

# Jovem Design LISBOA

Envolver os jovens  
no desenho de  
comunidades seguras

## Caderno de Atividades da Equipa JDL

O vosso desafio *Jovem Design Lisboa*



Este projeto foi financiado pelo programa de investigação e inovação Horizonte 2020, da União Europeia, ao abrigo do acordo de subvenção n.º 882749

**Caderno de Atividades da Equipa Jovem Design Lisboa (JDL)**

Primeira edição – Janeiro 2024

Copyright © 2024 Andrew B. Wootton, Caroline L. Davey, Norman Lloyd & Mónica Diniz

**Publicação** *Design Against Crime* Solution Centre  
Universidade de Salford,  
New Adelphi Building,  
Salford M5 4WT  
Reino Unido  
(+44) 161 295 2693

Polícia Municipal de Lisboa  
Câmara Municipal de Lisboa,  
Rua Cardeal Saraiva,  
1070-045 Lisboa  
Portugal  
(+351) 217225214

O programa de prevenção **Jovem Design Lisboa (JDL)**, é adaptado do programa *Youth Design Against Crime (YDAC)*, originalmente desenvolvido por Norman Lloyd, em colaboração com o *Design Against Crime Solution Centre* da Universidade de Salford e adaptado pela Divisão de Prevenção, Segurança e Relações Internacionais da Polícia Municipal de Lisboa, para a sua implementação no contexto do programa de Policiamento Comunitário de Lisboa. O JDL, desenvolvido no âmbito do Projeto *lcARUS – Innovative Approaches to Urban Security* do programa Horizonte 2020 (AS 882749), contou também com os contributos dos parceiros do programa de Policiamento Comunitário em Lisboa.

Todos os direitos reservados. Esta publicação, no seu todo ou em parte, não poderá ser reproduzida, armazenada em sistema de recuperação ou transmitida sob qualquer forma ou por qualquer meio, seja eletrónico, mecânico, fotocópia, gravação, digitalização ou outro, exceto nos termos da Lei dos Direitos de Autor, Desenhos e Patentes de 1988 ou ao abrigo de licença emitida pela Copyright Licensing Agency, sediada em 90 Tottenham Court Road, Londres, W1P 9HE, Reino Unido, e sem a devida autorização, por escrito, da Universidade de Salford, em Salford, Greater Manchester, M5 4WT, Reino Unido.

*Design* por Globaz S.A, Portugal.

**Impressão**

ARESTA,  
Rua Mouzinho de Albuquerque, 18<sup>º</sup>  
2720-390 Damaia – Amadora,  
Portugal

ISBN:  
Depósito legal:  
Tiragem: 100 exemplares

Caderno de Atividades da Equipa JDL

# ÍNDICE

<h2>A</h2>	<p><b>PARTE A: INTRODUÇÃO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>O vosso desafio</li> <li>O evento de lançamento do desafio</li> <li>O evento final             <ol style="list-style-type: none"> <li>O que será necessário para a vossa apresentação?</li> <li>O que o júri espera do vosso trabalho?</li> <li>Resultados e prémios</li> </ol> </li> </ol>	<p>4-11</p>
<h2>B</h2>	<p><b>PARTE B: AS ETAPAS JDL</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Cronograma JDL</li> <li>A nossa equipa             <ol style="list-style-type: none"> <li>Regras básicas da equipa</li> <li>Locais e problemáticas</li> </ol> </li> <li>Definição do desafio</li> <li><b>1ª ETAPA:</b> Observar e mapear             <ol style="list-style-type: none"> <li>Exemplo de perguntas para entrevistas JDL</li> <li>Análise das entrevistas</li> <li>Elaboração do mapa centrado no local</li> </ol> </li> <li><b>2ª ETAPA:</b> Analisar o problema Atividade intercalar JDL             <ol style="list-style-type: none"> <li>Introdução ao ciclo de vida de um problema</li> <li>Criação do perfil do vosso problema</li> </ol> </li> <li><b>3ª ETAPA:</b> Propor respostas através do <i>design</i> <ol style="list-style-type: none"> <li>Proposta de ideias                 <ol style="list-style-type: none"> <li>Ideia 1</li> <li>Ideia 2</li> <li>Ideia 3</li> </ol> </li> <li>Seleção da ideia final</li> </ol> </li> <li><b>4ª FASE:</b> Rever e aperfeiçoar             <ol style="list-style-type: none"> <li>Revisão do <i>design</i></li> <li>Devolução dos resultados</li> </ol> </li> <li><b>5ª FASE:</b> <i>Design</i> da comunicação             <ol style="list-style-type: none"> <li>Apresentação da equipa</li> <li>Propostas para a apresentação da ideia final</li> </ol> </li> </ol>	<p>12-77</p>
<h2>C</h2>	<p><b>PARTE C: REVISÃO E REFLEXÃO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Reflexão da equipa sobre o JDL</li> <li>Lista de verificação final</li> </ol>	<p>78- 83</p>

PARTE A:

# Introdução



# O vosso desafio

O programa **Jovem Design Lisboa (JDL)** é a vossa oportunidade de contribuir para a resolução de um problema na vossa comunidade, e para que as vossas ideias façam, efetivamente, a diferença.

Neste desafio, terão a **oportunidade** de:

- Trabalhar em equipa com o apoio de um Animador e de um Polícia Mentor do Programa de Policiamento Comunitário em Lisboa.
- Ao longo de 12 semanas, irão refletir em conjunto e propor ideias de *design* para dar resposta a um problema que tenham selecionado na vossa comunidade.

Sabemos que todos terão grandes ideias – e as que se destacarem poderão mesmo vir a ser implementadas na vossa comunidade.

Imaginem isso mais tarde **no vosso currículo!**

O **objetivo** deste desafio de *design* é que:

- Identifiquem problemas.
- Desenvolvam ideias de *design*.
- Proponham ideias de solução para melhorarem o bairro.

No decorrer do JDL, cada elemento da equipa deverá procurar demonstrar:

- Um forte espírito de equipa.
- Criatividade e inovação.
- Respeito pelas opiniões dos outros.
- Boa capacidade de comunicação.
- Capacidade de resolução de problemas.
- Capacidade para cumprir prazos.

Assim, o programa JDL é:

- Um desafio entre várias equipas.
- Uma competição amigável.
- Uma competição em que só uma equipa poderá vencer!

Explore os problemas em conjunto e participem na sua **solução!**

# O lançamento do desafio

No evento de lançamento ficarão a saber mais sobre o desafio JDL, o que irão fazer nas 12 semanas do programa e o que terão de apresentar no final.

EVENTO DE LANÇAMENTO



OBSERVAÇÃO EM EQUIPA



DESIGN CRIATIVO E INOVAÇÃO



DESIGN DA COMUNICAÇÃO



EVENTO FINAL

# O evento final

Data do evento:

Local do evento:

## O evento final é a vossa oportunidade de convencer o Júri JDL da ideia defendida pela vossa equipa!

Cada equipa terá um espaço no local do evento onde poderá mostrar o trabalho realizado.

Antes do início das apresentações em palco das propostas das equipas, os elementos do júri visitam cada espaço para verem os trabalhos que realizaram. Esta será a vossa **oportunidade para os “impressionar”, antes mesmo de entrarem em palco!**

Terá lugar um processo de avaliação por parte do Júri, que estará também em palco, perante o público. Assim, terão de **estar preparados para responder a perguntas** sobre o desafio, as vossas ideias de *design* e as vossas propostas.

Haverá pessoas no painel do Júri e no público que poderão querer por em prática as vossas propostas. Assim, é necessário que **captem a sua atenção e despertem o seu interesse**, explicando claramente **como a vossa ideia de design poderá fazer a diferença** para a comunidade - e porque é que a ideia da vossa equipa é a melhor!

## O público

A vossa família, amigos, professores e outros jovens serão convidados a assistir às apresentações e a torcer pela vossa equipa!

## Imagem / estilo do grupo

Pensem bem nisto logo à partida. Como é que a vossa equipa gostaria de ir vestida no evento final? Que impressão querem passar ao público?

(Poderão mudar de roupa / prepararem-se no local do evento)

## No local do evento

Quando chegarem ao local do evento, cada equipa poderá treinar a sua apresentação, em privado, para afinar pormenores e dicas de última hora, antes do início do evento.

## O júri

O júri é composto por figuras conhecidas da comunidade e por representantes de entidades (como por exemplo da Polícia, da Junta de Freguesia, de Associações e de outras organizações).

Enquanto treinam as vossas apresentações, os elementos do júri irão analisar os cadernos de exercícios de todas as equipas - para melhor compreenderem as ideias de *design* que irão ser apresentadas.

## 3.1 O que é necessário para a apresentação final?

**NOTA IMPORTANTE:** O Caderno de Exercícios JDL da vossa equipa e os cartazes / desenhos / modelos para o *design* da ideia final devem ser entregues até:

1

### Caderno de Exercícios da Equipa JDL

- Cada equipa deverá apresentar uma versão final do Caderno de Exercícios JDL completado em conjunta por toda a equipa.
- Incluir todo o vosso trabalho de investigação - e tudo o que possa contribuir para destacar o vosso trabalho.
- Completem o máximo possível as atividades do caderno JDL. Podem utilizar pontos para destacar o texto e utilizarem frases curtas - desde que incluam todos os elementos relevantes.
- Tirem fotos da vossa equipa a trabalhar em conjunto para colocarem no caderno — O júri vai querer ver-vos em ação!
- Utilizem o diário pessoal JDL para manterem o registo das ideias que vão surgindo e impressões que vão sentindo - algo que revele a vossa experiência e como surgiram as vossas ideias ao longo de toda a jornada vivida com a equipa.

2

### Cartaz / desenho / modelo para a área de exposição da equipa

- Esta será a parte visual do projeto que transmitirá a vossa ideia ao júri e aos membros do público antes da vossa apresentação.
- Inclui a vossa principal mensagem sobre o problema para o qual criaram a proposta de resolução.
- Sejam tão criativos quanto queiram - mas certifiquem-se que o júri compreende, na perfeição, a vossa proposta de ideia de *design*!

3

### Apresentação

- A vossa apresentação será de 10 minutos e poderá ser realizada em qualquer formato - teatro, dramatização, rap, apresentação PowerPoint... ou sem Powerpoint - a decisão é vossa!
  - Escolham um estilo que melhor comunique a vossa ideia de *design* ao júri e ao público.
  - Trabalhem em conjunto para serem tão criativos quanto queiram!
- Não esquecer: é normal sentirem-se nervosos ao subir ao palco à frente de tantas pessoas. Mas esta é a vossa oportunidade de serem ouvidos, por isso, deem o vosso melhor!
- Terão muito tempo para preparar o evento final de apresentação... utilizem bem o vosso tempo!

## 3.2 O que espera o júri?



### Bom trabalho de equipa

- Como dividiram as tarefas.
- Como abordaram as dificuldades e resolveram os problemas.
- Como trabalharam em conjunto.

### Uma boa ideia que resolve um problema bem definido

- Até que ponto compreenderam o problema.
- A qualidade da vossa ideia de *design* - por vezes, as ideias mais simples são as melhores.
- Se a vossa ideia é viável - é prática e funcionaria caso fosse implementada?

### Dinamismo e entusiasmo

- Em que medida a vossa equipa se envolveu no desafio JDL.
- O empenho da equipa em desenvolver a vossa ideia de *design*.

## 3.3 Resultados e prémios



**Todos os que chegarem à demonstração do JDL serão recompensados pela sua participação.**

**Mas só pode haver um vencedor!**

O júri terá a difícil tarefa de escolher a equipa que tenha demonstrado as qualidades acima descritas.

Sabemos que todos são capazes de fazer um bom trabalho, mas cabe-vos destacarem-se das outras equipas - **e ganhar!**

Na apresentação, os membros da equipa vencedora receberão um prémio.

