

# **Construção de Cenários como Ferramenta Metaprojetual em Contextos Territoriais.**

*Scenario Building as a Metaprojetual Tool in Territorial Contexts.*

Boeira, Juan Pablo; Mestrando em Design Estratégico; Unisinos - Porto Alegre  
[jpablomontoya@terra.com.br](mailto:jpablomontoya@terra.com.br)

Halpern, Marcelo; Mestrando em Design Estratégico; Unisinos - Porto Alegre  
[marcelohalpern@gmail.com](mailto:marcelohalpern@gmail.com)

## **Resumo**

O presente artigo propõe uma discussão a respeito da utilização de cenários como ferramenta metaprojetual em contextos territoriais, objetivando a geração e planejamento de caminhos estratégicos em projetos de Design. Organizado em três etapas, o presente trabalho inicia apresentando um breve aprofundamento teórico sobre as temáticas de cenários e identidades, em seguida, analisa um caso de aplicação da ferramenta no contexto territorial 4º Distrito Industrial de Porto Alegre e, finalmente, realizar uma reflexão e discussão sobre o uso de cenários em contextos de territórios.

**Palavras Chave:** Cenários, Contexto Territorial e Design

## **Abstract**

*This paper proposes a discussion about the use of scenarios as a metaprojetual tool in territorial contexts aiming generation and planning of strategic paths in Design projects. Organized into three stages, this paper begins by presenting a brief theoretical expertise on issues of scenarios and identities, then analyzes a case of application of the tool in the territorial context 4th Industrial District of Porto Alegre and finally performs a reflection and discussion on the use of scenarios in territorial contexts.*

**Key Words:** Scenarios, Territorial Context and Design

## **Introdução**

Este artigo é resultado das discussões e reflexões realizadas na disciplina Planejamento e Simulação de Cenários do Curso de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos em 2012. A partir da análise de conceitos do Design e Design Estratégico, o foco deste artigo é ampliar os conhecimentos da disciplina, a partir de uma abordagem de Cenários como ferramentas de metaprojeto em contextos territoriais.

Os territórios urbanos, de acordo com Reyes (2010), são objetos complexos, mutantes e multifacetados. As constantes mudanças nas diversas óticas que moldam os contextos urbanos são responsáveis pelas transformações das identidades, características e rumos essenciais de regiões.

A velocidade e intensidade com que os territórios sofrem intervenções, tornam quase impossível a utilização de abordagens mecânicas e tradicionais ao lidar com estes objetos. Isso se deve ao fato de que a operação e planejamento estratégico destes contextos deve contemplar inúmeras variáveis das mais diferentes ordens, sejam características sociais, econômicas ou espaciais. Segundo Reyes (2010), apesar de serem estudados e manipulados por diferentes áreas e disciplinas, é diante do design que os territórios são atribuídos de uma característica projetável.

No âmbito do Design Estratégico, Zurlo (2004) estreita o papel central do designer como um agente criador de sentidos. Este define ainda que, dentre as principais competências da atividade do designer, está a capacidade de interpretação da complexidade e desenvolvimento de projetos orientados em rumos e cenários estratégicos. Este conceito vem em direção ao que Flusser (2007) e Reyes (2010) apresentam a respeito da essência simulatória/visionária do designer cuja capacidade contempla a previsão e representação de cenários futuros ainda inexistentes e não formalizados, a partir de processos e metodologias projetuais.

Zurlo (2004) define que uma das principais características da abordagem estratégica do design está no metaprojeto. Este conceito é complementado por Celaschi & Deserti (2007) ao ser definido como uma etapa orientada à “idealização e à programação do processo de pesquisa e projeção que se deseja usar”. Já Moraes (2010), define o metaprojeto como um conjunto de ferramentas utilizadas no processo de investigação e desenvolvimento em projetos de design.

Dentre as mais diversas ferramentas metaprojetuais existentes, pode-se se citar a construção de cenários como uma das mais aplicáveis. Segundo Moutinho (2006) e Schwartz (1993), a finalidade do processo de construção de cenários é permitir a formalização de quadros futuros igualmente plausíveis de ocorrer, e a partir destes, traçar ações e rumos estratégicos em ordem presente.

