

Criatividade, inovação e processo de co-criação

Vitor Gonçalves

CIEB, Instituto Politécnico de Bragança, Portugal, vg@ipb.pt

Resumo

O evento de índole artística tendArmada completou, em 2020, dez edições. Este evento nasceu em 2011 no âmbito da unidade curricular de Gestão de Projetos do 3º ano do curso de Animação e Produção Artística do Instituto Politécnico de Bragança. Corresponhia a um projeto que pretendu desenvolver nos alunos o seu espírito empreendedor, assente no domínio de um conjunto de metodologias, técnicas e ferramentas de apoio ao planeamento, execução e avaliação de projetos. Passado dez anos e face a mudanças no plano curricular do curso, interessa perceber se este evento pode assumir-se como um desafio que pode ser lançado a um grupo de alunos que pretendam desenvolver saberes e competências técnicas e transversais necessárias à execução de um plano de projeto. Assumindo que é necessária diversidade, muitos campos e disciplinas diferentes e pessoas que vêem o mundo de forma diferente, pretende-se perceber se este evento poderá beneficiar com um processo de co-criação. Para tal, no âmbito da iniciativa co-Creation Portugal (sistema de apoio à inovação, criatividade e empreendedorismo), foi criada uma equipa constituída por cinco elementos que, em contexto de cocriação, tem um desafio comum e vê-lo-á de um ponto de vista diferente devido às suas origens educacionais e culturais e áreas de interesse. Metodologicamente, essa equipa seguiu um processo composto por três fases principais: (i) descoberta, (ii) ação e (iii) refinar e entregar. Envolveu-se, assim, num processo ágil de 10 semanas usando design thinking e abordagem de cenários futuros para produzir sinais de mudança ao nível deste evento. Pretendeu-se com este trabalho descrever e refletir sobre esse processo participativo e colaborativo que culminou na realização da 11ª edição do evento tendArmada.

Palavras-chave: *Co-criação, criatividade, empreendedorismo, evento artístico.*

Introdução

A mostra ou exposição de arte, performances ou outras atividades artísticas, divulgação ou apresentação do que de melhor se faz no âmbito de um curso, de uma escola ou de uma instituição pode constituir o mote para um evento de índole artística, nomeadamente através da dinamização de atividades de artes visuais, de música e de expressão dramática. O evento *tendArmada*, que nasceu no âmbito da unidade curricular de "Gestão de Projetos" no 3º ano do curso de Animação e Produção Artística (APA) da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Bragança (IPB), teve essa intenção e durante 10 anos ganhou expressão no seio da comunidade académica do IPB. Finda a unidade curricular que lhe deu origem, face a mudanças no plano curricular do curso, o *tendArmada* pretende renascer do espírito empreendedor e criativo dos alunos que aceitem o desafio de organizar um evento assente no domínio de um conjunto de metodologias, técnicas e ferramentas de apoio ao planeamento, execução e avaliação de um projeto que, apesar de poder alargar o seu âmbito e tipologia de atividades, não deverá abdicar dos aspetos que sempre o caracterizaram enquanto evento artístico organizado por alunos para a comunidade académica deste instituto e da cidade.

Assim, a criatividade poderá permitir (re)descobrir a inovação num verdadeiro processo de cocriação da equipa com e através do cliente.

Nesse sentido, a plataforma de empreendedorismo, empregabilidade e inovação formativa do Instituto Politécnico de Bragança (if.ipb.pt) pareceu ser a forma mais expedita e adequada de avaliar se o evento poderia corresponder a um projeto de Inovação Baseada em Desafios para qualquer aluno do IPB nos próximos anos.

