



XXII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – XXII ENANCIB

ISSN 2177-3688

GT 4 – Gestão da Informação e do Conhecimento

INOVAÇÃO PARA ESPAÇOS CRIATIVOS EM AMBIENTES DE PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO: UM ESTUDO DE CASO EM UMA BIBLIOTECA UNIVERSITÁRIA

INNOVATION FOR CREATIVE SPACES IN KNOWLEDGE PRODUCTION ENVIRONMENTS: A CASE STUDY IN A UNIVERSITY LIBRARY

Ana Paula Perfetto-Demarchi. UEL.

Modalidade: Trabalho Completo

Resumo: Com as rápidas mudanças que ocorrem na sociedade atual, também são alterados os gostos e as expectativas de um usuário para com um espaço, nesse contexto se levarmos em conta a evolução geracional e das tecnologias, também é perceptível a mudança de necessidades. Quando esta situação é aplicada no contexto das bibliotecas universitárias e estas carências influenciam na permanência do usuário neste espaço, este problema deve ser resolvido o quanto antes. Diante das soluções a que melhor se aplica à atual Biblioteca Central da UEL –que está com este problema, pois seus ambientes foram planejados voltados a geração X e hoje em dia a universidade recebe a geração Y e Z. É a construção de um Ambiente de aprendizagem, que é um ambiente voltado ao trabalho colaborativo com a presença de moveis inovadores e de fácil reconfiguração, além disso o ambiente conta com cores estimulantes, planta entre outros elementos. Para a implementação do espaço de aprendizagem é necessário conhecer o usuário a fundo, para isso foi utilizado o Processo de *Design Thinking* e as pranchetas do DTKboard do Labconde da UEL para melhor compreensão dos fatos, ademais o processo foi utilizado para o início da criação do espaço. A partir da geração deste ambiente será criado um protótipo do espaço na atual Biblioteca Central da UEL com o objetivo de gerar critérios para a construção do ambiente na nova biblioteca central da UEL e com isso validar a importância do uso do *Design Thinking* em bibliotecas.

Palavras-Chave: *Design Thinking*. Ambientes de Aprendizagem. Biblioteca. Novas Gerações.

Abstract: With the rapid changes that occur in today's society, are also altered the tastes and expectations of a user towards a space, in this context, if we take into account the generational evolution and technologies, the change in needs is also perceptible. When is applied this situation in the context of university libraries and these deficiencies influence the permanence of the user in this space, this problem must be solved as soon as possible. Faced with the solutions that best apply to the current Central Library of the UEL -which has this problem, because its environments were planned aimed at generation X and today the university receives generation Y and Z. It is the construction of an Environment of learning, which is an environment aimed at collaborative work with the presence of innovative furniture and easy reconfiguration, in addition, the environment has stimulating colors, plant among other elements. For the implementation of the learning space it is necessary to know the user in depth, for this we used the Design Thinking Process and the DTKboard clipboards of Labconde da UEL for a better understanding of the facts, in addition the process was used for the beginning of the creation of the space. From the generation of this environment, will be created a prototype of the



space in the current Central Library of UEL with the objective of generating criteria for the construction of the environment in the new central library of the UEL and with that to validate the importance of the use of Design Thinking in libraries

Keywords: Design Thinking. Learning Environments. Library. New Generations.

1 INTRODUÇÃO

Vivemos em um contexto de constantes evoluções das tecnologias e dos modos de comportamento; de uma geração para a outra se tornam diferentes os costumes, as maneiras de agir e as formas de aprendizagem e estudo.

Diante desse cenário muitas das tecnologias, espaços e produtos acabam ficando obsoletos para determinado público, na medida que muitos destes foram desenvolvidos voltados especificamente para uma geração; com isso em vista se torna válido a reconfiguração do artefato para outras gerações.

Nesta perspectiva de desconfiguração com as novas gerações, se encontram os espaços destinado aos estudantes na atual Biblioteca Central da UEL (Universidade Estadual de Londrina), em consequência de que estes espaços foram construídos em 1972 direcionados aos estudantes da época, que pertenciam à Geração X.

De lá para cá muita coisa mudou e atualmente a universidade está recebendo alunos da Geração Y e da Geração Z, dado os fatos relatados anteriormente, verifica-se a necessidade de reconfiguração dos ambientes da biblioteca para estas novas gerações, que estão cada vez mais considerando a biblioteca como monótona e deixando de usar os locais.