PARTE B:

# Processo **JDL**

## Cronograma

## JDL



# O cronograma JDL

<b>SEMANA 1</b>	<p><b>DATA:</b></p> <p><b>Evento de lançamento do JDL</b></p>
<b>SEMANA 2</b>	<p><b>DATA:</b></p> <p><b>A nossa equipa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conheçam a vossa equipa e estabeleçam um acordo entre vocês.</li> <li>Conheçam o desafio- JDL.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> Preencham as páginas 16 e 17 deste caderno.</p> <p><b>Definição do desafio</b></p> <p><input type="checkbox"/> Preencham as páginas 18 a 20.</p>
<b>SEMANA 3</b>	<p><b>DATA:</b></p> <p><b>1ª ETAPA</b></p> <p><b>Observar e mapear</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observem a forma como os espaços são utilizados no vosso território/bairro. Identifiquem zonas que são bem ou mal utilizadas.</li> </ul> <p><b>Entrevistas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborem questionários e imprimam cópias.</li> <li>Realizem entrevistas na rua com as pessoas da comunidade.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> Preencham as páginas 26 e 27.</p>
<b>SEMANA 4</b>	<p><b>DATA:</b></p> <p><b>Análise das entrevistas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Revejam as principais conclusões das vossas entrevistas.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> Preencham as páginas 28 a 30 deste caderno.</p>
<b>SEMANA 5</b>	<p><b>DATA:</b></p> <p><b>Elaboração do Mapa centrado no local</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Percorram o território/bairro para elaborarem um mapa centrado no local.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> Preencham as páginas 31 a 34 deste caderno.</p>
<b>SEMANA 6</b>	<p><b>DATA:</b></p> <p><b>2ª ETAPA</b></p> <p><b>Analisar o problema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analisem as informações recolhidas até este momento.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> Preencham as páginas 38 a 41.</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Atividade intercalar JDL.</b></p>

<b>SEMANA 7</b>	<p><b>DATA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Compreendam o problema analisado no contexto do ciclo de vida de um problema, criando um <b>perfil do problema</b>.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> Preencham as páginas 43 a 56.</p>
<b>SEMANA 8</b>	<p><b>DATA:</b></p> <p><b>3ª ETAPA</b></p> <p><b>Propor respostas de design</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reúnam todas as informações encontradas.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> Preencham a página 60.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflitam e apresentem diferentes propostas de resposta ao problema.</li> </ul>
<b>SEMANA 9</b>	<p><b>DATA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolvam ideias / conceitos de <i>design</i> para as respostas.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> Preencham as páginas 61 a 65.</p> <p><b>Trabalhem num cartaz / desenho / maquete.</b></p>
<b>SEMANA 10</b>	<p><b>DATA:</b></p> <p><b>4ª ETAPA</b></p> <p><b>Rever e aperfeiçoar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Revejam as vossas ideias e selecionem as melhores / preferidas.</li> <li>Recolham a opinião das pessoas da comunidade sobre as vossas ideias.</li> <li>Aperfeiçoem as vossas ideias, se necessário.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> Preencham as páginas 68 a 70.</p>
<b>SEMANA 11</b>	<p><b>DATA:</b></p> <p><b>5ª ETAPA</b></p> <p><b>Design da comunicação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Façam um <i>brainstorming</i> sobre a forma como querem apresentar a vossa ideia.</li> <li>Desenvolvam maquetes, desenhos ou cartazes.</li> <li>Preparem e ensaiem a apresentação da vossa ideia final.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> Preencham as páginas 74 a 77.</p>
<b>SEMANA 12</b>	<p><b>DATA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Finalizem as vossas maquetes, desenhos ou cartazes.</li> <li>Ensaiem a apresentação para o Evento Final.</li> </ul> <p><input type="checkbox"/> Completem todas as atividades deste caderno.</p> <p><input type="checkbox"/> Preencham a lista de verificação final que se encontra na página 83.</p> <p><b>Evento Final JDL</b></p> <p><b>DATA:</b> <b>LOCAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ensaiem a apresentação no local do Evento Final.</li> <li>Entreguem o caderno de atividades completo para avaliação.</li> <li>Entreguem os materiais de comunicação (maquetes, desenhos, cartazes, etc.) para avaliação.</li> </ul>
<b>DEPOIS DA APRESENTAÇÃO FINAL</b>	<p><b>Reflexão em equipa sobre o JDL</b></p> <p><input type="checkbox"/> Preencham a análise da equipa nas páginas 80 a 82.</p>



# A nossa equipa

NOME DA EQUIPA:

Em grupo, **enumerem uma competência / ponto forte** de cada membro da equipa:

NOME                      COMPETÊNCIAS / PONTOS FORTES

NOME	COMPETÊNCIAS / PONTOS FORTES

**Discussão em equipa:**

Como poderão utilizar estas **competências e pontos fortes da equipa** para serem bem-sucedidos?

## 2.1 Regras básicas da equipa

- Quais são as **regras básicas** da nossa **equipa**?

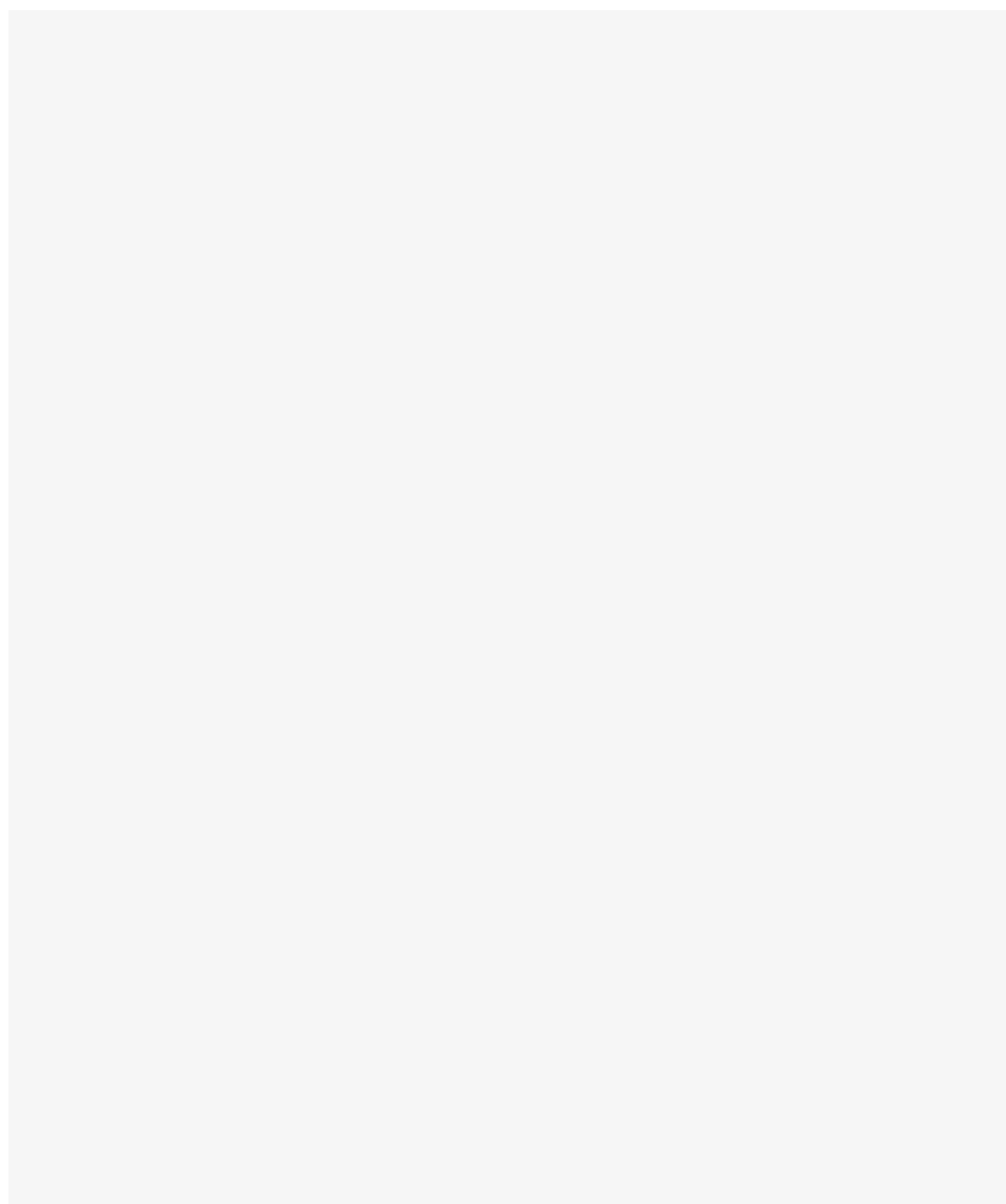

**Divirtam-se!**

Poderão **desenhar** em baixo **uma imagem** do logo ou da mascote da vossa equipa:

## 2.2 Locais e problemáticas

Em equipa, **pensem num local** no vosso território / bairro onde se tenham apercebido da existência de problemas.

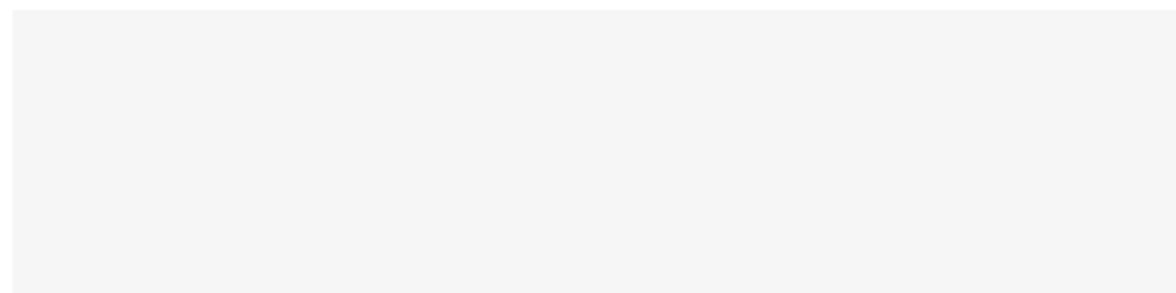
**Identifiquem**, em baixo, **esse local e os problemas** encontrados:



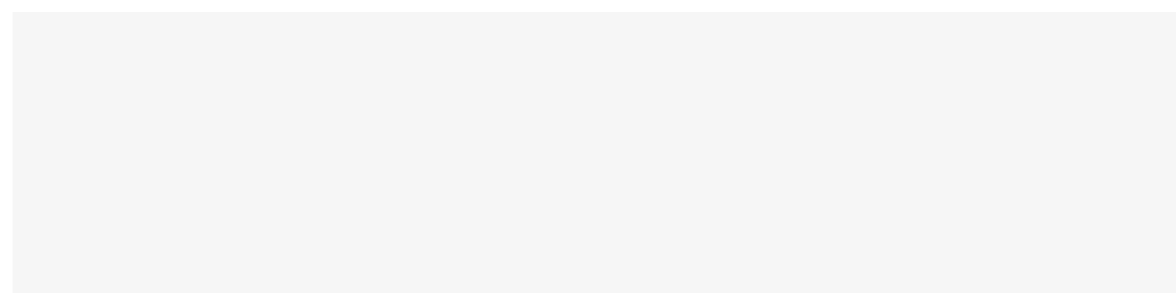
3

## Definição do desafio

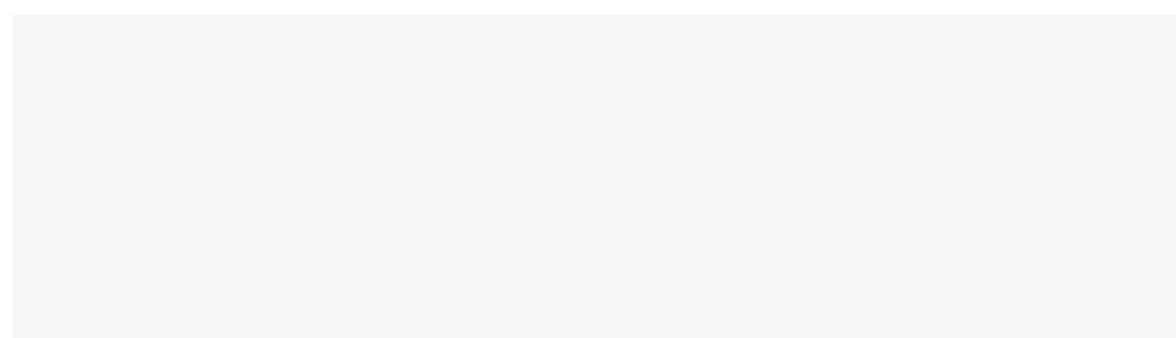
**P.1** Que local estamos **a analisar**?