Diante de contextos territoriais, a construção de cenários surge como uma abordagem bastante adequada, pois contempla as múltiplas variáveis e vetores compositores destes cenários e que “são os mais diversos, no entanto aplicam-se, em geral, em situações de difícil previsão” (REYES, 2011, p.2).

A partir desta perspectiva, o presente trabalho propõe um enfoque na discussão a respeito da utilização de cenários como ferramentas metaprojetuais em contextos territoriais.

O artigo pode ser segmentado em três etapas: inicialmente será realizado um aprofundamento teórico sobre as temáticas de cenários e identidade; em seguida, é apresentado um caso de aplicação da ferramenta em um contexto territorial, no caso: o 4º Distrito Industrial da cidade de Porto Alegre. Por fim, será então realizada uma reflexão e discussão a respeito do uso de cenários em contextos de território.

## **Identidade**

O conceito de patrimônio e território traz uma carga afetiva e simbólica; é uma questão de herança, de signos e significados, que transcende gerações. É uma construção social, “um processo simbólico de legitimação social e cultural, baseado na seleção e ativação de determinados referentes que permitem representar uma determinada identidade” (PRATS, 1997, p.19).

É praticamente inevitável, quando se fala de patrimônio, não falar de identidade. A identidade é um dos temas mais recorrentes da atualidade; sua natureza e evolução são objeto de estudo de muitos autores que destacam sua importância subjetiva/objetiva e os efeitos psicológicos de comunidades imaginadas. Bauman, Hall e Castells são alguns exemplos desses autores que debatem sobre a problemática da identidade nos cenários mais atuais.

Com o Pós-Modernismo, a partir da segunda metade do século XX, o indivíduo é declarado um ser fragmentado, segundo Hall (2000), um sujeito analisado como portando uma identidade efêmera, adaptativa e multifacetada.

As identidades, na atualidade, são contraditórias e continuamente deslocadas por circunstâncias culturais, de gênero, de classe social e de posição política e religiosa, formando o sujeito mosaico desta era. O processo desta identidade que pode apresentar-se de forma individual, coletiva, nacional ou até mesmo cultural, é similar, pois é estabelecido através de parâmetros simbólicos que determinam sua originalidade: uma língua comum, uma história com raízes longínquas, um folclore, um herói ou até mesmo símbolos oficiais/populares. De acordo com Hall (2000), as comunidades exercem um papel de reconhecimento e adesão mútua sobre seus integrantes.

A construção consistente da identidade de um determinado povo resulta na memória, na busca das raízes, das origens, da sua história. Uma comunidade que detém estes símbolos gera

sentimentos de identidade e de pertencimento. Neste caso, a memória é um elemento essencial da identidade e contribui para a formação da cidadania, da identidade cultural. “Em termos de uma cultura partilhada, uma espécie de ‘ser verdadeiro e uno’ coletivo, oculto sob os muitos outros ‘seres’ mais superficiais ou artificialmente impostos, que pessoas com ancestralidade e história em comum compartilham” (HALL, 1996, p. 68).

Notoriamente, a identidade cultural implica em distinguir os princípios, os valores e os traços que marcam a história de uma comunidade. Para Santos (2004), a memória e a identidade são interligados, e deste cruzamento surgem múltiplas possibilidades de produção de um imaginário histórico-cultural. Assim, pode-se entender por identidade os aspectos peculiares de uma comunidade: crenças, ritos e experiências comuns. “Na linguagem do senso comum, a identificação é construída a partir do reconhecimento de alguma origem comum, ou de características que são partilhadas com outros grupos ou pessoas, ou ainda a partir de um mesmo ideal” (HALL, 2000, p.106).

A identidade busca em sua origem os “recursos da história, da linguagem e da cultura para a produção, não daquilo que nós somos, mas daquilo no qual nos tornamos” (HALL, 2000, p.108-109). Estes recursos estão armazenados na memória dos indivíduos, abrangendo seu passado, ultrapassando os limites da objetividade, além de intervir no tempo, na história, na paisagem, no lugar e no espaço.