Dentro do cenário universitário, as bibliotecas possuem papel fundamental para a formação dos estudantes, uma vez que neste ambiente ocorre a construção do conhecimento por meio do material físico (mas não exclusivamente) e da troca de informações entre estudantes de diversas áreas do conhecimento. Sobretudo a biblioteca é um local de equiparidade social, onde todos os estudantes possuem as mesmas possibilidades de acesso.

E é neste refúgio cultural que os alunos esperam encontrar um ambiente apropriado para estudar, construir soluções, descansar e socializar, tendo em vista que atualmente as bibliotecas deixaram de ser depósitos de livros e passaram a ser ambientes de estudo.

Levando em consideração a situação das áreas destinadas ao uso dos estudantes na atual Biblioteca Central da UEL, se torna uma alternativa a construção de um ambiente de aprendizagem que se adeque ao padrão esperado pelos estudantes das Gerações Y e Z. Para tanto será utilizado o modelo mental do *Design Thinking*, pois este é totalmente voltado para



o usuário e suas necessidades, além disso é realizado de forma coletiva e conta com espaços, como o de prototipação e validação que favorecem o ajuste do produto ao usuário antes da implementação final, e a participação dos colaboradores da biblioteca na construção desta nova ideia.

Sendo assim o presente projeto tem como objetivo criar um protótipo de um espaço de aprendizagem que supra as necessidades dos usuários da atual Biblioteca Central da UEL. Em um segundo momento deste projeto o espaço será avaliado junto aos usuários para a verificação de quais necessidades dos usuários foram supridas com esse ambiente, para que enfim possam ser definidos os critérios para a construção final de Ambientes de Aprendizagem do novo espaço da Biblioteca.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA CONCEITUAL

Não se sabe ao certo quando a biblioteca surgiu, todavia de acordo com Milanesi (1983) se funde como a própria surgida de sua história, da história da informação. E que no momento que o homem começou a fazer registros e no agrupar esses registros em um único local fez com que surgisse a biblioteca.

A palavra biblioteca é originária do grego *bibliothēke*, que chegou até nós por meio da palavra em latim *bibliotheca*, derivada dos radicais gregos *biblio* e *teca* que, respectivamente significam livro e coleção ou depósito. Enfim, etimologicamente, significa depósito de livros. (CUNHA, 1997 *apud* SANTOS, 2012).

Martins (2002) *apud* Santos (2012) corrobora tal explicação ao citar que as bibliotecas da antiguidade não tinham como intenção a preservação ou propagação de seus conteúdos: eram realmente esconderijos para seu acervo, e tal falta de zelo ocasionou em quase total perda de seus itens - devido a incêndios ou outras catástrofes. O ambiente construído era conformado para evitar saída de seus artigos.

Mediante a isso, é possível compreender o atual caráter rígido e até austero, da estrutura e funcionamento das bibliotecas, como as conhecemos hoje. De acordo com Martins (2002) *apud* Santos (2012), a primeira ideia de biblioteca pública a qual se tem conhecimento é reservada ao imperador Júlio César, pouco antes de falecer.

A ideia, contudo, tomou forma por iniciativa de um partidário junto a um escritor, dando origem à primeira Biblioteca Pública de Roma.



As bibliotecas universitárias existem desde o fim da Idade Média, quando surgiram as universidades e conjunto a isso, a demanda de livros e demais tipos de acervo pelos estudantes. Santos (2012) ressalta que neste tipo de biblioteca se deu o início do estabelecimento das atividades do bibliotecário como o estruturar e setorizar a informação, sendo de fato alcançado já no Renascimento.

Apesar de perceptível as grandes diferenças das antigas bibliotecas, apenas no período renascentista estas começam a ter o papel de disseminação da informação, além do maior cuidado com a conservação do acervo. Mantida e alimentada por interesses de poder e influência, as bibliotecas renascentistas puderam iniciar o processo de se tornar o que são as bibliotecas hoje: grandes protetoras e propagadoras da história e conhecimento.

Tendo toda sua história e evolução como ponto de partida, é possível se debruçar sobre algumas questões atuais em relação às bibliotecas contemporâneas. Sem dúvidas a figura do bibliotecário surge como a principal em referência a organização do acervo, bem como dos ambientes dessa instituição.