**P.2** Porque é que este local é **importante para nós**?



**P.3** Porque é que este local precisa de ser **melhorado**?



P.4

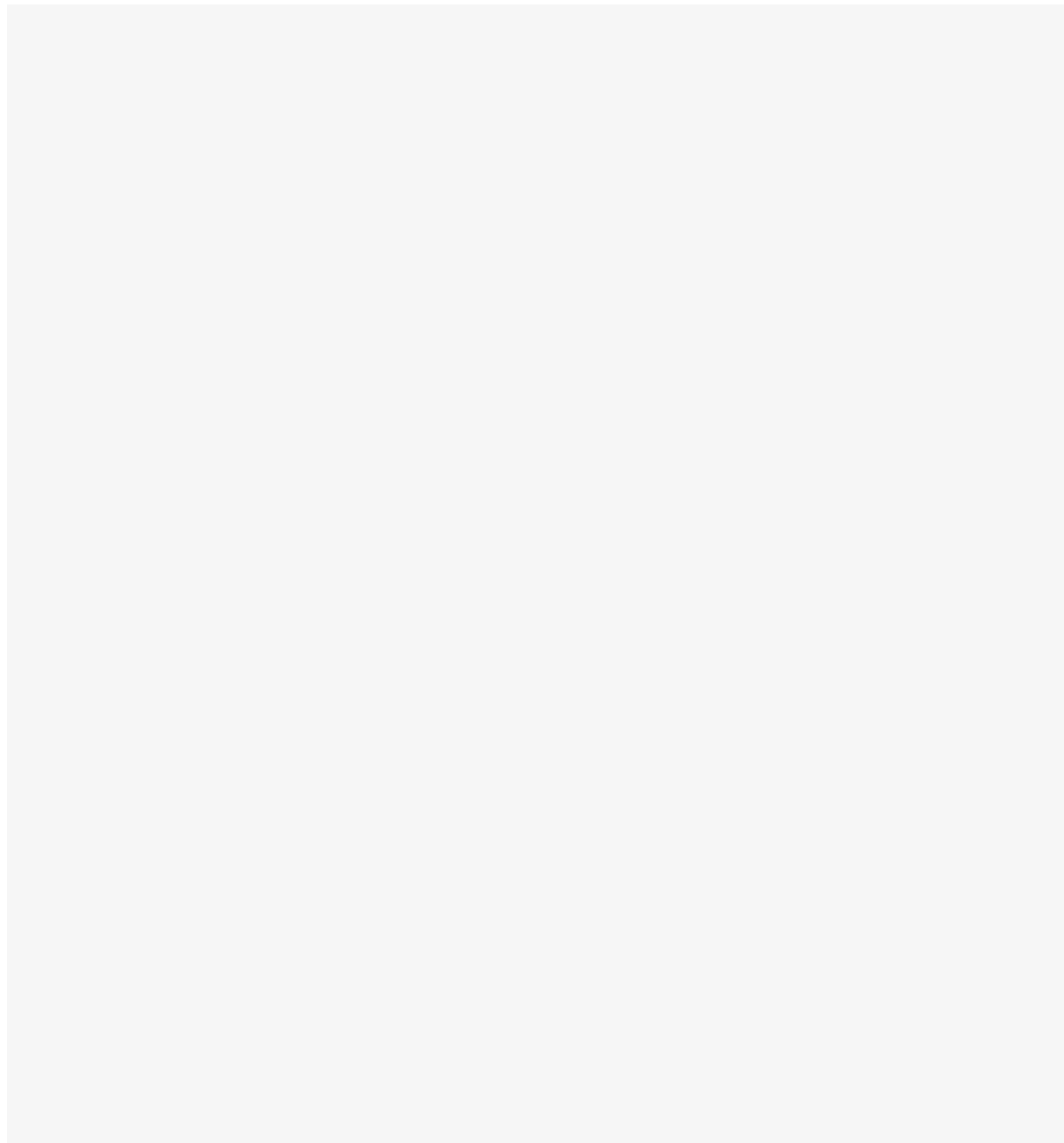
Quais os principais problemas no local?

- Discutam esses problemas com o vosso Políia Mentor e Monitor JDL
- Realizem pesquisas sobre os problemas - estes sites poderão ser úteis:

<https://naminharualx.cm-lisboa.pt/>

<https://ffms.pt/pt-pt>

<https://lisboaaberta.cm-lisboa.pt/index.php/pt/dados/catalogo-de-dados-abertos>



1ª FASE

# Observar e mapear



# Observar e mapear

## Entrevistas com as pessoas da comunidade

Uma **entrevista** é um método de investigação em que se pergunta a todas as pessoas o mesmo conjunto de perguntas.

Observem a forma como os espaços são utilizados no vosso território / bairro.

Identifiquem zonas que são bem ou mal utilizadas

## Entrevistas

- Elaborem questionários e imprimam cópias.
- Realizem entrevistas na rua com as pessoas da comunidade.

- O modelo de entrevista apresentado na página 26 fornece alguns exemplos de perguntas que poderão fazer. Mas **deverão ser vocês a** fazer as perguntas que **considerarem importantes**.
  - Vocês melhor do que ninguém, porque vivem no território, saberão quais as perguntas a colocar!
- Imprimam as vossas perguntas e entrevistem 10 a 15 pessoas da comunidade para saberem o que pensam sobre os problemas do local que escolheram.

**NOTA: Nas entrevistas é importante que façam as mesmas perguntas a todas as pessoas.**

Isto irá ajudar-vos a conhecer se diferentes grupos de pessoas sentem os mesmos problemas (por exemplo, de diferentes idades, géneros ou que utilizam o local para diferentes fins).

- Esta atividade ajudar-vos-á a recolher informações para que:
  - Possam comparar as respostas que obtêm de pessoas diferentes.
  - Possam verificar se existem problemas idênticos para todos ou para determinados grupos.
- Arquivem as notas das entrevistas na pasta JDL, como testemunho do trabalho realizado.

Para facilitar a realização das entrevistas às pessoas da comunidade, façam sempre as entrevistas aos pares ou em grupo. Um dos elementos da equipa pode fazer as perguntas, enquanto outro toma notas. Estas notas serão utilizadas mais tarde na preparação da vossa apresentação.

- **Façam uma lista das pessoas com quem querem falar** para saber mais sobre o que se passa no local (*por exemplo, moradores, pessoas que utilizam o local, comerciantes, funcionários que fazem a manutenção do local*).

O objetivo desta etapa do desafio JDL é recolher opiniões de um vasto leque de pessoas que utilizam o local.

## 4.1 Exemplo de perguntas para as entrevistas JDL

Em baixo encontram um exemplo de uma estrutura de entrevista, que contém alguns exemplos de perguntas. **Podem adaptá-la** às vossas necessidades.

### 1. Apresentação

- Apresentem-se.
- Apresentem o desafio JDL.
- Apresentem o local que selecionaram (por exemplo através de um mapa ou fotografia).

### 2. Relativamente aos problemas ...

Exemplos de perguntas:

**2.1** Na sua opinião, quais os principais problemas do local?

**2.2** Para cada um destes problemas que mencionou...

- **Onde é que este problema ocorre?**  
(se possível, utilizem um mapa do local para as pessoas indicarem).
- **Em que altura (dias/horas) é que este problema ocorre?**
- **Quem considera que são as pessoas mais prejudicadas?**
  - Homens / mulheres?
  - De que idade?
  - Porque é que estão lá?
  - De onde são?
- **Quem poderão ser os responsáveis / infratores?**
  - Homens / mulheres?
  - De que idade?
  - De onde são?
  - Entidades públicas
  - Entidades privadas
- **Como ocorre o problema?**
  - Que métodos são utilizados?
  - Por quem?
  - Ocorre por negligência? É intencional? Como?

- **Na sua opinião, o que provoca este tipo de problemas?** (E porquê?)

Por exemplo:

- Não há pessoas que possam desencorajar os infratores.
- A natureza do local (por exemplo, a falta de manutenção dos espaços).
- A forma como a zona é utilizada (ou pouco utilizada).

### 3. Relativamente aos utilizadores legítimos...

“Utilizadores legítimos” são pessoas que não estão lá para causar problemas.

#### 3.1 Quem são os utilizadores legítimos do local?

- Homens / mulheres?
- De que idade?
- Famílias?
- De onde são?

#### 3.2 What are they doing in the area? And when are they doing it?

#### 4. O que poderá ser feito?

**4.1** O que poderia ajudar a reduzir estes problemas neste local?

**4.2** Como pode o local tornar-se mais adequado para as pessoas que o utilizam?

**4.3** If money was not an issue, how might you improve the area?

**4.4** Do you have any other suggestions?

## 4.2 Análise das entrevistas

Revejam todos os resultados das vossas entrevistas.

**Discussão:** com base nas informações recolhidas nas entrevistas, quais os principais problemas ou questões mais comuns que ocorrem no local que selecionaram?

— **Registem** abaixo **os resultados** da vossa discussão.

### PRINCIPAIS DESCOBERTAS DAS VOSSAS ENTREVISTAS

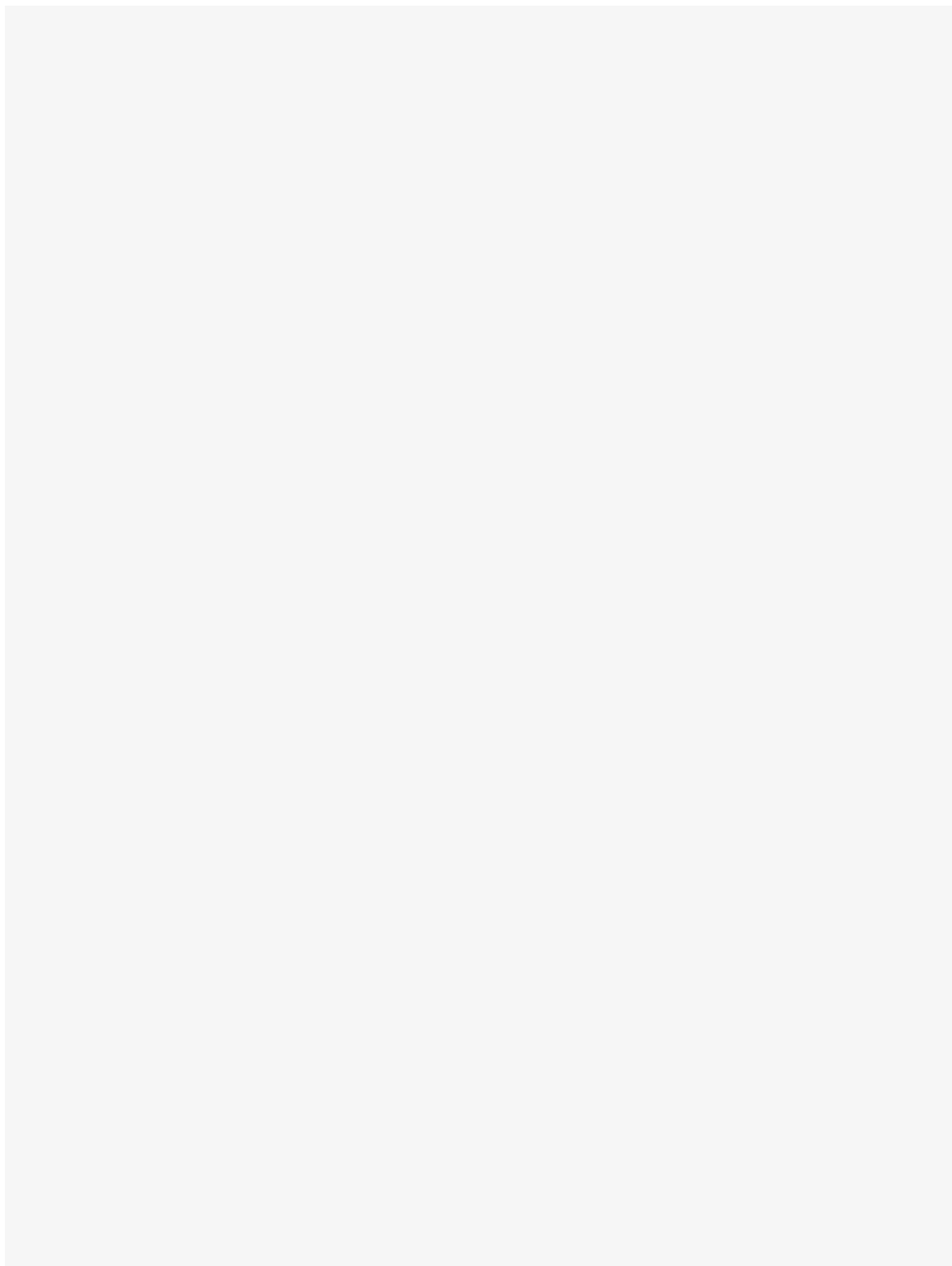
Nas páginas seguintes, **tomem notas** dos resultados das vossas entrevistas. O que é que os resultados mostram?

### PRINCIPAIS DESCOBERTAS DAS VOSSAS ENTREVISTAS

- O que é que as **diferentes pessoas** que entrevistaram vos disseram?
- Os **temas** eram comuns? Apresentaram opiniões semelhantes?
- Onde foram as **diferenças**?