A construção da identidade molda-se quando os indivíduos apropriam-se de seus valores, perpetuando-os em sua história e passando de geração a geração. Através da memória e da construção da identidade, surgem os elementos de identidade territorial e de identificação local, amplamente explorados pelos hábitos do cotidiano dos cidadãos e pelo turismo local. Este processo contribui para a preservação da cultura e do patrimônio cultural da comunidade.

Assim, através dos significados atribuídos à identidade pelos atores sociais da comunidade local, permite-se conhecer o cenário em todas as suas dimensões, ultrapassando a visão limitada dos aspectos históricos ou estéticos e criando-se uma prospecção do futuro. Segundo Schwartz (2000), cenários são histórias sobre a forma que o mundo pode assumir no futuro, capazes de auxiliar a reconhecer as mudanças do macroambiente e a se adaptar elas.

## **Cenários**

No processo de construção de cenários, as histórias são pesquisadas cuidadosamente, coletando detalhes relevantes a fim de auxiliar na tomada de decisões reais. As histórias e os cenários compõem uma ferramenta de ordenação de percepções. Os estudos prospectivos através de cenários vão além de prever o futuro ou levantar estatisticamente qual o futuro mais provável; procuram servir de suporte para decisões estratégicas plausíveis para os futuros possíveis.

“O futuro é inerentemente incerto e desconhecido. Mas não é completamente desconhecido. Com base no conhecimento que temos da realidade e em algumas tendências, consideramos certos futuros improváveis e outros plausíveis, e, de posse disso, tomamos decisões e programamos ações. Conhecer o futuro para tomar decisões é uma atividade inerentemente humana”. (MOUTINHO, 2006, p. 176)

De acordo com Heijden (2000), a construção de cenários tem como principal função a ampliação e aprofundamento da compreensão de um determinado sistema. A identificação dos elementos compositores e suas interconexões, eventos, comportamentos e predeterminações, permitem a otimização no processo de tomada de decisão. Schwartz (1993) complementa este conceito, afirmando que os cenários devem ser abordados diante de uma ótica neutra e imparcial. Para tanto, defende que a inclinação por um determinado cenário não deve influenciar a escolha, aposta ou adaptação. Pelo contrário, para o autor, o objetivo dos cenários é a orientação do processo de tomada de decisões, baseada em escolhas sobre dados e quadros futuros plausíveis independentes de sua ocorrência. Assim, os estudos de cenários permitem auxiliar, a longo prazo, o reconhecimento e adaptação às mudanças que ocorrem no meio em que estão inseridos.

Assim, pode-se definir o estudo de cenários como uma ferramenta importante na ordenação de diferentes percepções do futuro. A fim de explicitar o conceito de cenários, Schwartz (2000), utiliza a metáfora comparativa entre os elementos da técnica com componentes do teatro moderno: cenários, cenas trajetórias e atores. No caso dos cenários prospectivos, a análise destes casos contribui para a adoção da visão a longo prazo num mundo de constantes incertezas políticas, sociais, econômicas e tecnológicas.

No contexto estratégico, Schwartz (2000) define o termo “cenário” como uma técnica capaz de orientar percepções sobre futuros ainda inexistentes. Sob uma ótica menos pragmática, Schwartz (2000) afirma que “a técnica de cenários é uma ferramenta para ordenar as percepções de uma pessoa sobre ambientes futuros alternativos nos quais as conseqüências de sua decisão vão acontecer”, ou ainda nas palavras deste autor, um “salto imaginativo no futuro”. A reflexão a que o autor se refere é explicitada como uma forma organizada de “sonhar eficazmente sobre o nosso futuro”.

A identificação de cenários, segundo Heijden (2000), permite lidar com a incerteza auxiliando a organização a melhor compreender seu enquadramento, permitindo que as decisões façam parte de um processo e que não sejam tomadas como ação isolada.