Porém, observa-se que a composição espacial - e de serviços das bibliotecas não evoluiu conjuntamente ao restante da sociedade e seus anseios. Em pouquíssimo tempo a tecnologia e as novas gerações se transformaram com uma agilidade nunca vista antes, e com isso, as novas realidades se torna algo que antigos sistemas devem buscar se adaptar. Como elementos “responsáveis” a essa transformação podemos citar a globalização, a revolução tecnológica e principalmente a internet.

Os novos espaços de estudo não deveriam mais transmitir uma imagem austera com regras rigorosas e tão limitantes ao comportamento humano. As novas bibliotecas devem motivar, estimular, dar conforto e prazer a quem utiliza seus ambientes, concedendo segurança e agradabilidade, para assim alcançar a intenção primordial: adequar a instituição ao seu tempo e aumentar a frequência e uso do espaço pelas pessoas.

Segundo Barbalho *et al* (2012), a biblioteca, como nova instituição, deve promover uma experiência agradável e diferenciada para seus usuários, oferecendo os serviços que o seu público demanda para este tipo de local, tais como espaços de estudo ou leitura individual e coletivos e ambientes multimídia, equipados com diferentes tipos de mobiliário para que o usuário possa escolher se acomodar onde e como se sentir mais confortável.



Os espaços das bibliotecas começam a ser vistos como espaços de aprendizagem. Juceviciene e Tautkeviciene (2002) *apud* Hubner e Kuhn (2017, p.11) explicam espaço de aprendizagem como “um lugar onde o aluno interage com fontes de informação (assim como interage com indivíduos mais experientes) e adquire conhecimentos, habilidades e valores”. Esses ambientes podem ser internos ou externos, “a tendência é considerar todo o campus como um espaço de aprendizagem e não apenas as salas de aulas, as bibliotecas e os laboratórios” (WOLYNEC, 2007 p.1).

Nestes novos ambientes, os alunos criam, compartilham e aprendem a trabalhar em equipe -ponto muito requisitado nas empresas hoje em dia. Isso acaba por tornar o ensino mais dinâmico e participativo, agregando conhecimentos e experiências para a bagagem intelectual do estudante, além do desenvolvimento do pensamento estratégico e rapidez no raciocínio (WOLYNEC, 2007).

Como já evidenciamos, a colaboração é importante na formação dos indivíduos, futuros trabalhadores e base da sociedade. Para isso os espaços de aprendizagem devem ser propícios a colaboração. Os ambientes colaborativos, segundo Doorley e Witthoft (2012) não possuem uma única forma correta para a configuração destes; por isso, talvez a melhor solução seja a criação de tipos de mobiliário flexíveis e que conferem liberdade de manuseio, para o usuário definir o espaço conforme melhor se adequar para sua atividade no momento.

Este conceito é considerado no projeto de novas bibliotecas, considerando que estamos recebendo uma nova geração, e esta nova geração tem novas necessidades, e utilizam estes espaços de aprendizagem de maneira diferente. Mas quem são estes novos usuários?

Dado as estatísticas sobre as faixas etárias mais frequentemente encontradas nos ambientes universitários, é razoável que atualmente haja predominância de gerações Y e Z também nas bibliotecas universitárias, e evidentemente tal fato deve perdurar por mais alguns anos, pois podemos perceber que a geração Y começa a sair do ambiente universitário e a geração Z está somente chegando. O foco deste projeto será a geração Z, no intuito de preparar a Biblioteca Universitária para este novo público alvo.

Segundo Morace (2018) a geração Z, também conhecida como os “nativos digitais”, possuem de quatro a vinte um ano de idade e são subcategorias em quatro núcleos. Dentre



estes, o grupo em foco tende a englobar os Expo Teens e os Expert Teens, com ênfase nestes últimos - tendo em vista o ingresso às universidades.

Os Expert Teens - têm como principal característica a preocupação e conscientização sobre o mundo ao redor, com pensamentos e atitudes mais responsáveis quando comparado às gerações anteriores. Além disso, é perceptível a busca destes indivíduos pela inovação e mudanças de estigma nas mais diversas esferas em que se encontram, sempre em movimento e com repulsa pela estagnação, o que inclui sua preferência e busca por diferentes ambientes que possibilitem uma maior liberdade de interação, tanto com as outras pessoas quanto com o próprio espaço.