### PRINCIPAIS DESCOBERTAS DAS VOSSAS ENTREVISTAS

- **O que ficaram a conhecer** que não sabiam antes?
- Houve alguma coisa que vos tenha surpreendido?
- **Como é que agora** vêm o local e o(s) problema(s)?



## 4.3 Elaboração do mapa centrado no local

Um mapa centrado no local é mapa onde se regista o comportamento de todos os indivíduos num determinado local e tempo. Mostra como, ou quando, um determinado local está a ser utilizado - ou não.

Por exemplo:

Imaginem um **parque público**...

Poderão observar grupos de crianças à volta dos baloiços, enquanto as mães de crianças pequenas e as pessoas mais velhas estão sentadas nos bancos e as pessoas que passeiam cães utilizam a área relvada. De seguida, pensem no seguinte:

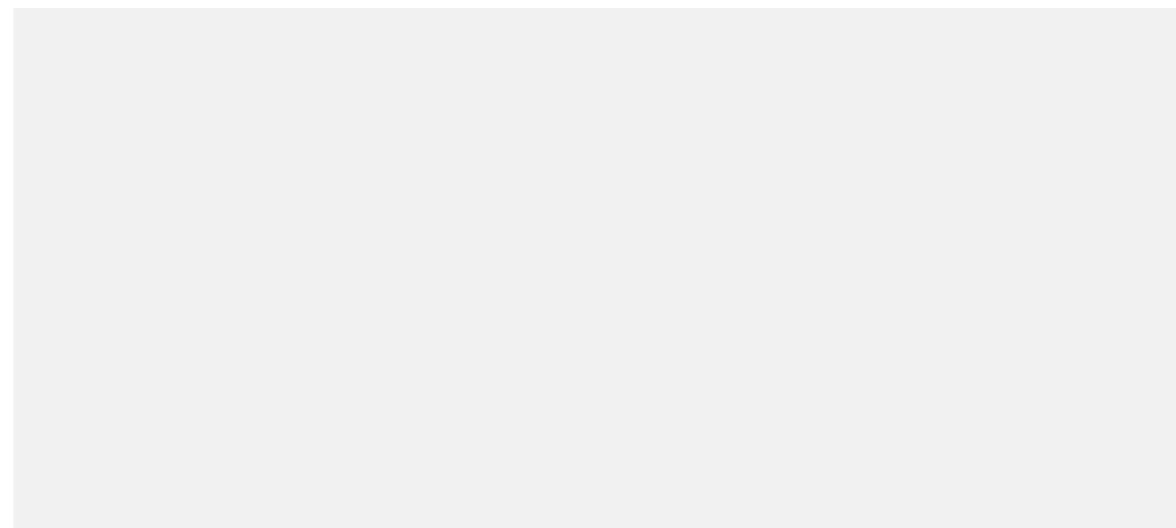
- O que é que as pessoas fazem, exatamente, nesse local?
- Existem zonas específicas, dentro do local, onde se realizam determinadas atividades?

### TAREFA

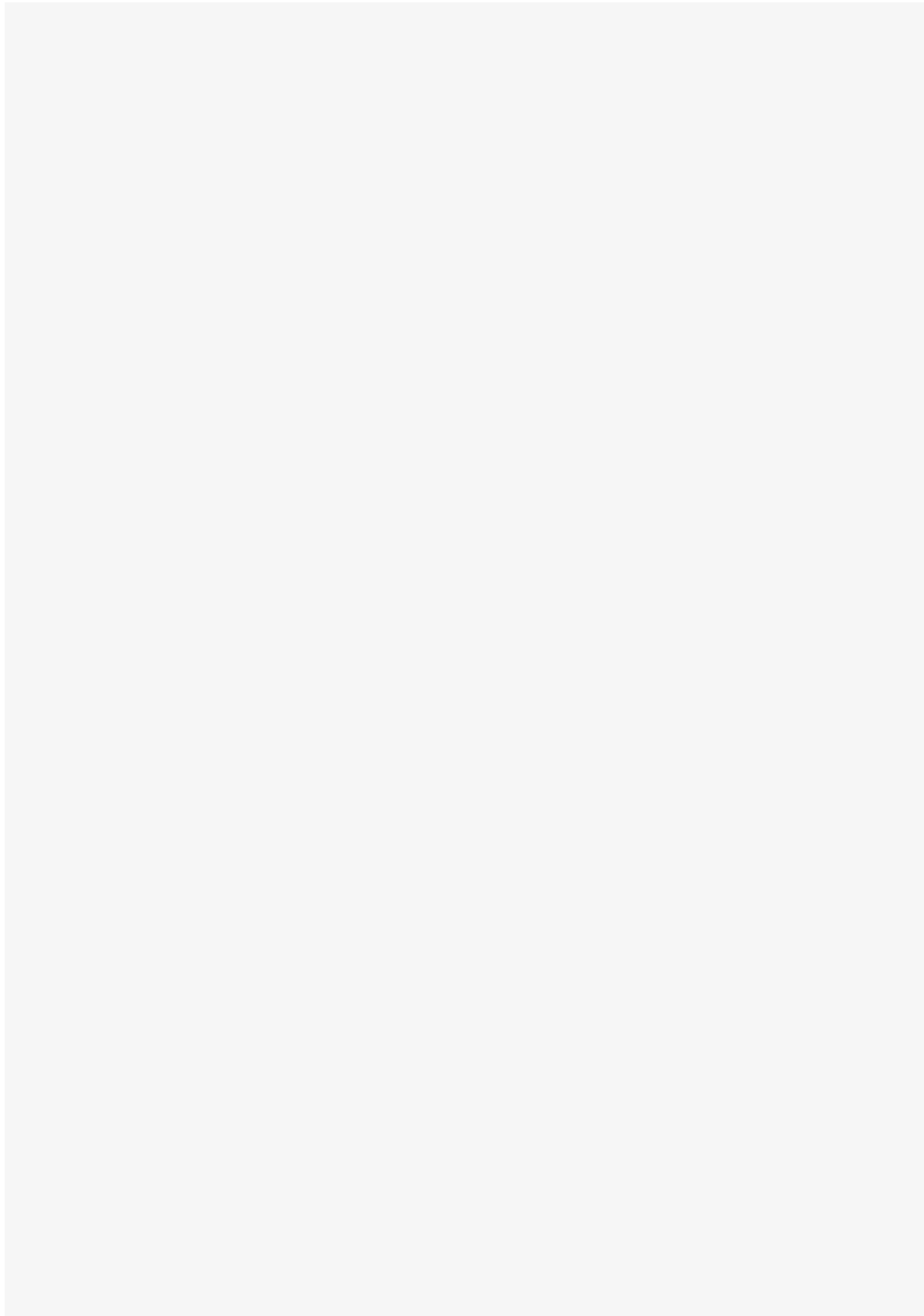
- Na página seguinte, **desenha um mapa centrado no local** da zona que escolheram.
- Inclui uma legenda, para identificarem os diferentes grupos de pessoas e as principais características desse local.

### Por exemplo:

- Onde é que encontram jovens no local que escolheram?
- Quem é que costuma estar em determinadas zonas (por exemplo, sentados nos bancos de jardim; ou a brincar na relva?).
- Quem passeia o cão? E onde?



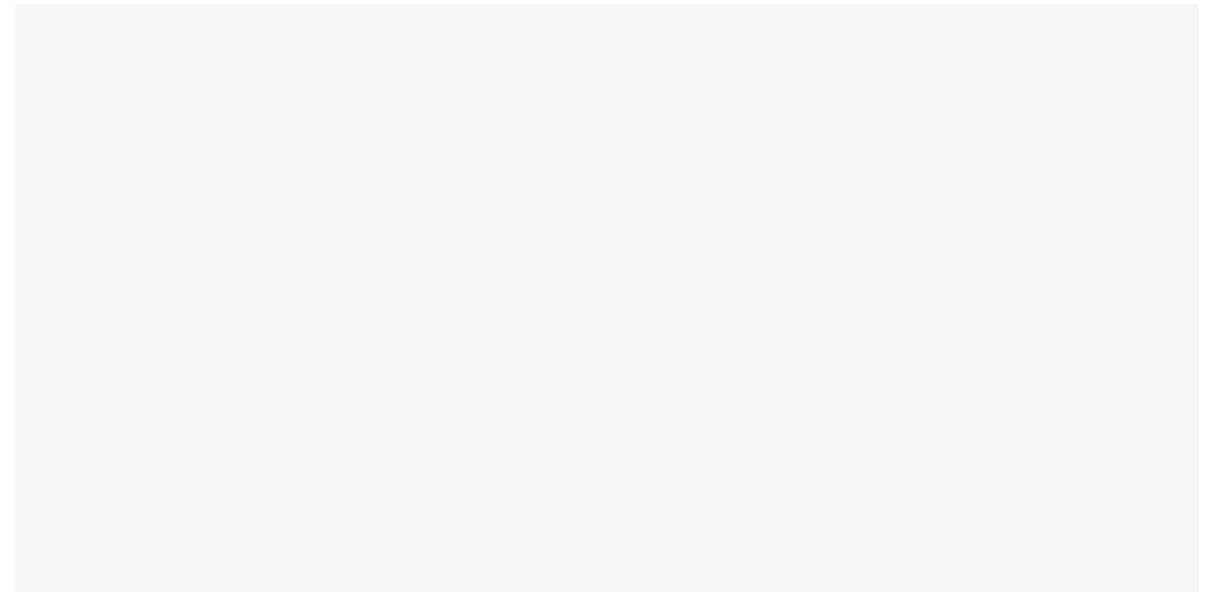




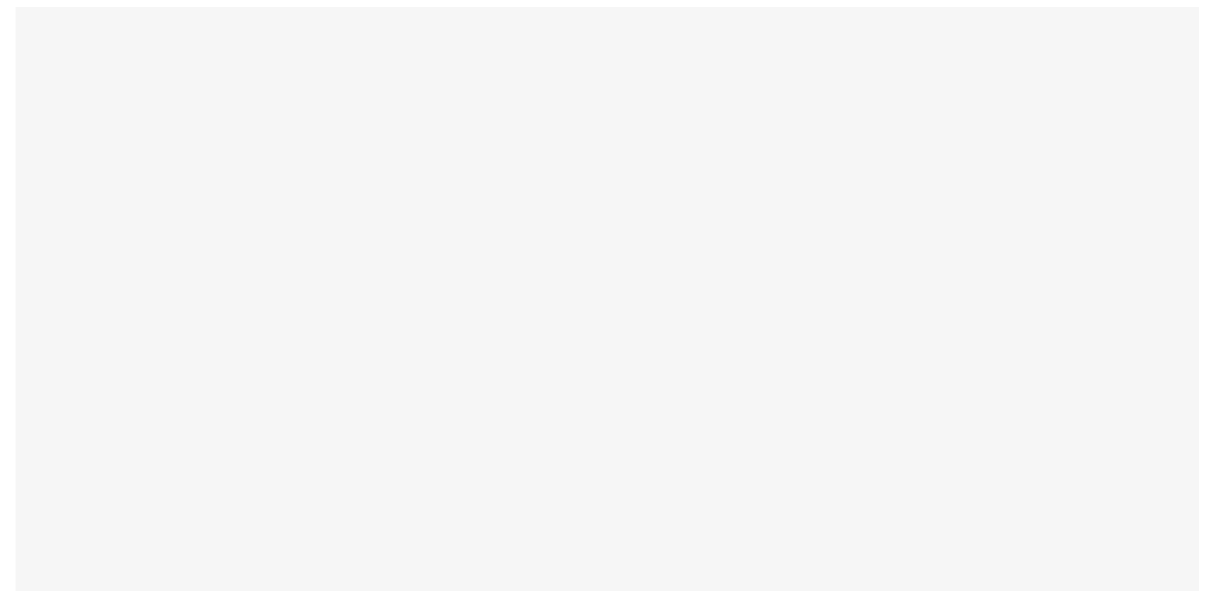
**Nota:** Poderão desenhar o vosso mapa nesta página, ou desenhá-lo numa folha de papel e colá-lo aqui - a escolha é vossa!

**Revejam** o vosso mapa centrado no local para responderem às seguintes questões:

**P.1** Quem utiliza o local?



**P.2** Como é que as diferentes zonas do local são utilizadas?



Agora que todas as informações **foram recolhidas**:

- Nas vossas entrevistas.
- Nas vossas observações.
- E no vosso mapa centrado no local...

**P.3**

Em que problema ou questão **se vão concentrar**?