No contexto do desafio *tendArmada Reloaded*, este artigo corresponde à apresentação do processo *Demola*, levado a cabo por uma equipa de 5 elementos e um facilitador, e composto por três fases principais: (i) descoberta (fase de conhecimento através de design thinking, design research, abordagem de cenários e representação do grupo de utilizadores/partes interessadas), (ii) ação (fase de criação orientada para a solução ou orientada para a descrição) e (iii) refinar e entregar (fase final que corresponde à apresentação de algumas atividades ou tarefas de aprendizagem e reflexão pessoal).

Assim e no contexto do facilitador do *tendArmada Reloaded*, tentar-se-á dar resposta às seguintes questões principais: i) Quais foram as aprendizagens mais importantes enquanto tentava facilitar este desafio? ii) O que foi feito como facilitador de diferente quando facilitava a equipa em comparação com a situação anterior (professor da unidade curricular de Gestão de Projetos)? iii) Quais as vantagens e eventuais limitações do processo *Demola*?

Este artigo corresponde à descrição desse processo participativo e colaborativo e correspondente reflexão na perspectiva do facilitador da equipa que produziu a 11ª edição do evento tendArmada.

tendArmada: do passado para o futuro

Tal como referido, o evento tendArmada, enquanto projeto académico inserido numa unidade curricular de um curso, contou com dez edições, a saber (Azevedo, & Gonçalves, 2016; Azevedo, et al., 2017; tendArmada, 2020):

- tendArmada 2011: “arte em campus” (1 e 2/07/2011) - possibilitou uma residência artística no espaço do IPB para incentivar o espírito da comunidade e com um programa de atividades no campo das artes visuais, expressão dramática e música.
- tendArmada 2012: “Vem integrArte em APA” (14/06/2012) - teve como objetivo cativar os alunos através de um tema centrado na divulgação de APA e de um programa de atividades artísticas no âmbito das artes visuais, teatro e música.
- tendArmada 2013: “3 dias – 3 experiências” (30 e 31/05 e 01/06/2013) - teve como público-alvo específico, para além do curso de APA, os cursos de Arte e Design, Música e Desporto, proporcionando três dias de muitas atividades artísticas, jogos e diversão.
- tendArmada 2014: “traz a tua tenda e fica três dias connosco” (2, 3 e 4/06/2014) - evidenciou, um ano mais, a ideia de residência artística, repleta de atividades artísticas e de convívio.
- tendArmada 2015: “Uma espécie de...” (09/06/2015) - teve como tema principal os cinco sentidos e, através deles, relembrou a sua importância no mundo artístico e em vários outros campos de interesse à comunidade do IPB em geral e da ESEB em particular.
- tendArmada 2016: “Sol” (7 e 8/06/2016) - teve como tema o Sol. Apolo é o Deus do Sol, das Artes, da Poesia e da Música e foi o mote para diversos debates, workshops, animações e concertos.
- tendArmada 2017: “Art O'clock” (29, 30, 31/05/2017) - foi uma edição multicultural, chamativa e ainda mais versátil, dando destaque a diversas atividades artísticas e de entretenimento.
- tendArmada 2018: “Art O'clock” (11, 12, 13/06/2018) - Tal como na edição anterior e mantendo a multiculturalidade artística que caracteriza o evento, a frase que passou a caracterizar o tendArmada passou a ser: "Quando as horas são iguais aos minutos algo de importante acontece".

- tendArmada 2019: “Art O’clock” - "Quando as horas são iguais aos minutos as atividades acontecem", iniciaram-se muitas atividades artísticas e recreativas, independentemente do campo artístico a que diziam respeito.
- tendArmada 2020: “Sincronize” (5 e 6/06/2020) - Sem ignorar a frase que caracteriza o tendArmada, houve necessidade de reinventar o evento, face à pandemia. Mantendo o confinamento, foi possível proporcionar diversas atividades, virtualmente através de plataformas eletrónicas como Twitch, Zoom, Youtube e Instagram, chegando assim à comunidade do IPB e do mundo de uma forma diferente.