Considerando estas características as Bibliotecas Universitárias precisam inovar em seus produtos, serviços e espaços para manter seus usuários e atrair esta nova geração, a fim de cumprir com sua missão de levar a informação ao seu público e funcionar como um espaço de aprendizagem.

O processo de *Design Thinking* surge como o processo de base acerca do estudo de inovação das bibliotecas universitárias. Segundo Tim Brown (2009), o *Design Thinking* pode ser definido como uma abordagem que utiliza como base o pensamento do designer e sua capacidade de resolução de problemas, organizados para atender necessidades das mais diversas naturezas de forma tecnologicamente e comercialmente viável, adequando-se ao seu usuário.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Quanto à pesquisa, a abordagem qualitativa foi adotada por melhor se adequar à natureza do problema. O caráter exploratório da pesquisa se justifica dado o objetivo de tornar o problema ainda mais explícito e propiciar a construção de hipóteses.

O delineamento será por meio do método da Pesquisa-ação, no qual busca-se a “identificação de estratégias de ação planejada que são implementadas e, a seguir, sistematicamente submetidas à observação, reflexão e mudança” (GRUNDY; KEMMIS, 1982 *apud* TRIPP, 2005, p. 20), o qual o observador irá capturar todos os dados e características relevantes em comum de um grupo de usuários da biblioteca central.

Será utilizado o modelo mental do *Design Thinking* na organização de toda a informação da pesquisa, assim como manter a pesquisa centrada no usuário e de caráter colaborativo com a participação efetiva dos colaboradores da biblioteca e usuários.



Será utilizado um sistema desenvolvido pelo LabConde (laboratório de conhecimento em design estratégico e conexões) da Uel denominado DTKBoard (FORNASIER; MARTINS; DEMARCHI, 2018) composto por 07 espaços – Imersão; Compreensão, Criação, Campo, Protótipo, Experiência e Apresentação.

4 RESULTADOS: APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO

O projeto já está na ativa há 4 anos, no entanto com a Pandemia houve uma suspensão das atividades. Até o momento foram levantadas algumas informações. Iniciando com o descongelamento e gerada as soluções, um novo projeto se encarregará da validação das ideias e geração de critérios para que a Biblioteca inove sozinha e desenvolva seus espaços de aprendizagem no novo prédio.

Após alguns anos de dificuldades no diálogo sobre a possibilidade de intervenção em algum espaço da biblioteca, a equipe definiu por uma apresentação a equipe da biblioteca, das inovações que vem sendo realizada em outras bibliotecas e da importância de nós também nos juntarmos a estas inovações. Foi apresentado também na época o processo de *Design Thinking* e como seria utilizado para a realização das intervenções.

O segundo passo foi compreender a cultura da atual Biblioteca Universitária da UEL. Para isso foi realizado entrevistas dirigidas a partir de um roteiro elaborado no início do projeto em 2017 e realizadas por alunas de iniciação científica com todas as colaboradoras da Biblioteca. Teve como “critérios a serem analisados no setores que compõe o sistema Bibliotecário da UEL: O comportamento dos colaboradores, o que o ambiente transmite (como ele se caracteriza) e a definição de alguns padrões de comportamento” (DEMARCHI; SANTOS, 2017, p.10), assim como o entendimento de que tipo de intervenção poderia ser realizada.

Em paralelo foi realizado um *focus group* com 16 alunos da Universidade para obter maiores informações do contexto dos alunos que frequentam a biblioteca, aplicado por alunos e docentes do Grupo de pesquisa Inovação em Serviços de Informação - INSERI em 2018. Para isso, a autora utilizou as seguintes perguntas norteadoras:

Fale sobre a percepção que vocês têm do ambiente físico e da infraestrutura biblioteca? Fale sobre a percepção que vocês têm dos serviços da biblioteca? Fale sobre a sua experiência com o atendimento? O que vocês mais gostam na Biblioteca? O que mais incomoda vocês na biblioteca? O que vocês gostariam que a biblioteca disponibilizasse que



ainda não tem? Vocês acham a biblioteca inovadora? Que lugar, para além da biblioteca, vocês utilizam para estudar? O que vocês gostariam de fazer na biblioteca que não é permitido? (LUIZ *et al.*, 2019, p.151).