A utilização do método citado conduz à adaptabilidade, ao alargamento do modelo mental e amplia a percepção de acontecimentos inesperados. É neste contexto que o Design pode contribuir com projetos e soluções facilitadoras que possibilitam práticas para a melhoria da qualidade do processo de decisão. Manzini (2008) acredita que auxiliar na resolução de problemas da vida cotidiana contemporânea é parte intrínseca do código genético da área de Design. O autor destaca ainda que estes cenários manifestam-se a partir da existência das tradições, da possibilidade de utilização de produtos/serviços/infraestrutura e da existência de condições políticas e sociais favoráveis ao desenvolvimento de ações criativas. Manzini (2008) e Zurlo (2010) reafirmam o protagonismo do design neste tipo de contexto, já que os designers são atores-agentes responsáveis pela interlocução das relações entre indivíduos, artefatos e sistemas onde habitam.

## **Construção de cenários em contextos territoriais**

A atividade projetual, segundo Meroni (2008), não é apenas focada na resolução de problemas, mas na identificação, investigação e definição dos mesmos. Além disso, como descrito anteriormente, dentre as diversas atividades metaprojetuais existentes, o desenvolvimento de cenários é uma ferramenta importante de geração e planejamento de caminhos estratégicos em projetos de design.

Devido à natureza complexa de contextos territoriais, e o fato de envolverem muitos vetores e variáveis heterogêneas, o desenvolvimento de projetos envolvendo países, cidades, regiões e até mesmo empreendimentos exigem uma abordagem diferenciada. A fim de contemplar o complexo conjunto de características em um projeto, o uso de cenários surge com uma adequação ímpar em sua aplicação a contextos territoriais.

Para explicitar o uso dos cenários como ferramenta metaprojetual nestes contextos, optou-se pela apresentação de um caso onde esta técnica foi aplicada. O objetivo desta reflexão é focado na análise do uso de cenários aplicados no caso em questão, e na exposição da metodologia aplicada. O caso é derivado de um objeto de estudo na disciplina de Planejamento e Simulação de Cenários do programa Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos em 2012. O caso foi desenvolvido por um grupo de alunos da turma de Mestrado, e teve por objetivo a construção de cenários envolvendo um tema escolhido.

O caso a ser apresentado tem como base o desenvolvimento de cenários para o 4º Distrito Industrial da cidade de Porto Alegre. Cabe observar que o objetivo deste artigo não é orientado à exposição detalhada em relação aos resultados do grupo, mas na discussão com relação aos rumos metodológicos aplicados.

## **O 4º Distrito de Porto Alegre**

A região delimitada como o 4º Distrito é localizada na área norte da cidade de Porto Alegre. O distrito tem origem industrial com fortes características culturais trazidas por imigrantes europeus, especificamente alemães, italianos e poloneses. Estas características representadas pela manutenção de costumes, por muito anos rendeu à região um caráter de polo social da cidade devido aos seus clubes, associações e loteamentos.

Habitado por significativa população operária, grande parte das edificações, um dia voltadas à fiação, metalurgia, alimentação e produção de tecidos, apresentam características industriais.

Devido à sua posição geográfica marcada pela proximidade com a orla do rio, e seu despreparo estrutural para enfrentar intempéries climáticas, a região sofreu muito com enchentes. Tal fato provocou a evasão da população local fazendo com que estas se realocassem em regiões mais centrais da cidade. Somado a este contexto, o desenvolvimento dos primeiros planos diretores de Porto Alegre, que continham normativas rígidas para o tamanho de edificações e o número de andares, fez com que a região fosse esvaziada e economicamente abandonada.

Por muitos anos a região do 4º distrito de Porto Alegre foi negligenciada e pouco explorada por autoridades e empreendedores. No entanto, com o crescimento e desenvolvimento de políticas urbanas inclusivas e diante do agressivo cenário de expansão da cidade de Porto Alegre, o 4º distrito passou a se tornar uma alternativa em vista.

Nos últimos anos, ao exemplo de cidades importantes como Nova Iorque, bairros mais periféricos, industriais e pouco valorizados, passaram a ser especulados como possíveis focos de crescimento e desenvolvimento de áreas urbanas. Tal movimentação motivou o desenvolvimento de parte deste trabalho já que o potencial da região é bastante plural e heterogêneo.