Finda a unidade curricular do curso de APA na qual este evento se inseria enquanto projeto, interessava no presente ano letivo perceber se este evento poderia assumir-se como um projeto de inovação baseado em desafios beneficiando de um processo de co-criação que pode ser lançado a um grupo de alunos que pretendam desenvolver saberes e competências técnicas e transversais necessárias à execução de um plano de projeto.

2.1. Inovação formativa e metodologia

Se, em conformidade com a plataforma de empreendedorismo, empregabilidade e inovação formativa do IPB, a inovação formativa no contexto do ensino superior é caracterizada por uma ação intencional que visa melhorar a aprendizagem dos estudantes de forma sustentável, então a evolução social e tecnológica acabará por exigir uma constante adaptação do professor, a quem os estudantes, os empregadores e ele próprio colocam sucessivamente novos desafios.

No âmbito da inovação formativa, a Inovação Baseada em Desafios pode constituir a forma mais adequada para apresentar desafios reais a equipas de estudantes, que ao longo de um semestre, realizando trabalho de equipa, demonstram e desenvolvem saberes e competências técnicas e transversais necessárias à execução de um plano de trabalho. Os estudantes são também estimulados a manifestar competências de comunicação, apresentando de forma clara, fundamentada e sustentável as ideias e soluções desenvolvidas.

Tal como referido anteriormente, no âmbito deste processo orientado para a descrição foi usado um processo ágil de 10 semanas que correspondeu ao design thinking (pensamento de projeto), abordagem de cenário e construção de demonstração, produzindo sinais de mudança Assim, este processo foi composto por três fases principais: (i) descoberta (a compreensão do contexto é a base para a tomada de decisão da equipa que é necessária antes de entrar na próxima fase), (ii) ação (fase de criação orientada para a solução e respetivo planeamento do evento a executar) e (iii) refinar e entregar (execução do plano e respetiva avaliação) (Catalá-Pérez et al., 2020). Um grupo de alunos e seu facilitador, envolveu-se, assim, num processo

ágil de 10 semanas usando design thinking e abordagem de cenários futuros para produzir sinais de mudança ao nível deste evento.

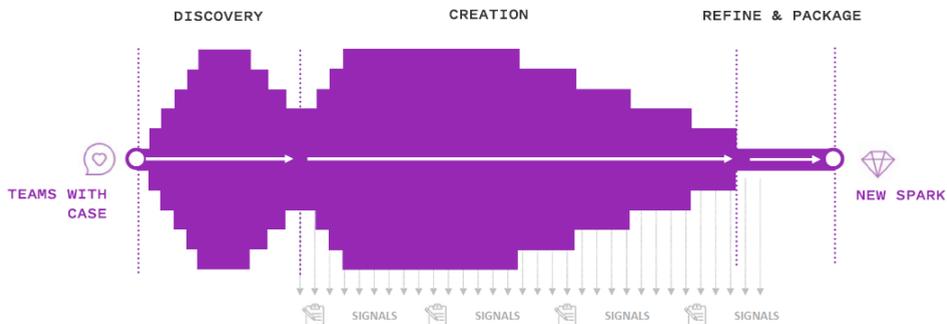


Fig. 1 Demola model

Font: Wessman, J. (2021). Co-creation process, [Electronic version]. Demola Global.

2.2. Processo

Fase de descoberta

O ponto de partida para um projeto Demola é a compreensão do fenómeno, do seu contexto e das pessoas que o compõem. O foco não está apenas no presente; o objetivo é entender as tendências e megatendências que moldarão o futuro (Wessman, 2021).

Em relação ao fenómeno inerente a este tipo de projeto, após as tarefas iniciais de investigação sobre o que foi o tendArmada ao longo das últimas 10 edições, foi efectuada a análise PESTLE com vista a perceber a influência de variáveis políticas, económicas, sociais, tecnológicas, legais e ecológicas num evento desta natureza. Com base nesta análise, foram também identificados o maior número possível de grupos de clientes e outras partes relevantes interessadas.

