



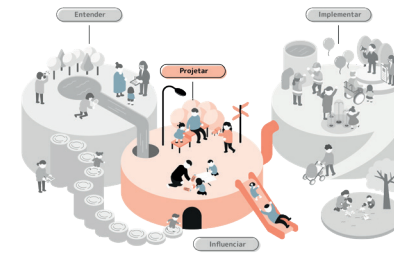


-  **Formato**  
atividade
-  **Tamanho do grupo**  
grande
-  **Duração**  
algumas semanas
-  **Experiência em facilitação**  
moderada



## Desafio de design

**O que?** O Desafio de Design é um método que busca **reunir ideias** e promover a **visibilidade** do seu projeto, por meio do envolvimento de especialistas em uma área específica e do público geral. Esse desafio pode ser organizado de várias maneiras e sobre diferentes tópicos, podendo ser aberto ao público ou a convidados. A escolha adequada dependerá dos objetivos que você deseja alcançar com esse método.

### Como usar?

Comece definindo o **objetivo** do seu desafio de design - o que você pretende alcançar em relação ao seu projeto? O exemplo à direita é um desafio de design organizado pelo *Espacio Lúdico*, que faz parte do projeto “*Sentindo a Cidades*”, em Montevideo, Uruguai. O principal objetivo do desafio era reunir ideias para a criação de um pôster que conscientizasse os profissionais de design sobre a importância da linguagem de sinais em espaços públicos, bem como e a integração da comunidade surda nas cidades. Eles pediram aos alunos de diferentes escolas de design de Montevideo que criassem um cartaz que explicasse visualmente esse tópico e que fosse usado como o principal elemento visual de promoção do projeto. Quando o objetivo estiver claro, pense na possível **premição** para os vencedores, no **processo e critérios** para selecionar as melhores ideias e nos canais de comunicação a serem usados com os participantes e o público em geral. O Espaço Lúdico, por exemplo, organizou um **painel de jurados** composto por especialistas em design urbano, linguagem de sinais, design gráfico e integrantes da autoridade municipal local. Dessa forma, o desafio de design também foi usado para cultivar relações com *stakeholders* locais e criar um impulso para o projeto. A ideia vencedora foi anunciada durante um *evento aberto ao público*, organizado para testar o projeto piloto criado pelo Espaço Lúdico.

**Lembre-se:** Considere o **tempo** necessário para preparar, promover e executar o desafio de design. Pense nos **resultados** que esse processo poderia gerar para o projeto como um todo, desde ideias e opções de design até oportunidades de design de serviços e envolvimento das partes interessadas.



©Espacio Lúdico



©Espacio Lúdico



©Espacio Lúdico