A partir deste *focus group*, foi construído um formulário para aplicação em usuários da biblioteca da UEL. Foi realizado um pré-teste da *Survey* em 200 alunos das mais diferentes áreas da UEL, esta quantidade foi dividida nos 09 centros de estudos da instituição, que possuem características diferentes.

A partir do *Survey* foi construído o persona, o qual seriam dois: um da geração Z representando os alunos da graduação, e um da geração Y representando os alunos da pós-graduação, na figura abaixo o persona “Marcelo” (Geração Y) e à direita a persona “Gabriela” (Geração Z).

Figura 1 - Personas.



Fonte: Elaborada pela autora.

Nestas entrevistas foram validados alguns dos aspectos observados no *focus group*. Os pontos positivos foram reforçados, como a questão do atendimento oferecido pelos bibliotecários e atendentes, durante a consulta e localização de materiais no acervo (LUIZ *et al.*, 2019).

No entanto também foram reforçados os pontos negativos relativos ao espaço como a falta de tomadas compatíveis com os aparelhos atuais utilizados pelos estudantes, além da escassez de computadores e de cadeiras nas mesas de estudos em grupo, sobretudo as confortáveis (LUIZ *et al.*, 2019).



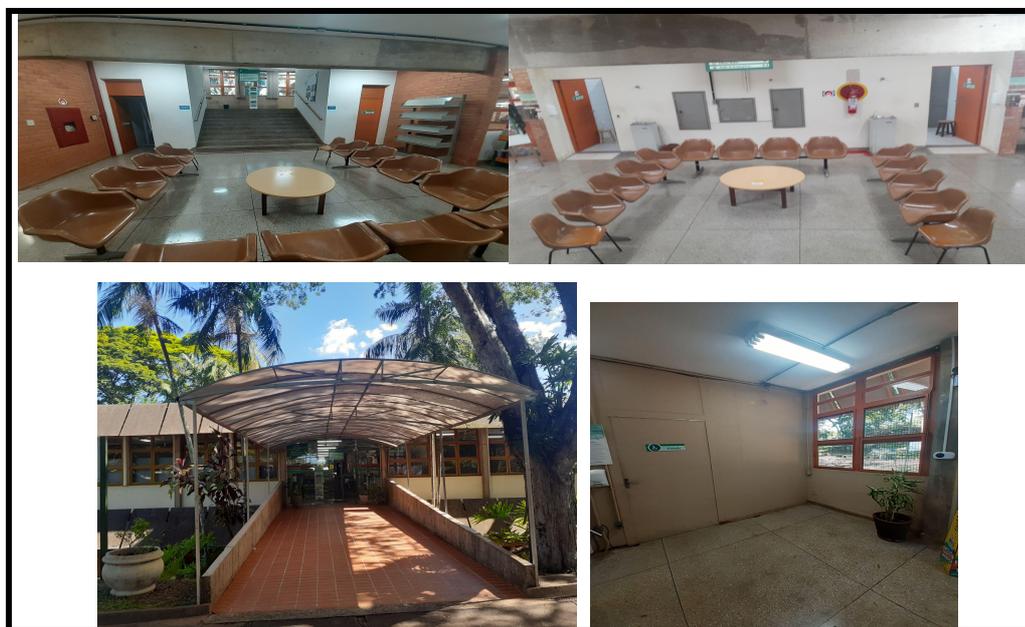
Foi muito falado na inadequação do espaço as necessidades, assim como dos mobiliários que não são confortáveis. Foi comentado a falta de espaço com multimídia, assim como espaços para os relaxamentos em horários de intervalo de aula. Foi levantado também questões como o odor de mofo constante e a baixa luminosidade em alguns setores.

No dia 09 de dezembro de 2021 foi realizada uma visita técnica para conhecer os ambientes da biblioteca que serão trabalhados e a partir disso gerar ideias. Em reunião junto com a diretora da biblioteca ficou decidido que o ambiente de aprendizagem não será construído no espaço externo, pois o ambiente externo conta com alta incidência de macacos-prego.

Sendo assim foi estabelecido como espaços a serem trabalhados, a entrada principal da biblioteca e um espaço localizado no hall do andar inferior próximo a escadaria de acesso ao primeiro andar.

A seguir são apresentadas imagens do espaço interno no andar inferior da biblioteca central.

Figura 2 - Espaços designados a intervenção – espaço interno e a recepção da biblioteca.