— **E porquê?**



2ª ETAPA

# Analisar problema

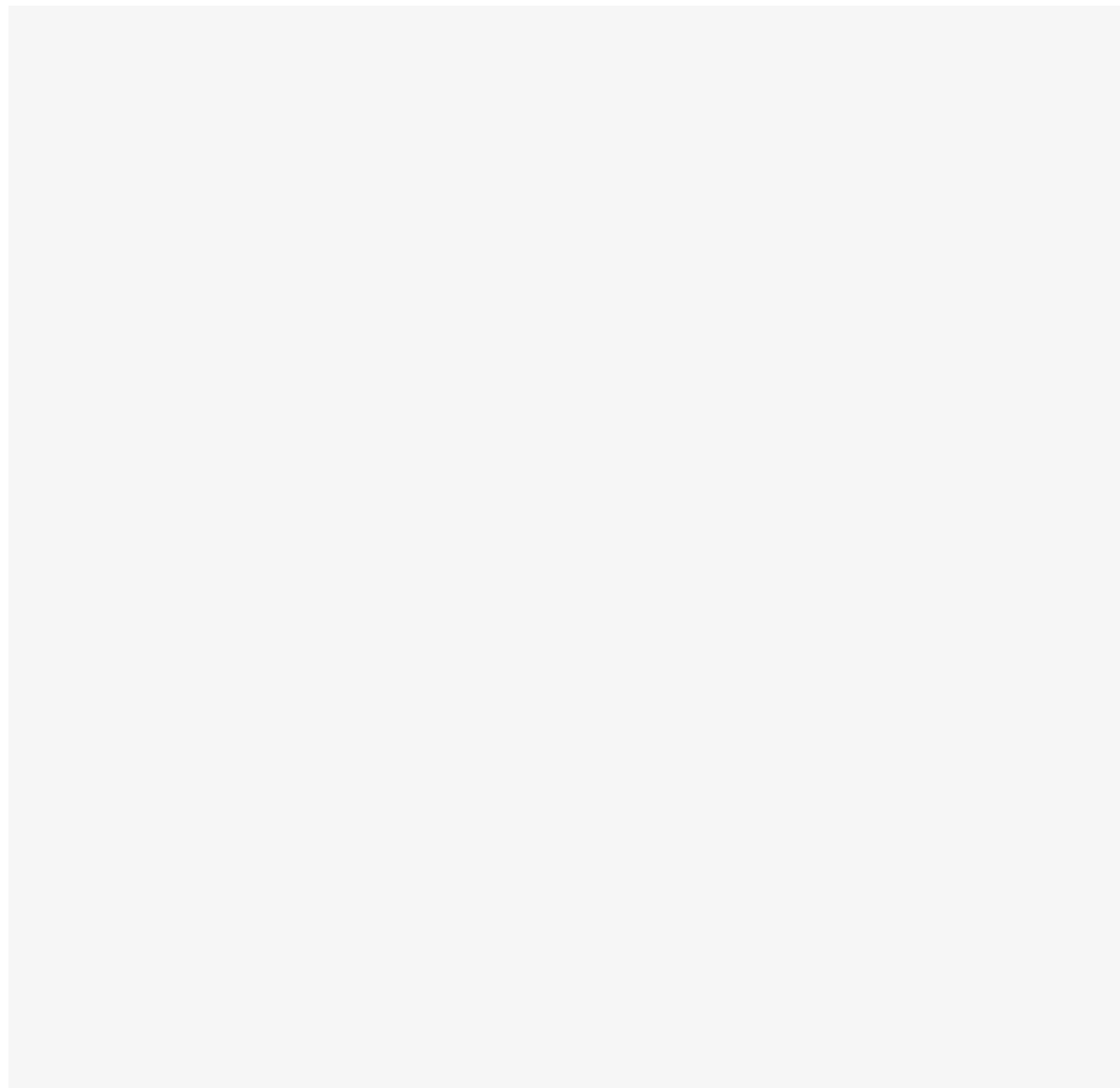


# Analisar o problema

Nesta atividade, **vão explorar a informação recolhida** nas entrevistas, dos dados do vosso Polícia Mentor, das vossas observações e dos mapas centrados no local - e dos vossos próprios conhecimentos sobre o problema ou questão escolhida.

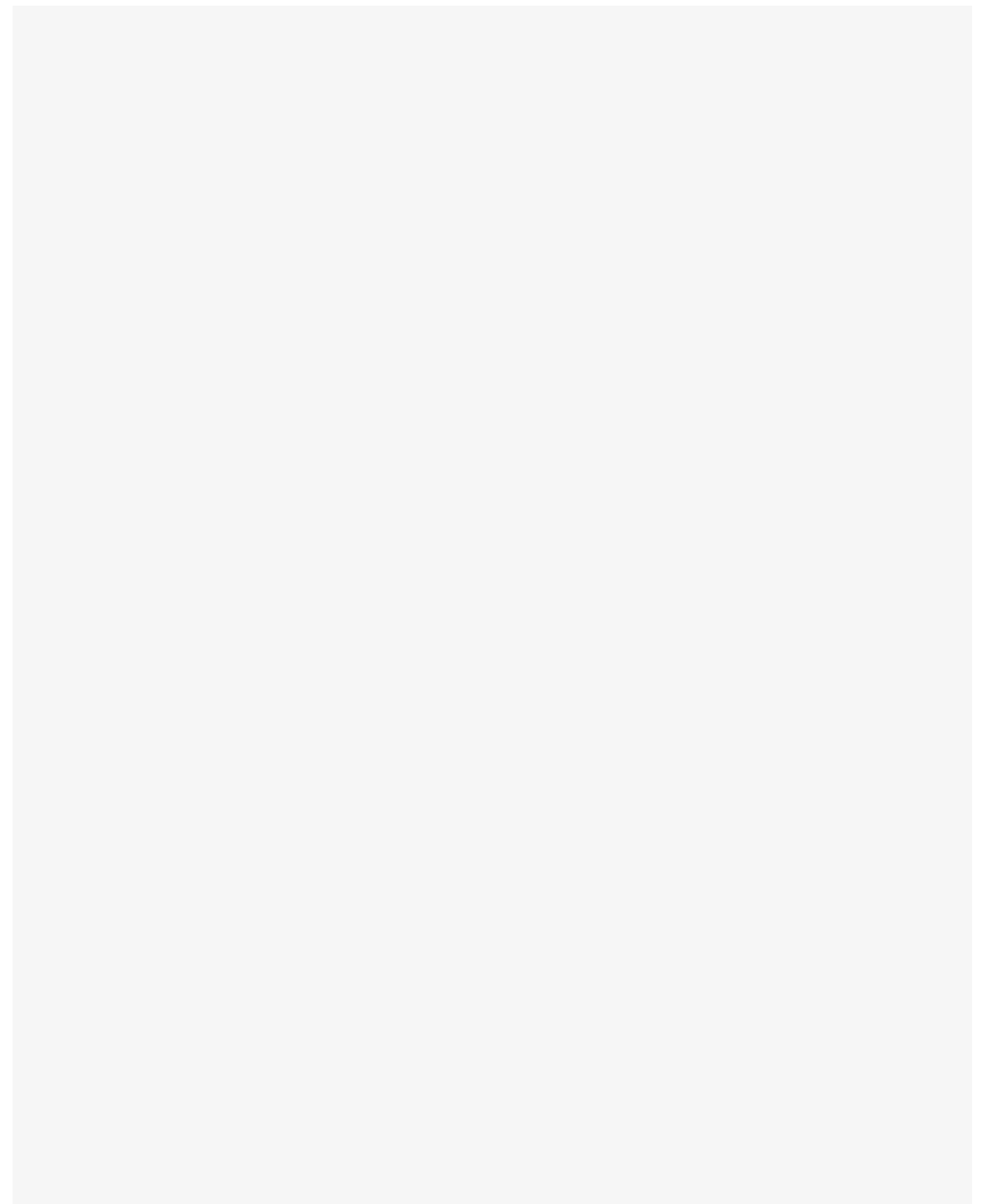
## ÁREA DE FOCO

- Qual e onde fica a área em que se vão focar o vosso desafio?



## PROBLEMA IDENTIFICADO

- Qual o problema ou questão em que se vão focar?



## CARATERÍSTICAS DOS RESPONSÁVEIS / INFRATORES

**P.1** Quem são?

**P.2** Que idade têm?

**P.3** Quando é mais provável que infrinjam?

## CARATERÍSTICAS DAS PESSOAS QUE SÃO PREJUDICADAS

**P.1** Quem são?

**P.2** Que idade têm?

**P.3** Quando é mais provável que sejam visadas?

## 5.1 Introdução ao Ciclo de vida de um problema <sup>1</sup>

No sentido de se criar soluções através do *design*, que reduzam ou previnam problemas ou incivildades, os *designers* precisam de compreender bem como ocorrem esses problemas.

Os problemas podem ser questões sociais complexas e envolver indivíduos que optam por quebrar as regras da sua comunidade ou sociedade. As razões que levam muitas vezes as pessoas a adotarem comportamentos desviantes das normas da sociedade, são também em si complexas, e podem estar associadas a múltiplos fatores interligados (tais como pobreza, desigualdades no acesso à educação, influência do grupo de pares ou problemas de saúde mental).

Para cada problema existem condições específicas de um local - fatores situacionais -, que **influenciam as escolhas feitas no momento** pelas pessoas envolvidas.

Estes fatores afetam os comportamentos e as ações de potenciais infratores, vítimas e das pessoas que estejam a passar no local, influenciando a forma como o problema ocorre - e se ocorre de todo.

Além disso, depois de cada problema, existem **consequências e repercussões** – nos quais o *design* pode desempenhar um papel positivo.

O modelo “Ciclo de vida do problema” foi desenvolvido para permitir que os *designers* compreendam as condições que levam à ocorrência de um determinado problema, a fim de melhor se identificar as soluções de *design* que as possam combater. O modelo permite também aos *designers* analisarem o impacto da sua solução de *design* nas questões que surgem após a ocorrência de um problema.

O modelo prevê uma estrutura para se analisar um problema de forma sistemática, através da criação de um **perfil do problema**.



<sup>1</sup> Adaptado de “The Crime Lifecycle” por Andrew B. Wootton e Caroline L. Davey, 2004.

## 5.2 Criação do perfil do vosso problema <sup>2</sup>

A criação de um **perfil do problema** vai ajudar-vos a compreender o problema que escolheram analisar, a partir de diferentes perspetivas - para que possam chegar a mais e melhores ideias de *design* para o resolver.

Com base nas informações que recolheram, preencham o perfil do problema com a ajuda do vosso Monitor JDL e Polícia Mentor.

### PERFIL DO PROBLEMA

#### 1. Recursos disponíveis ao infrator

Refere-se aos recursos que podem permitir a ocorrência de um problema, que podem incluir:

- Ferramentas ou equipamentos.
- Outras pessoas (co-infratores).
- Conhecimentos e competências específicas.

**Com o problema que identificaram em mente... respondam às seguintes questões:**

P.1

De **que competências e conhecimentos** necessita um infrator?

### PERFIL DO PROBLEMA

P.2

Que **tipo de ferramentas e equipamento** poderia o infrator utilizar para cometer a infração?

P.3

De que **outras pessoas** (co infratores) poderá o infrator necessitar durante e após a infração?

<sup>2</sup> O perfil do problema baseia-se em "The Crime Lifecycle" por Andrew B. Wootton e Caroline L. Davey, 2004.

## PERFIL DO PROBLEMA

### 2. Presença do infrator na situação ou acesso à mesma

Situações problemáticas exigem a presença de um infrator. A presença do infrator pode ser:

- **Planeada** (ou seja, o infrator está no local com o objetivo específico de criar o problema).
- **Oportunista** (ou seja, o infrator está num local por acaso).

**Com o problema que identificaram em mente... respondam às seguintes questões:**

- Porque é que a pessoa (ou pessoas) que está a causar o problema se encontra no local que estão a analisar?
- A sua presença no local é intencional / planeada? Ou é oportunista - estavam, simplesmente, de passagem?

## PERFIL DO PROBLEMA

P.1

### Pensem no local

- Existem zonas específicas no **local que estão a analisar mais propensas ao problema?** Em caso afirmativo, **onde ficam?**

P.2

### Hora e dia

- Quando é mais provável que o problema ocorra? (**Pensem:** O problema ocorre mais a uma certa hora do dia? Ou em determinados dias da semana?)

P.3

### Método

- Como é que o infrator causa o problema, exatamente?



## PERFIL DO PROBLEMA

### 3. Características de *design* do local ou do ambiente

Com o local problemático que identificaram em mente... respondam às seguintes questões:

P.1

Ao selecionar este local, o que é que o local tem que atrai os infratores?

P.2

Existe alguma coisa no desenho do local que promova o problema ou ajude o infrator a criar o problema?