A primeira etapa do projeto contemplou um levantamento histórico e bibliográfico a respeito da região, a fim de obter insumos e dados para o desenvolvimento dos cenários. Nesta fase (Figura 1) de identificação, foram levantados diversos recursos como imagens e mapas da região.



Com o levantamento de dados realizado, estes foram submetidos a uma análise de seu conteúdo. O grupo desenvolveu um processo de *brainstorming* a fim de obter conceitos e vetores relacionados ao tema em questão. Os conceitos encontrados foram então agrupados e categorizados por afinidade. Os resultados do *brainstorming* (Figura 2) foram cruzados com os dados levantados na primeira fase, culminando, então, no desenvolvimento de uma matriz SWOT a fim de detectar pontos fortes e fracos (Figura 3), oportunidades e ameaças relacionados ao 4º Distrito.

<i>história</i>	<i>tribeca</i>	<i>comunidade</i>
<i>prostituição</i>	<i>carros</i>	<i>organizada /</i>
<i>baixa renda</i>	<i>ciclovias</i>	<i>associação de</i>
<i>indústria</i>	<i>area cultural</i>	<i>moradores ipa</i>
<i>operária</i>	<i>praça</i>	<i>shows</i>
<i>enchentes</i>	<i>metro</i>	<i>cultural</i>
<i>narcotráfico</i>	<i>mobilidade</i>	<i>acessibilidade</i>
<i>assaltos</i>	<i>insegurança</i>	<i>localização</i>
<i>entrada da cidade</i>	<i>barreiras</i>	<i>interação</i>
<i>cais do porto</i>	<i>deterioração</i>	<i>metropolitana</i>
<i>condomínios</i>	<i>desconectividade</i>	<i>Orla</i>
<i>verticais arena do</i>	<i>medo</i>	<i>favelizações</i>
<i>grêmio estruturas</i>	<i>revitalizacao</i>	<i>barreiras</i>
<i>existentes</i>	<i>econômica fórum</i>	<i>ponte</i>
<i>localização</i>	<i>permanente</i>	<i>anel</i>
<i>acessibilidade</i>	<i>modalidade de</i>	<i>terrenos vazios</i>
<i>conexão com a</i>	<i>transportes rede</i>	
<i>região</i>	<i>infra estrutura</i>	
<i>metropolitana</i>	<i>valor histórico</i>	
<i>poluição</i>	<i>arquitetônico</i>	

Figura 2: *Brainstorming* / 4º Distrito

<p><b>Pontos Fortes</b></p> <p>Potencial valor histórico arquitetônico e cultural  Rede / infra estrutura (viária)  Vazios disponíveis  Área de interesse cultural  Acessibilidade  Orla</p>	<p><b>Pontos Fracos</b></p> <p>Área degradada  Insegurança  Favelização  Orla</p>
<p><b>Oportunidades</b></p> <p>Demanda para crescimento da cidade  Plano da prefeitura de revitalização  Economia criativa  Áreas industriais estão sendo revitalizadas em outras regiões</p>	<p><b>Ameaças</b></p> <p>Plano da prefeitura de revitalização  Especulação imobiliária  Habitação popular</p>

Figura 3: Matriz SWOT / 4º Distrito

Após a categorização dos termos, as informações foram levadas à construção de um gráfico de polaridades (Figura 4). Nesta fase, os principais conceitos foram tensionados e polarizados de forma que fossem dispostos por oposição. Este tensionamento é discutido de forma a serem identificados os caminhos mais ricos e adequados para a utilização.

