

MÉTODO FLEXÍVEL PARA A ATIVIDADE PROJETUAL DO DESIGN: UMA PROPOSTA DE JOGO

Volnei Antônio Matté (volnei.a.m@gmail.com) – Universidade Federal de Santa Maria
Fabiane Vieira Romano (fabioromano@gmail.com) – Universidade Federal de Santa Maria
Marcele Cassol Licht (marcele.projetar@gmail.com) – Universidade Federal de Santa Maria
Mateus Lopes Costa (mateuslopes.projetar@gmail.com) – Universidade Federal de Santa Maria

Resumo

O presente artigo aborda o potencial que os métodos projetuais flexíveis podem propiciar ao desenvolvimento de produtos de design, visto que assim, oportunizam o pensamento reflexivo e criativo, por parte do designer, sobre os processos utilizados. Dessa forma, este artigo tem por objetivo apresentar os estudos e o desenvolvimento de um método de caráter flexível e adaptável.

O projeto teve início após identificar que a rigidez de um método de trabalho pode não ser suficiente para contemplar uma grande diversidade de projetos, como também, pode inibir atitudes inovadoras por parte do designer limitando seu pensamento ao seguir uma estrutura com sequências linearmente estabelecidas.

Assim, buscou-se criar um processo flexível visando atender às necessidades particulares de cada projeto. Para isso, o método projetual proposto é compreendido por duas grandes fases, sendo que cada uma possui suas etapas. A escolha das atividades e ferramentas de cada etapa se dá por meio de um arranjo de cartas oferecendo liberdade para o designer pensar sobre o contexto do trabalho e assim fazer as escolhas mais adequadas.

Este artigo foi desenvolvido a partir de pesquisas e análises de bibliografias, visando maior entendimento das diferenças entre métodos rígidos e flexíveis na percepção de diferentes autores. Foram também realizadas observações de aplicações do novo método na Empresa Júnior de Desenho Industrial da Universidade Federal de Santa Maria, Projetar Ej, contando com a colaboração de alguns membros desta.

Palavras-chave: Atividade Projetual; Método Projetual; Flexibilidade; Jogo

Área: Gestão de Desenvolvimento de Produto (GDP)

1. INTRODUÇÃO

A criação de métodos projetuais, para o desenvolvimento de produtos de *design*, possui a finalidade de orientar o caminho projetual, para que assim, facilite a tomada de decisões pelo *designer*, na busca por soluções apropriadas ao projeto (MATTÉ, GONTIJO, SOUZA, 2008). Desse modo, este trabalho de caráter propositivo, tem como objetivo criar caminhos flexíveis para oferecer adaptabilidade aos processos. Foram feitas pesquisas bibliográficas para a fundamentação teórica e para o desenvolvimento do método. Este projeto resulta em um produto de design e, portanto, seu desenvolvimento incluiu etapas projetuais tais como pesquisas e análises de produtos semelhantes, geração de alternativas, desenho final e aplicação com os usuários.

A partir da observação histórica de métodos existentes, percebe-se que inicialmente houve uma tentativa de aproximação das teorias de sistemas técnicos num conjunto de processos racionais, previsíveis e lineares (DORST; DIJKHUIS, 1995). Contudo, o *designer*, ao utilizar um método pronto e fixo, não é estimulado a pensar sobre os processos necessários a serem realizados em cada projeto. Soma-se a isso o fato de que tal modelo pode causar o desinteresse pela procura de caminhos alternativos e a desmotivação do *designer* pela falta de autonomia nas decisões projetuais, podendo afetar o projeto como um todo. Por essa razão, com o tempo, novos métodos passaram a adotar maior flexibilidade. Os métodos flexíveis possuem potencial para favorecer o comportamento investigativo, bem como, estimular o pensamento analítico e criativo na busca por inovações dos processos utilizados, pois, de acordo com Löbach (2001, p.140), “para aplicar os conhecimentos e a experiência no processo de design, o designer industrial deve ter uma certa curiosidade e uma vontade de buscar soluções inéditas”.