## PERFIL DO PROBLEMA

### 4. Comportamentos, ações e competências dos outros

As pessoas, numa determinada situação, podem atuar como agentes de prevenção ou de promoção de um problema - por vezes sem querer. **As pessoas podem ser:**

- **Preventores ativos** - por exemplo, um agente da polícia ou um vigilante.
- **Preventores passivos** - em alguns casos, a simples presença de outras pessoas pode ser suficiente para dissuadir os infratores.
- **Promotores deliberados** - por exemplo, um cúmplice que fica de vigia enquanto o seu amigo causa um problema.
- Promotores negligentes - por exemplo, alguém que se esquece de trancar o carro.

Com o problema que identificaram em mente... respondam às seguintes questões:

P.1

Quem poderão ser os agentes **ativos** de prevenção que podem impedir a ocorrência do problema?

P.2

Quem poderão ser os agentes **passivos** de prevenção que podem impedir a ocorrência do problema?

Pensando nos que ajudam (ou promovem) o problema que está a ocorrer... respondam às seguintes questões:

P.1

Quem poderão ser os promotores **deliberados** em relação ao problema identificado?

P.2

Quem poderão ser os promotores **negligentes** em relação ao problema identificado?

## PERFIL DO PROBLEMA

### 5. Antecipação do risco, esforço e recompensa por parte do infrator

A decisão de um infrator em cometer (ou não) uma infração é afetada por três fatores:

- A sua perceção do **risco** - qual o risco de serem vistos, identificados ou de alguém intervir e tentar impedi-los?
- A sua perceção do esforço necessário para cometer uma infração - quão fácil ou difícil pensam que será.
- A sua perceção da possível recompensa da infração - o que obterão ao cometer a infração? A recompensa poderá ser financeira, mas também pode ser emocional - por exemplo, o aumento do "estatuto" ou da reputação.

P.1

Que fatores podem aumentar o **risco** do infrator ser detetado e identificado? (Ou fazê-lo pensar que existe um risco acrescido?)

P.2

Que fatores podem aumentar o **esforço** exigido a um infrator?

P.3

E que fatores podem reduzir a possível **recompensa** obtida pelo infrator (recompensa essa que pode ser financeira, emocional ou outra)?

## PERFIL DO PROBLEMA

### 6. Impacto imediato

Pensem nos momentos imediatamente a seguir à prática de uma infração...

P.1

#### Resposta da vítima

- O que poderá a **vítima sentir**? Como poderá **agir**? O que poderá **fazer**?

P.2

#### Resposta do infrator

- Como se poderá sentir **o infrator**? Como poderá **agir**? O que poderá **fazer**?



## PERFIL DO PROBLEMA

### 7. Detecção do problema

No local que escolheram, como se **deteta** o problema que estão a analisar?

P.1

**Por exemplo:** As vítimas telefonam para a polícia?

Um espetador que vê ou ouve uma infração?

Alguém se apercebeu do problema mais tarde?

## PERFIL DO PROBLEMA

### 8. Consequências a longo prazo

P.1

Quais são, **na vossa opinião**, os **efeitos a longo prazo** do problema que estão a analisar?

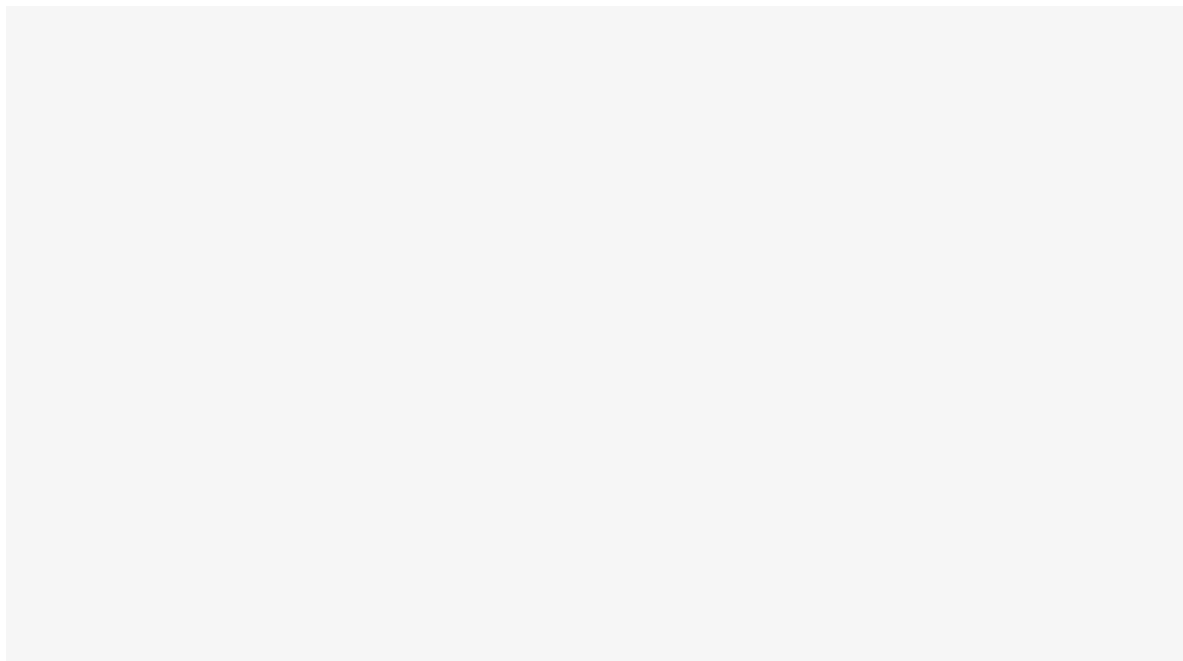
- Para a **vítima**?

P.2

Para o **infrator**?

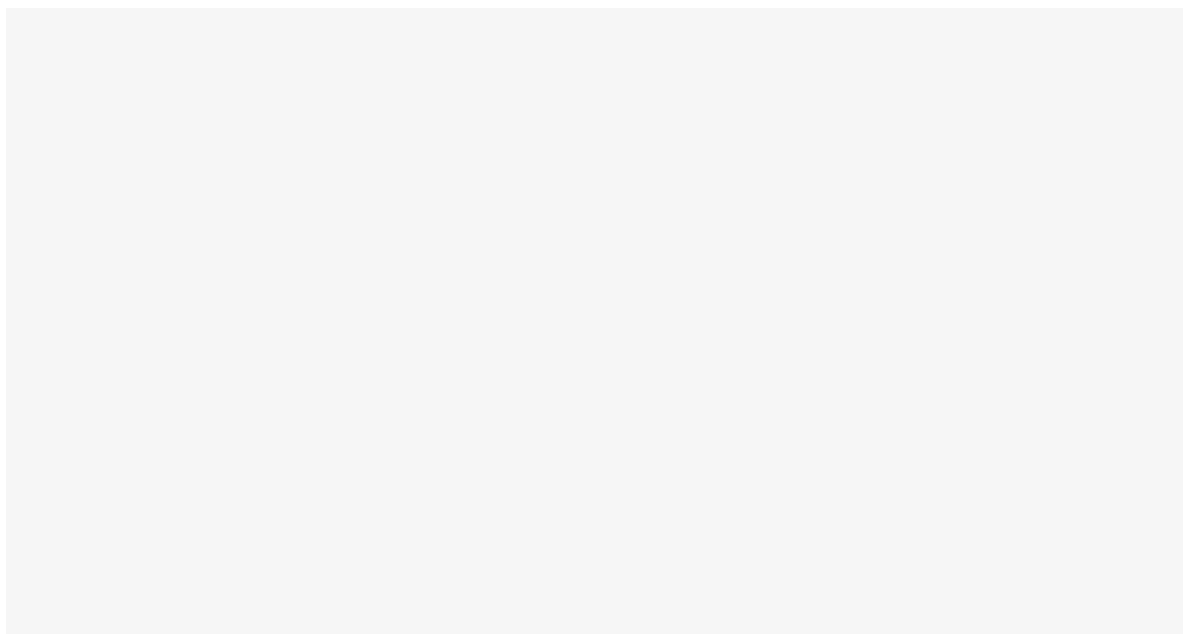
P.3

Para a **comunidade e zona envolvente?**



P.4

Para **os jovens?**



3ª ETAPA

# Propor respostas de design



# Resposta de *design*

**Reunindo todos os elementos...** interliguem todas as informações que encontraram:

- O conteúdo do perfil do vosso problema (nas páginas anteriores).
- A vossa compreensão da forma como o local está a ser utilizado.

É altura de refletir sobre os resultados da vossa investigação e **tirarem algumas conclusões!**

- Porque é que este problema está a ocorrer?

- Como está o problema relacionado com a forma como o local está a ser utilizado? (conforme mostra o vosso mapa centrado no local)

- Como é que o problema se relaciona com as pessoas que estão presentes - ou ausentes? (conforme se descreve no ponto 4 do perfil do vosso problema)

## 6.1 Produção de ideias

### Agora vem a parte divertida!

Nas próximas três páginas, façam um *brainstorming* e avaliem **três ideias de design** que, na vossa opinião, resolveriam o problema no local que escolheram.

IDEIA 1

- Qual o impacto que esta ideia de *design* terá nos outros utilizadores da área escolhida?
- Esta ideia irá aumentar ou diminuir o sentimento de segurança na zona?
- Haverá alguma hipótese de esta ideia fazer aumentar a gravidade do problema?

## IDEIA 2

- Qual o impacto que esta ideia de *design* terá nos outros utilizadores da área escolhida?
- Esta ideia irá aumentar ou diminuir o sentimento de segurança na zona?
- Haverá alguma hipótese de esta ideia fazer aumentar a gravidade do problema?

## IDEIA 3

- Qual o impacto que esta ideia de *design* terá nos outros utilizadores da área escolhida?
- Esta ideia irá aumentar ou diminuir o sentimento de segurança na zona?
- Haverá alguma hipótese de esta ideia fazer aumentar a gravidade do problema?



## 6.2 Ideia de *design* final

Em grupo, **discutam** e **analise**m as vossas três ideias de *design*...

- Do que gostam? E do que gostam menos?

Escolham uma destas ideias ou selecionem elementos de diferentes ideias para combinar e criar a vossa **ideia de *design* final**.

**P.1** Qual é a vossa **ideia de *design* final**?

**P.2** **Que aspetos do perfil do problema** aborda a nossa ideia de *design* final? Revejam o perfil do vosso problema e decidam que parte(s) se aplica.

**P.3**

Como é que a nossa ideia de *design* vai **resolver** o problema? O que é que a nossa ideia de *design* faz para resolver o problema?

**P.4**

Como é que a nossa ideia de *design* vai **melhorar** o local escolhido?

4ª ETAPA

# Rever e aperfeiçoar



# Rever e aperfeiçoar

## 7.1 Revisão do *design*

### Recolha de feedback sobre a vossa ideia

Em qualquer projeto de *design*, é muito importante recolher feedback dos utilizadores finais e ver o que pensam as outras pessoas sobre a ideia de *design* proposta.

- **Apresentem / expliquem a vossa ideia e recolham feedback de terceiros - e certifiquem-se que arquivam essas anotações na vossa pasta JDL.**

Pensem no seguinte:

P.1

**Como vão recolher as reações** das pessoas?

— Por exemplo, com um pequeno questionário? Ou através de entrevistas curtas?

P.2

Que perguntas **deverão fazer**?

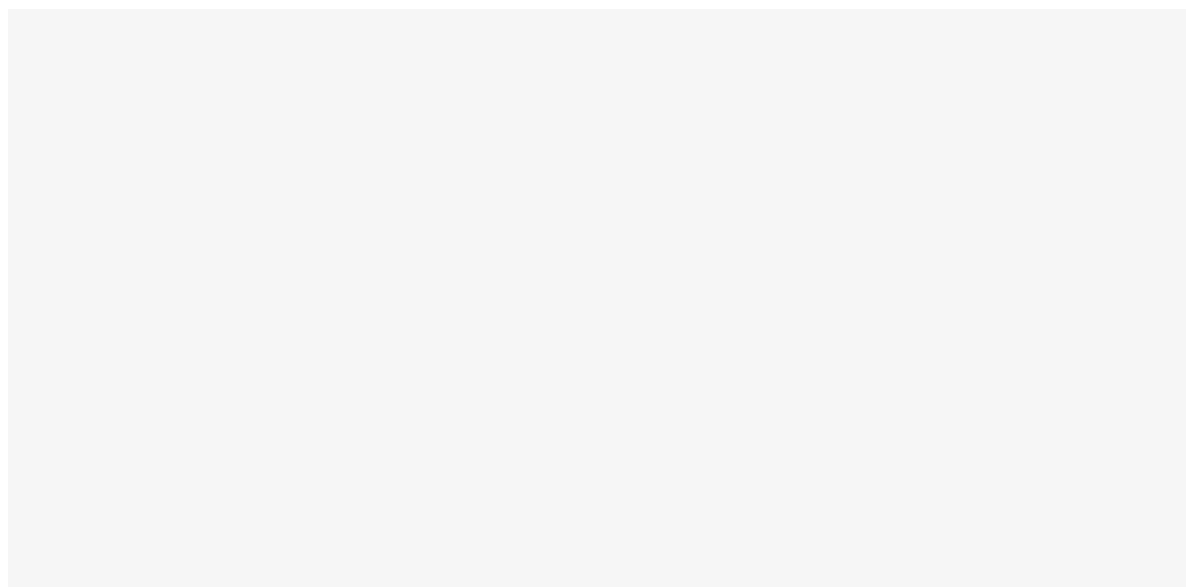
## 7.2 Resultados do feedback

P.1

Quais os principais pontos que as pessoas levantaram quando deram feedback sobre a nossa ideia de *design*?