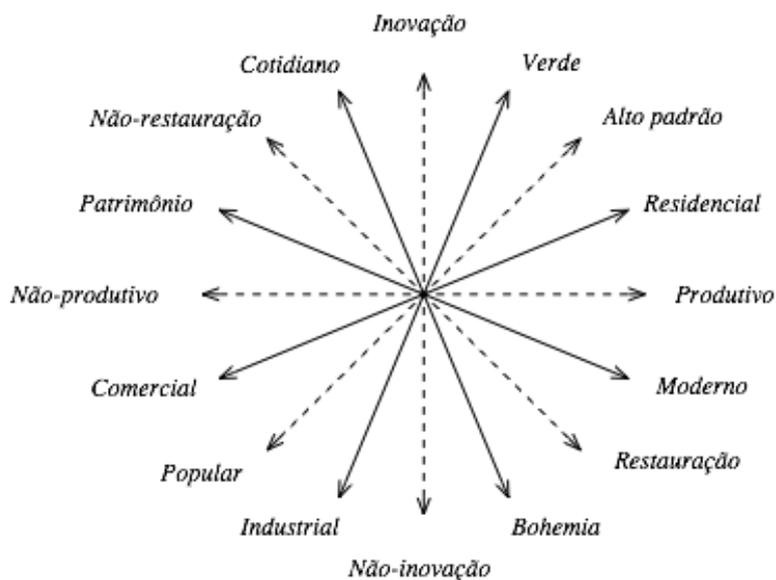


Figura 4: Gráfico de Polaridades / 4º Distrito

Com a escolha dos polos de oposição, é definida a tabela contendo os quatro cenários. O cruzamento entre os eixos fez com que surgissem quatro áreas de influência. A partir destas, obteve-se cenários positivos possíveis para o problema em questão. Cada um destes cenários (Figura 5) recebe um nome conceitual a fim de identificar a sua característica.

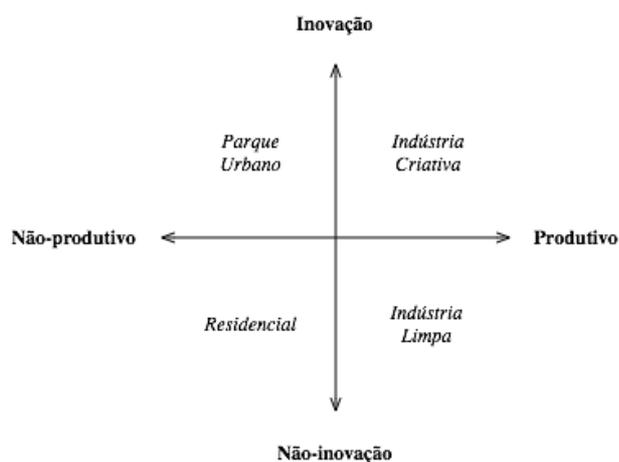


Figura 5: Cenários / 4º Distrito

Após a identificação dos cenários, cada um deles foi analisado individualmente. Esta análise teve por objetivo um aprofundamento sobre as peculiaridades e características em questão. Em seguida, cada um dos cenários propostos foi descrito através do formato de redação de uma manchete jornalística (Figura 6). A intenção desta etapa teve como principal

função elaborar um desdobramento conceitual para uma realidade possível focada na explicitação das principais características de uma forma menos formal.



Figura 6: *Storytelling* / 4º Distrito

Além disso, a construção dos cenários contempla também a construção de *Mood Boards* (Figura 7) com o intuito de tornar tangível visualmente os cenários propostos.