Fase de criação

De acordo com Project Management Institute, Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide), um projeto é um empreendimento temporário levado a efeito para produzir um produto ou serviço único. Portanto, corresponde a um conjunto de atividades únicas, complexas e interligadas com uma determinada sequência, que têm um objetivo ou propósito bem definido e que devem ser concluídas num determinado período de tempo, dentro de um dado orçamento e de acordo com uma dada especificação de requisitos.

O PMBOK (PMI, 2013) identifica-nos as principais competências no âmbito da gestão de um projeto: Gestão da integração de projetos (integrar os subprojetos “tendArmada”), Gestão do âmbito (clarificar o escopo do projeto), Gestão do tempo (elaboração do gráfico de GANTT e rede de PERT do projeto), Gestão do custo (orçamento), Gestão da qualidade

(clarificação das principais métricas para avaliar a qualidade do evento), Gestão de recursos humanos (identificar o gestor/líder, a equipa de marketing, a equipa da logística/plataformas, a equipa da componente artística, entre outros), Gestão da comunicação (formas de comunicar dentro da equipa e desta com parceiros e fornecedores de serviços para o projeto), Gestão do risco (identificação dos processos e tarefas que exigem um maior controlo e para os quais devemos ter um plano alternativo), e por fim, Gestão de aquisições.

Não menosprezando o PMBOK, depois de olhar os grupos de utilizadores e *stakeholders* ou interessados, foi realizado o Design Research, o Diagrama de Afinidade e uma Árvore de Problemas sobre o evento tendArmada, de acordo com Wessman, J. & Rintaniemi, H. (2021a). Quer criemos cenários futuros ou ideias de solução, o grupo-alvo de utilizadores é mantido no centro do *design* ou projeto. A equipa deve experimentar, desafiar e ensaiar hipóteses, falhar rapidamente, aprender e repetir de forma iterativa. Há dois caminhos possíveis para esta fase de criação: orientado para a solução ou orientado para a descrição (Wessman & Rintaniemi, 2021b).

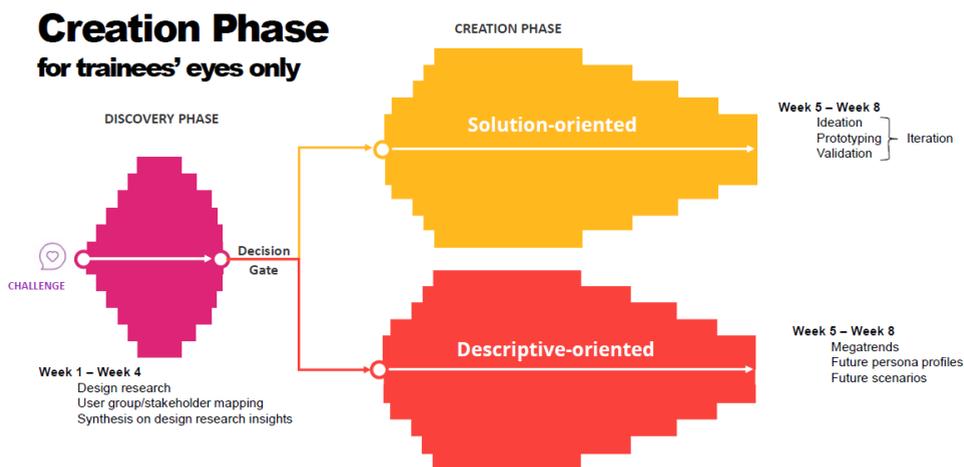


Fig. 2 Creation Phase of Demola model

Font: Wessman, J & Rintaniemi, H. (2021b). Creation Phase (part I), Demola Global.