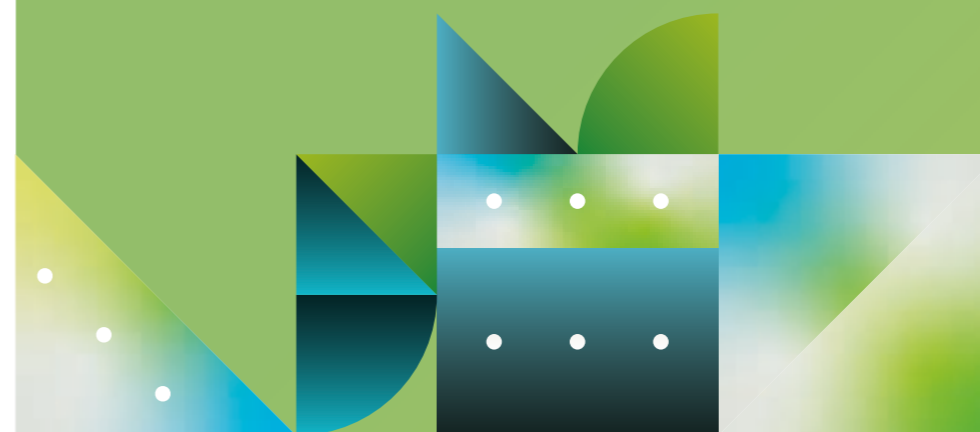
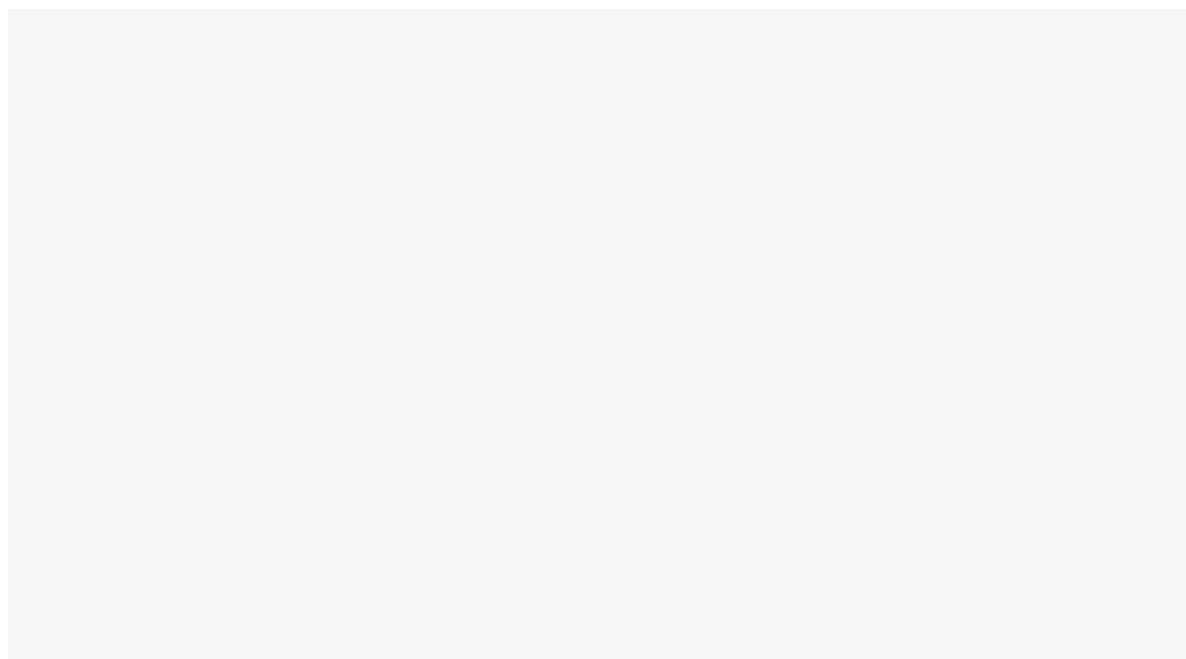
P.2

Alguém chamou a atenção para alguma coisa ou levantou alguma questão em que não tínhamos pensado? Se sim, qual ou quais?



P.3

É necessário adaptar e melhorar a nossa ideia de *design* tendo em conta as reações recolhidas? Se sim, como?



5ª ETAPA

# ***Design da*** **comunicação**



# Design da comunicação

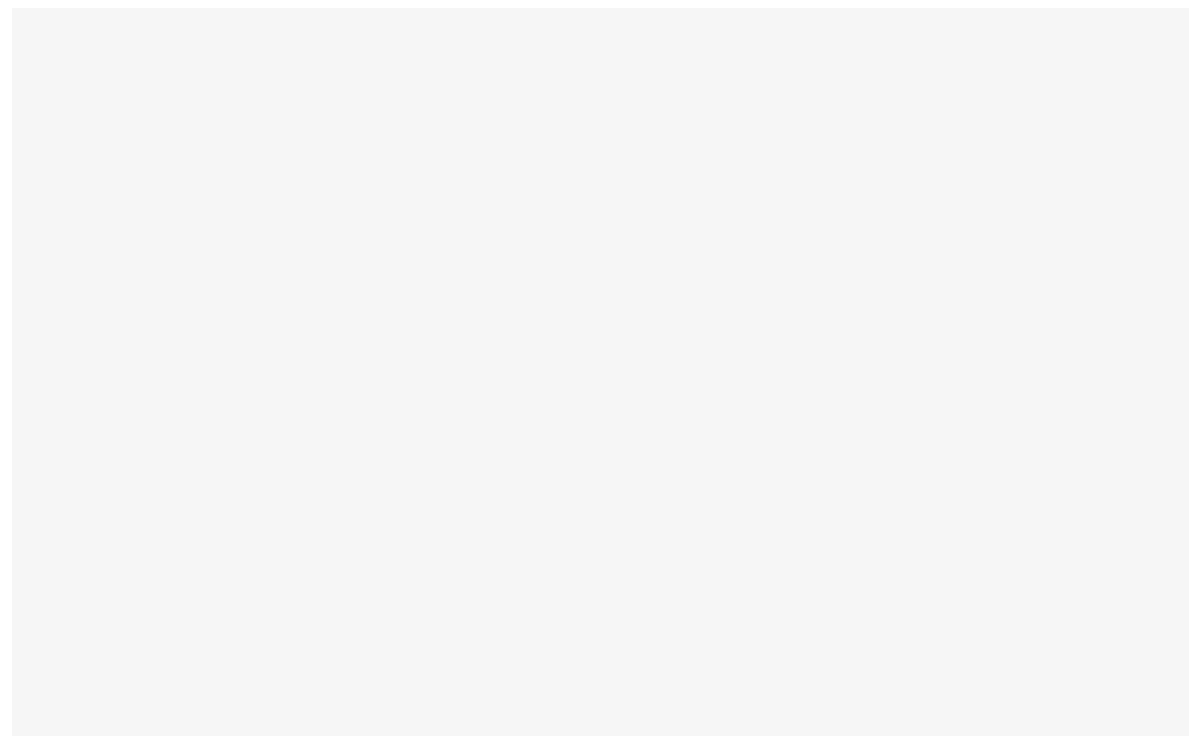
- Cartazes? ■ Desenhos? ■ Maquetes? ■ Teatro? ■ Rap? ■ Vídeo? ■

## Agora é altura de serem criativos!

- Comunicuem e apresentem a vossa ideia final de *design* através de cartazes, desenhos e maquetes. Estes devem mostrar:
  - Como a vossa ideia de *design* resultaria no local escolhido - e como o local seria alterado.
  - Como funcionaria a vossa ideia de *design* – por exemplo, através da utilização de um guião das diferentes etapas do processo.

O vosso trabalho será apresentado ao Júri JDL e ao público no evento final de apresentação das ideias das várias equipas, para que possam ver e compreender melhor o funcionamento da vossa ideia de *design*.

- Que **materiais visuais irá a vossa equipa criar** para comunicar a ideia final de *design*?



## 8.1 Apresentação da equipa

A **noite do evento final JDL** é a vossa oportunidade de mostrar ao Júri por que razão a vossa equipa deverá ser a vencedora. Terão visto e revisto a vossa pasta JDL, mas os vossos **materiais de apresentação e de comunicação de design** (cartazes, desenhos e maquetes) darão vida às vossas ideias de *design*!

**Não se esqueçam:** o Júri fará perguntas sobre a vossa ideia e a forma como a desenvolveram. Por isso, pode ser boa ideia fazer um brainstorming de ideias sobre as perguntas que vos poderão fazer - e pensar nas respostas que irão dar!

### Apresentações das ideias finais de *design* das equipas

No evento final, cada equipa JDL apresentará a sua ideia de *design* final para resolver um problema no local que escolheram.

As apresentações terão **10 minutos** de duração, e as equipas poderão utilizar **qualquer formato que escolham** para comunicar a sua ideia. Utilizem o estilo que melhor se adapte à vossa ideia de *design* - **sejam criativos!**

### • Esquema de apresentação

Lembrem-se:

- Todas as apresentações devem ter princípio, meio e fim.
- Como vão apresentar a vossa equipa?
- Porque estão a fazer esta apresentação?
- Como vão falar ao público sobre o problema que escolheram- e porque é que isto representa um problema para o território / bairro?
- Que mensagem querem passar ao público? É importante conseguirem passar a vossa mensagem e ideia de *design* a toda a gente!
- Como vão explicar a vossa ideia de *design*?
- Como vão mostrar ao público as atividades realizadas durante o desafio JDL?
- Que recomendações ou sugestões adicionais gostariam de deixar aos elementos do júri e ao público?
- Como vão integrar na apresentação a vossa experiência / percurso no desafio JDL?
- E uma última palavra: por que razão a vossa equipa deve ser a vencedora!