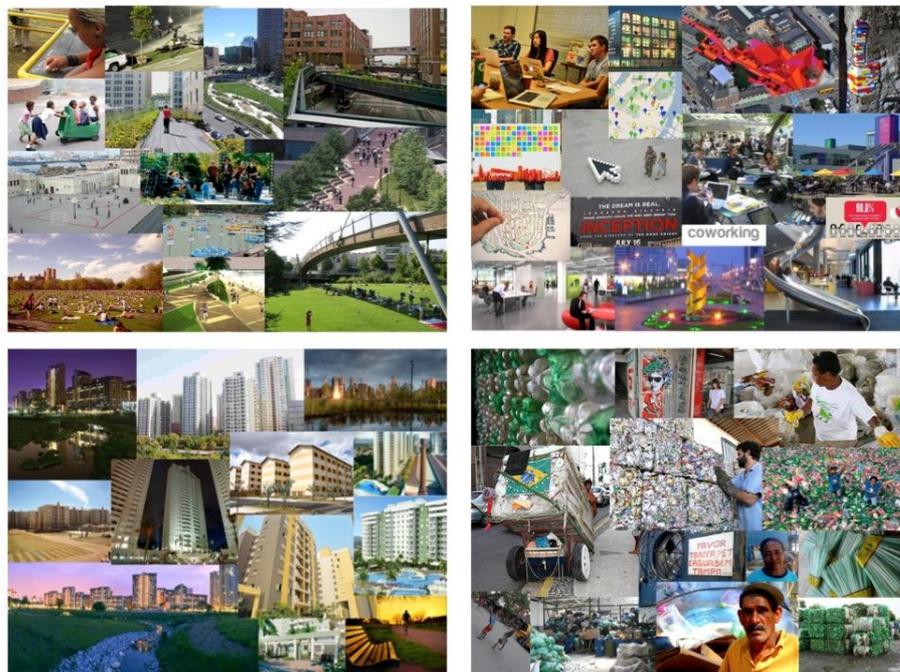


Figura 7: *Mood Board* / 4º Distrito

## **Discussão**

A fim de prospectar os mais diversos cenários obtidos através de análise tomando como base o 4º Distrito Industrial da cidade de Porto Alegre, o Design é um recurso eficaz na medida em que busca, nesta conjuntura, agregar valor, fortalecer e estimular a identidade local como, segundo Krucken (2009), um catalisador da inovação e da criação de uma imagem positiva ligada ao território, a seus produtos e serviços.

Através da organização proposta pelo Design, a comunidade poderá imprimir em seus produtos e serviços os valores e tradições que fundamentam sua cultura e território, fortalecendo sua identidade e desenvolvendo-se economicamente. Neste sentido, a construção de cenários envolve uma análise do passado, do presente, bem como traça caminhos para serem analisados a fim de conquistar objetivos futuros.

O planejamento de cenários, de maneira geral, traz uma visão do futuro, fazendo com que se aproveitem oportunidades frente às mudanças que ocorrem no mercado competitivo. É muito mais que uma simples projeção de ações, é uma necessidade de analisar as oportunidades e orquestrar as ações para o fortalecimento de um projeto, uma vez que o mercado está ativo todos os dias. Com esta análise do ambiente, é possível traçar mapas para que seja possível pilotar um projeto de forma mais eficaz em um ambiente cada vez mais ágil e complexo.

Pode-se dizer que o processo de planejamento de cenários não é somente um ritual, pois deve ser realizado de forma metódica e sistêmica, iniciando-se no momento de maior necessidade. Quando não se tem um cenário definido para a condução das oportunidades, torna-se difícil identificar as necessidades para um projeto e o tempo que precisarão para iniciar a implementação das medidas necessárias com a devida antecedência.

Partindo-se da ideia de planejar, tem-se a visão de algo que se busca alcançar adiante e que, com o auxílio de algumas ferramentas, possam criar um processo, planos de ações a serem postos em prática em um tempo determinado (PORTER, 1989).

Aliando a ideia de estratégia, com o desenvolvimento de cenários, é possível formular planos com ferramentas capazes de direcionar para caminhos possíveis de se alcançar o objetivo com maiores possibilidades de êxito.

No caso da análise realizada com o 4º Distrito Industrial da cidade de Porto Alegre, o planejamento de cenários contribui no processo de tomada de decisão projetual, possibilitando a proposição de produtos e serviços adequados para diferentes realidades plausíveis. Ou seja,

os cenários fazem uso da imagem, o que reforça a compreensão da narrativa e possibilita a identificação clara de elementos chaves que influenciam o projeto em si.

A construção de cenários em relação ao 4º Distrito Industrial da cidade de Porto Alegre, através de análises de *brainstorming*, SWOT, gráfico de polaridades, *storytelling e mood boards*, reflete a respeito da criação de ideias e de situações com as quais, no momento presente, não se convive. Colabora, assim, com a simulação de situações futuras, bem como possibilitando a inovação em uma área com fortes características europeias, assim como um dos principais polos de desenvolvimento econômico de Porto Alegre, que ao longo dos anos, vem perdendo o *glamour* que se fazia presente no passado.

## **Considerações finais**

O presente artigo posicionou o estudo do 4º Distrito Industrial da cidade de Porto Alegre a partir da análise de conceitos do Design e Design Estratégico, onde o foco deste significou ampliar os conhecimentos da disciplina Planejamento e Simulação de Cenários do Curso de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos em 2012, a partir de uma abordagem de Cenários como ferramentas de metaprojeto em contextos territoriais.