Fonte: Elaborada pela autora.

Alguns pontos que devem ser considerados para a construção do ambiente de aprendizagem foram listados pelas bibliotecárias, sendo eles: o uso da parede apresentada na Figura 2, pois esta possui o quadro de luz e extintor de incêndio que não podem ter seus



de legendas e informações como distância entre dois pontos da universidade por exemplo, o mapa está demonstrado na figura a seguir.

Figura 4 - Mapa da UEL e de Londrina.



Fonte: Elaborada pela autora.

Durante o *brainstorm* foi identificada a necessidade da criação de um personagem para maior interação com os usuários, este personagem protagonizará animações e estará presente em algumas artes espalhadas pela biblioteca. Além disso, o personagem gerará maior interação com o usuário, e auxiliará aos usuários por meio de animações com dicas e guias de como explorar a biblioteca. Para que os usuários tenham acesso as dicas e animações serão gerados QRcodes e estes adesivados em um totem.

No processo de ideação deste personagem foi determinado que este não poderia ser um humanoide, pois a biblioteca atende uma grande e diversificada gama de estudantes e um único personagem humano não seria capaz representar esse público. Para atender essa demanda foi tomada a decisão de criar um personagem animal, pois este não possui nenhuma das características humanas e com isso ninguém sofreria pela falta de representatividade; entre os animais foi escolhido a coruja, uma das aves mais presentes no campus, além disso este animal é um símbolo associado ao processo de ensino e aprendizagem.

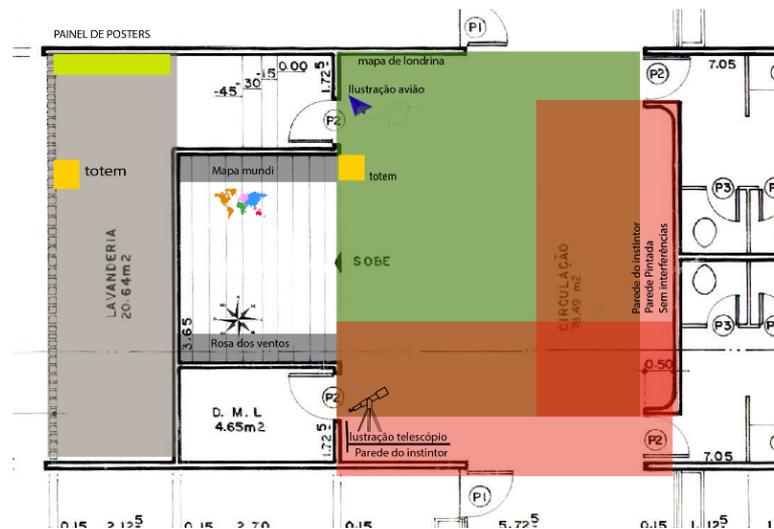
Na figura a seguir a personagem coruja está caracterizada como exploradora, dialogando com a ideia de exploração e expedição que fazem parte do conceito adotado como tema da decoração dos ambientes a serem criados.



Também foi iniciado o planejamento do posicionamento dos elementos no espaço do andar inferior, onde será montado o protótipo do ambiente de aprendizagem. A figura a seguir apresenta o possível planejamento do espaço ainda sem o mobiliário.

A cor verde mostra o espaço que pode ser utilizado, porém sem interferir na circulação do ambiente, já a vermelha indica o espaço que não pode haver obstruções pois são áreas de constante circulação.

Figura 8 - Planejamento do posicionamento dos adesivos e fluxo de circulação.



Fonte: Elaborada pela autora.

Para a escolha dos moveis, deverá primeiramente ser considerada a possibilidade de restauração dos já existentes na biblioteca e no deposito de materiais já utilizados na UEL; caso esses não sejam adequados deverá ser planejado a construção de moveis com materiais recicláveis e de baixo custo.

Com o intuito de cumprir com o objetivo de que no espaço tenham moveis que possam ser organizados de diversas formas e tenham diversas utilidades, foi utilizado o livro *Make Space: How to Set the Stage for Creative Collaboration*, que tem como principal conceito ajudar na criação de espaços colaborativos, além disso ensina a criar moveis flexíveis de baixo custo, a seguir será apresentada uma lista com dois dos moveis mais interessantes para o objetivo do ambiente de aprendizagem, apresentados no livro por exemplo quadros móveis e cubos coloridos.