### • Para que a apresentação seja bem-sucedida

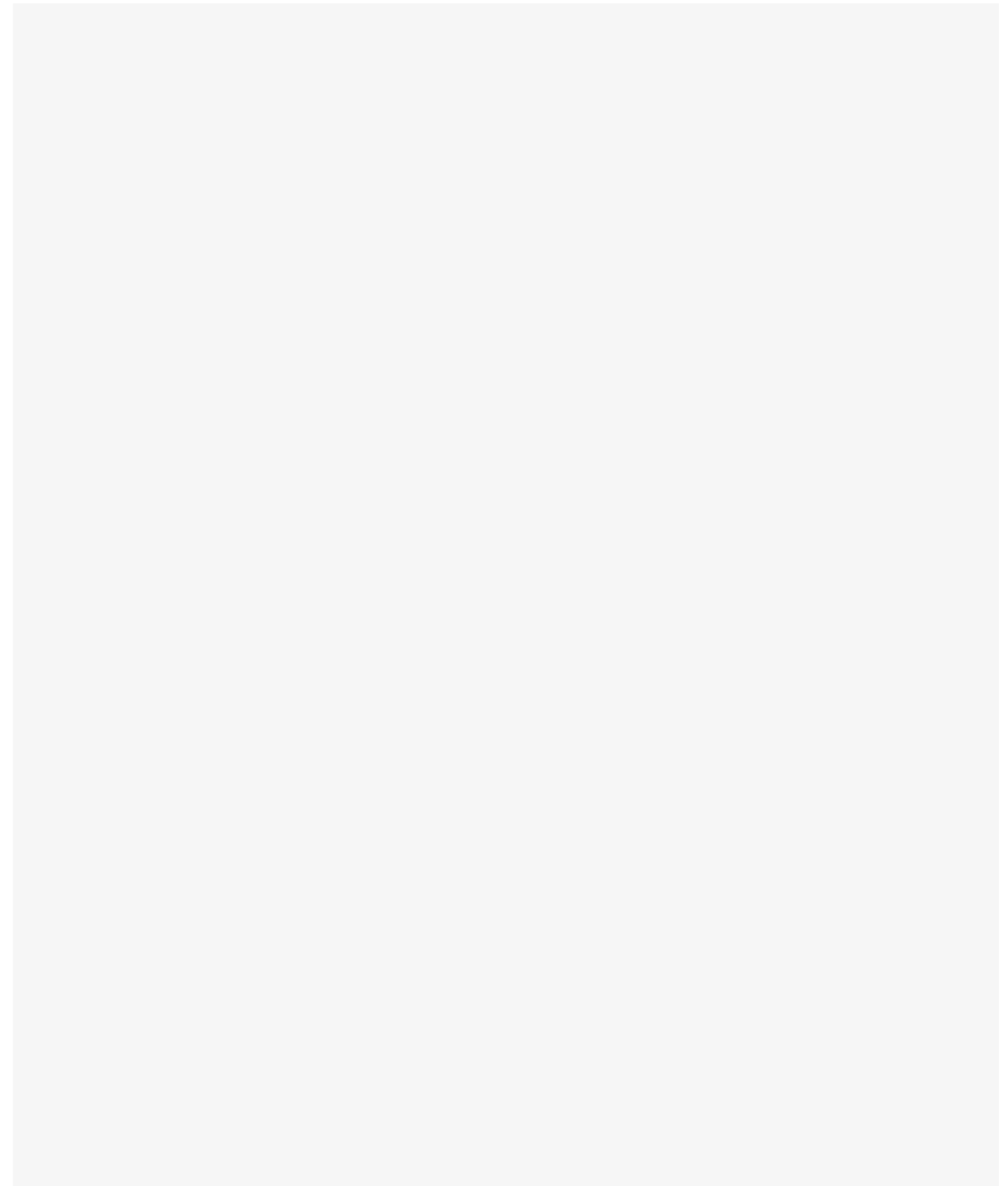
- Quem vai dizer o quê?
- O que vão vestir?
- De que adereços vão precisar? Quem traz o quê?
- Que música vão utilizar? Quem a traz?
- Precisam de aceder a um computador portátil a partir do palco?

- **Dicas e sugestões**

- Falem devagar, alto e de forma clara - querem que todos ouçam a vossa mensagem!
- Estabeleçam contacto visual com o público e com o júri.
- Se necessário, usem cartões com os pontos-chave - mas evitem ler demasiada informação.
- O PowerPoint é bom - mas tentem utilizar formas alternativas de apresentação.
- Sejam criativos - as pessoas lembram-se de coisas visuais.
- Se estiverem nervosos, respirem fundo. O público não sabe que estão nervosos, por isso, ajam com confiança.
- Mostrem a vossa paixão - porque é que este problema é tão importante para vocês?
- Mantenham as coisas SIMPLES.
- Ensaiem, treinem e pratiquem! Quanto mais praticarem, menos nervosos se irão sentir.

## 8.2 Propostas para a apresentação da ideia final

Utilizem esta página para **tomar notas** sobre o desenvolvimento da vossa apresentação.



PARTE C:

# Revisão e reflexão





# Reflexão da equipa sobre o JDL

Façam uma **reunião de equipa** no final do desafio para refletirem e discutirem a vossa experiência no desafio JDL.

**P.1** Como trabalhámos em **grupo**?

**P.2** Qual o principal **aspecto positivo** com que cada pessoa contribuiu para o desafio?

**P.3** Do que mais **gostámos**? E do que **não gostámos**?

**P.4** Que problemas **encontrámos** e como os **resolvemos**?

**P.5** Quais as principais lições **aprendidas**? E que novas competências **desenvolvemos**?

**P.6** As nossas opiniões sobre a segurança na comunidade **mudaram**? **De que forma**?

P.7

O que faríamos **de diferente** se voltássemos a repetir o desafio?

P.8

Mudámos **e desenvolvemo-nos como pessoas** durante este desafio?  
Se sim, **como**?

P.9

Que **recomendações** daríamos a outros **jovens ou equipas** prestes a iniciarem o **desafio JDL**?

C . 2

## Lista de verificação final

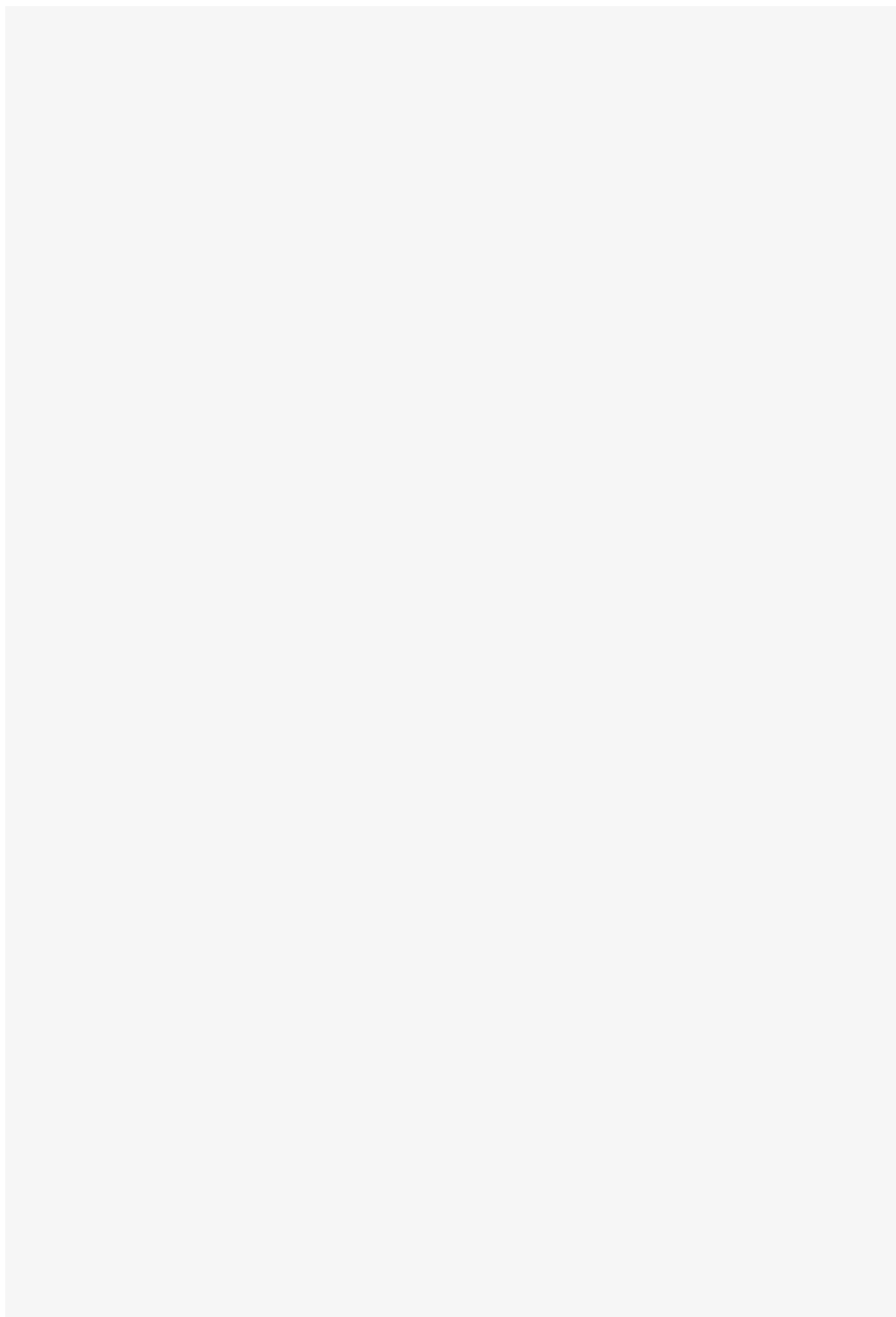
- 1 Caderno de Atividades da Equipa JDL completo (entregar o melhor exemplar).
- 2 Apresentação para o evento final concluída.
- 3 Apresentação gravada numa *pen*.
- 4 Cartazes / desenhos / maquetes completos.
- 5 Todos os trabalhos de comunicação de *design* visual terminados.
- 6 Prontos a enfrentar o Júri JDL.
- 7 Roupas para o evento final escolhidas.
- 8 Lembrar a família e os amigos para que participem no evento final!

NOTAS

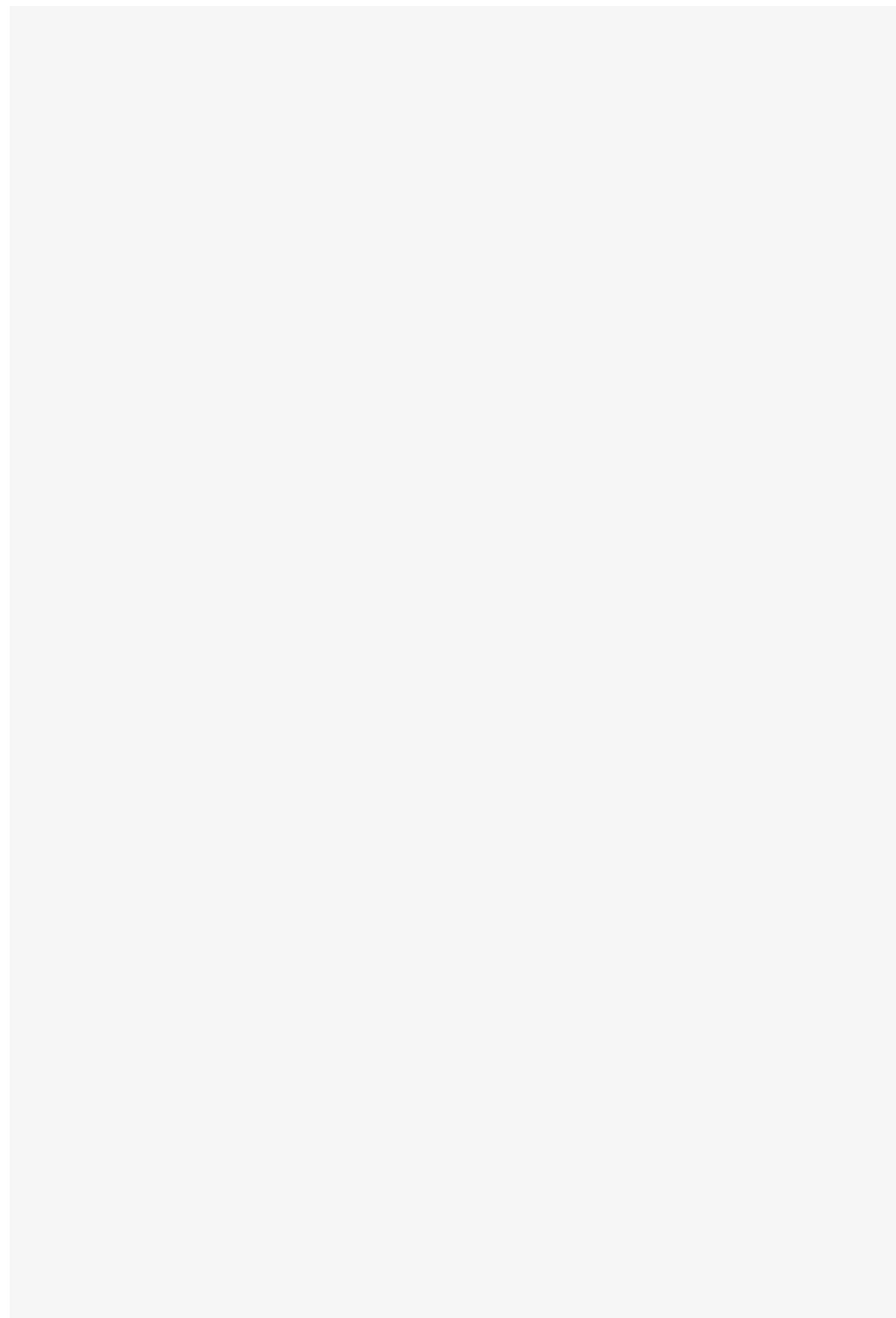
# Apontamentos



**NOTAS**



**NOTAS**



# Jovem Design

## LISBOA

Envolver os jovens  
no desenho de  
comunidades seguras



Este projeto foi financiado pelo programa de investigação e inovação Horizonte 2020, da União Europeia, ao abrigo do acordo de subvenção n.º 882749

[www.icarus-innovation.eu](http://www.icarus-innovation.eu)