Inovação*. LIDA ESAD/IPLeiria.