Partindo do exposto, foi possível compreender que é possível ampliar o uso de *brainstorming*, SWOT, gráfico de polaridades, *storytelling e mood boards* para o planejamento de cenários orientados pelo Design.

Esta inferência resulta no entendimento de que ambas as ferramentas podem ser utilizadas para descrever e ilustrar ideias ou soluções fazendo o cruzamento de diferentes percepções.

Através do planejamento de cenários, é possível potencializar as tomadas de decisões em projetos de design, resultando em soluções adequadas ao usuário, ao meio e na identificação dos elementos chaves que norteiam um processo criativo. Em todos os conceitos dissecados, destaca-se também uma construção que é fundamentada na incerteza, o que reforça a relevância de cenários no Design.

No entanto, cabe ressaltar que as proposições apresentadas pelo artigo ainda são incipientes e que possuem oportunidades de aprofundamento no futuro com o objetivo de identificar as limitações e oportunidades da combinação proposta pelo estudo.

## Referências

- CELASCHI, F.; DESERTI, A. **Design e Innovazione**: strumenti e pratiche per la ricerca applicata. Roma: Carocci Editore, 2007.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. Rafael Cardoso (org). Tradução: Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- HALL, Stuart. **Identidade cultural e diáspora**. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, n. 24, 1996.
- HALL, Stuart. **Quem precisa da identidade?** In. Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Org. Tomaz Tadeu da Silva. Petrópolis: Vozes, 2000.
- HEIJDEN, Kees Van Der. **Palavra de pioneiro**. HSM Management. São Paulo: Mai/Jun, 2000.
- KRUCKEN, L. **Design e Território: valorização de identidades e produtos locais**. São Paulo: Studio Nobel, 2009.
- MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Rio de Janeiro: E-paper, 2008.
- MERONI, A. **Strategic design: where are we now?** Reflection around the foundations of a recent discipline. Strategic Design Research Journal, 1(1), 31–38, 2008.
- MORAES, D. **Metaprojeto: o design do design**. De pesquisa e desenvolvimento em Design. São Paulo: Edgard Blucher, 2010.
- MOUTINHO, M. **Cenários e visão do futuro**. In: Pensamento Sistêmico: caderno de campo: o desafio da mudança sustentada nas organizações e na sociedade. Porto Alegre: Editora Bookman, 2006.
- PORTER, Michael E. **Vantagem Competitiva**: Criando e Sustentando um desempenho superior. Trad. Elizabeth Maria de Pinho Braga. Rio de Janeiro: Campus, 1989.
- PRATS, Llorenç. **Antropología y patrimonio**. Barcelona: Ariel, 1997.

REYES, Paulo. **Construção de Cenários no design: o papel da imagem e do tempo**. In: Anais do 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: PPG em Design Anhembi Morumbi, v.01, 2010.

REYES, Paulo. **Processo de Projeto em Design**: uma proposição crítica. In: Metodologias em Design: Interseções. Bauru: UNESP, 2011.

SANTOS, Reinaldo Soares dos. **O Encanto da Lagoa**: O imaginário histórico-cultural como elemento propulsor para o turismo cultural na Lagoa Encantada. Dissertação de Mestrado em Cultura e Turismo apresentada para UESC/UFBA. Ilhéus: 2004.

SCHWARTZ, Peter. **A Arte da Visão de Longo Prazo**: Planejando o futuro em um mundo de incertezas. São Paulo: Best Seller, 2000.

SCHWARTZ, Peter. **La Planification Stratégique para Scénarios**. Futuribles: Mai, 1993.

ZURLO, F. **Design Estratégico**, in AA. VV., Gli spazi e le arti, Volume IV, Opera XXI Secolo. Roma: Editore Enciclopedia Treccani, 2010.

ZURLO, F. **Il Design del sistema prodotto**. In: P. BERTOLA; E. MANZINI (eds.), Design Multiverso. Milano, Edizioni Polidesign, 2004.