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a evolução das tecnologias, dos objetos e das novas gerações e dos espaços, torna-se necessária a readequação dos ambientes que ficaram parados no tempo. Esse desafio é enfrentado em diversos lugares e deve ser solucionado para que não se torne obsoleto perante o público-alvo.

Quando esse desafio se encontra em uma biblioteca universitária, este deve ser resolvido de maneira criteriosa para que o espaço volte a ser utilizado com a frequência que deveria; uma das soluções mais promissoras para atualizar os espaços as necessidades das novas gerações é o Ambiente de Aprendizagem, que seja inovador em formato, cores, texturas, aromas, cores, tecnologias e mobiliários, permitindo que os novos usuários possam realizar diversas atividades no mesmo local, desde descansar até criar projetos com soluções para os problemas da sociedade.

O maior problema enfrentado por esse projeto até o momento foi compreender as necessidades dos usuários -quem são eles e quais são as suas percepções do espaço- e a restrições do espaço da biblioteca, para o levantamento destes dados foram aplicados questionários que começaram a ser processados pela modelo mental do *Design Thinking* por meio do sistema DTKBoard.

No que diz respeito ao preenchimento dos quadros do Processo de *Design Thinking* no sistema DTKBoard, já foram concluídos os preenchimentos dos quadros de Imersão e Compreensão (Persona e Mapa de Empatia) e a análise de correlatos; que nos ajudou a compreender nosso público-alvo e como são as bibliotecas que já utilizam esses recursos, também foi iniciado o processo de criação, porém ainda é necessário um estudo melhor das cores aplicadas nas artes já desenvolvidas.

O próximo passo, em um projeto futuro, é a construção de uma maquete, a qual apresente com detalhes o posicionamento de cada um dos elementos que serão dispostos nos espaços, após isso essa maquete será apresentada à equipe de colaboradores da biblioteca que poderão intervir na configuração, guiando para o maior aproveitamento da área explorada.

E por fim será construído o protótipo de Ambiente de Aprendizagem na atual Biblioteca Central e será feita a validação desse espaço, para que possam ser gerados os requisitos para a construção do Ambiente de Aprendizagem na nova biblioteca central.



REFERÊNCIAS

BARBALHO, Célia Regina Simonetti *et al.*. **Espaços e ambientes para leitura e informação**. Londrina: ABECIN, 2012.

BROWN, Tim. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

DEMARCHI, Ana Paula Perfetto e SANTOS, Camila. *Design Thinking* no processo de criação do conhecimento. CIKI, Porto Alegre, v. 1, n. 1, p., nov. 2019.

FORNASIER, Cleuza B. R.; MARTINS, Rosane F. F. e; DEMARCHI, Ana Paula P. **Produção e DTKboard**. In: MARTINS, Rosane F. F.; CERQUEIRA, Vicente (orgs.). **Design para Inovação - Conceitos, Proposições e Casos no Brasil**. São Paulo: Rio Books, 2018.

HUBNER, Marcos Leandro Freitas; KUHN, Ana Carolina Araujo. **Biblioteca Universitária como espaço de aprendizagem**. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/biblos/article/view/6509>. Acesso em: 12 mai. 2021.

LUIZ, Jaqueline Marques; REIS, Sandra Gomes de Oliveira; ZANINELLI, Thaís Batista; PERES, Ana Luisa Moure. **Geração de ideias para serviços de informação em bibliotecas universitárias**. In: VIII SEMINÁRIO EM CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO, Londrina, v. 1, n. 1, p. 139-157, ago. 2019.

MILANESI, Luis. **O que é biblioteca**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

MORACE, Francesco. **Consumo Autoral**: os novos núcleos geracionais. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018.

SANTOS, Jose Machado. **O processo evolutivo das bibliotecas da Antiguidade ao Renascimento**. Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação, São Paulo, v. 8, n. 2, 2012.

TRIPP, David. **Pesquisa-ação**: uma introdução metodológica. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf> Acesso em: 13 abr. 2021.

WOLYNEC, Elisa. **Aprendizagem social e os novos espaços de aprendizagem**. 2007. Disponível em: <https://blogtechne.techne.com.br/aprendizagem-social-e-os-novos-espacos-de-aprendizagem/>. Acesso em: 12 abr. 2021.