Na abordagem orientada para a solução, a equipa projeta um conceito de solução e uma demonstração para um problema ou oportunidade identificada. Se a equipa está mais inclinada a identificar problemas e encontrar soluções, normalmente esta é a abordagem mais adequada. Na abordagem orientada para a descrição, a equipa projeta perfis de *stakeholders*

interessados mais relevantes e cenários futuros. Se a equipa está mais inclinada a descrever situações, circunstâncias e cenários em vez de resolver problemas ou criar ideias de solução, este deve ser o caminho escolhido. Como o nome indica, os resultados da abordagem orientada para a descrição devem ser descritivos: eles devem desenhar e pintar o quadro de como seriam os futuros possíveis (Wessman, & Rintaniemi, 2021b).

Fase de refinamento e empacotamento

Projetos exploratórios podem durar eternamente, mas a um projeto deve ter um início e um fim bem definido. A última fase é usada para empacotar as semanas de trabalho em visões compreensíveis do(s) futuro(s) possível(is), para armazenar o impacto das descobertas e cristalizar as percepções de campo em conceitos e cenários futuros.

Conclusões

O Demola envolve principalmente alunos visando demonstrações e protótipos, estabelecendo então uma relação clara entre alunos e ideias de projeto inovadoras. Outros pontos fortes podem ser: (i) a abordagem orientada a desafios, em que organizações ou projetos podem ser motivadores. Os alunos são facilitados e apoiados pelos parceiros industriais e académicos envolvidos no projeto de inovação. (ii) a abordagem do Demola pode ser muito flexível e devido à interação constante dentro das equipas, os resultados podem diferir significativamente dos tipicamente originais, pois as prioridades de investigação podem mudar. (iii) Outro ponto forte é que a ampla rede Demola global permite disseminar a solução no cenário mais amplo da rede e validá-la - ou desenvolvê-la - em um ambiente diferente e para fins adaptados.

Em suma, o tendArmada tem um passado (dez edições que permitiram ajustar a ideia ao público-alvo, a última das quais em versão online face aos tempos de pandemia provocada pelo novo coronavírus sars cov 2 responsável pela doença covid 19), tem um presente (uma edição que se baseou numa ideia que foi testada e trabalhada com base no processo Demola com o intuito de incluir todas as escolas do IPB) e tem um futuro (uma nova edição que contituirá uma nova edição tendArmada ou um projeto para planear, executar e avaliar em contexto académico por novas equipas). De um modo geral, esta iniciativa almeja ser considerada um momento alto na vida de alguns estudantes que decidam integrar saberes e destrezas num processo de co-criação.

Agradecimentos

This work has been supported by FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia within the Project Scope: UIDB/05777/2020.



Referencias

- Azevedo, R.; Gonçalves, V. (2016). Tendarmada: presente, passado e futuro (poster). In IV Encontro de Jovens Investigadores do IPB. Bragança. <http://hdl.handle.net/10198/13620>
- Azevedo, R.; Afonso, L.; Gonçalves, V. (2017). TendArmada: um evento académico artístico. *AdolesCiência: Revista Júnior de Investigação*. ISSN: 2182-6277. 4:1, p. 124-128. <http://hdl.handle.net/10198/14209>
- Catalá-Pérez, D., Rask, M., & de-Miguel-Molina, M. (2020). The Demola model as a public policy tool boosting collaboration in innovation: A comparative study between Finland and Spain. *Technology in Society*, 63, 101358. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101358>
- PMI (2013). Um guia do conhecimento em gerenciamento de projetos. Guia PMBOK, 5ª edição, EUA: Project Management Institute.
- Wessman, J. (2021). Co-creation process, [Electronic version]. Demola Global.
- Wessman, J. & Rintaniemi, H. (2021a). User Groups and Design Research, [Electronic version]. Demola Global.
- Wessman, J & Rintaniemi, H. (2021b). Creation Phase (part I), [Electronic version]. Demola Global.
- tendArmada (2020). tendArmada 10 anos. Disponível em <http://www.tendarmada.ipb.pt/>