Durante a execução de um projeto de *design* é preciso considerá-lo como único, a partir de sua interpretação reflexiva, objetivando a tomada das decisões específicas de acordo com suas próprias características. Quando o comportamento projetual é proposto de maneira linear, os modelos teóricos tendem a se distanciar da realidade prática experimentada pelo *designer*. Além disso, o pensamento do *designer* não ocorre linearmente, mas sim, a partir de contínuas retroalimentações, avanços e retornos, até se chegar ao melhor resultado (BAXTER, 2001). Desse modo, torna-se bastante coerente o uso de métodos de projetos flexíveis para orientação do processo de *design*, pois o projetista necessita de alguns fatores, como por exemplo:

- a) liberdade dentro do sistema para atuar de forma criativa e, na maioria das vezes, livre;

- b) métodos que auxiliem na sistematização de partes essenciais do processo, obtendo-se uma forma projetual básica;
- c) estímulo para pensar em todo o processo a ser realizado, ao contrário de seguir à risca o passo-a-passo de um modelo concluído;
- d) experiência adquirida a cada novo projeto, capaz de aprimorar o método usada, a fim de adaptá-la (omitindo, sintetizando, desenvolvendo) convenientemente aos projetos de forma específica, tornando-a mais versátil, encarando-a como um guia, ao invés de seguir fielmente o modelo metodológico.

Quanto ao projeto a ser realizado, diante das inúmeras variáveis existentes, alguns métodos de projeto generalizam o processo de *design* no intuito de simplificá-lo, porém, acabam por limitá-lo. Por outro lado, métodos vinculados ao processo de trabalho do *designer*, precisam ser flexíveis e adaptáveis para atender ao projeto e ao próprio *designer* e, desse modo, perceber cada projeto de maneira distinta, de diferente natureza, complexidade e apresentando suas particularidades.

2. DESENVOLVIMENTO DE UM MÉTODO PROJETUAL FLEXÍVEL

Para a criação de um método flexível foi preciso, além de um referencial teórico, a uma perspectiva prática. Desse modo, o projeto iniciou com a análise do comportamento dos projetistas durante o desenvolvimento dos trabalhos na Empresa Júnior Projetar e o confronto com o método utilizado, verificou-se a necessidade da sua flexibilização. Após, a pesquisa bibliográfica de métodos flexíveis foi útil para a percepção de novas abordagens, assim como para criar uma coletânea de ferramentas e atividades. Com base nas informações levantadas foi possível estruturar um método base com fases e etapas, que tem a finalidade de ser um guia. Além disso, foram feitos também, estudos de nomenclaturas para tornar fácil a compreensão.

Assim, desenvolveu-se um método de caráter cíclico, exemplificado pelo gráfico da figura 1, e criação de um jogo de cartas para ser utilizado na seleção das atividades e ferramentas. Tanto seu conceito quanto sua representação visual apoiam a ideia do processo de trabalho de um *designer*, onde as fases ocorrem simultaneamente a ritmos e tempos diferentes, dependendo da complexidade e necessidade do projeto. Tem como propósitos principais a:

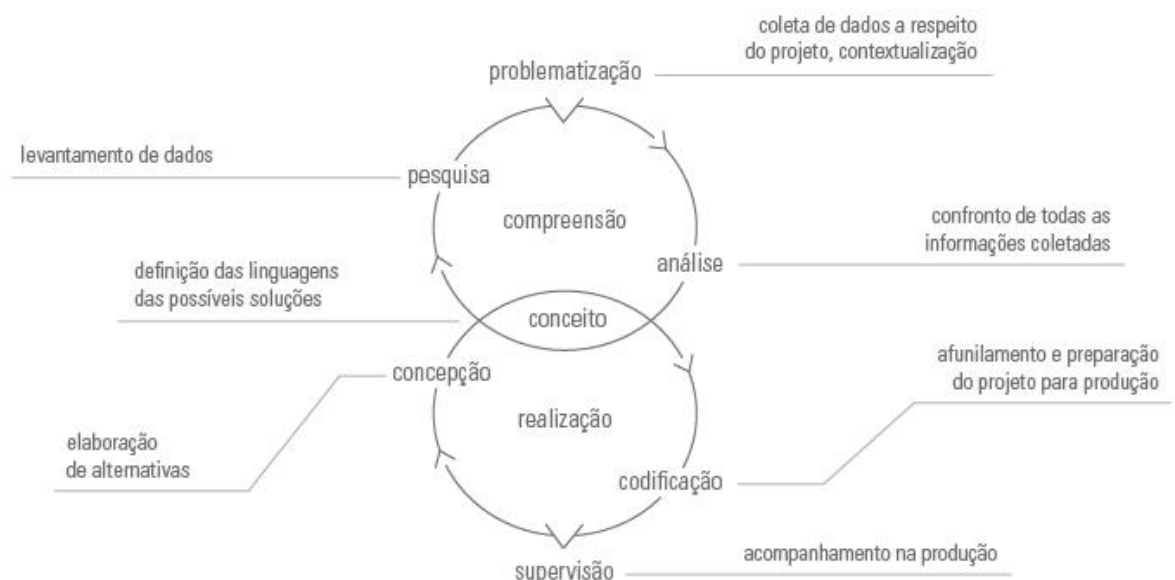
- a) flexibilidade, que possibilita atingir os diferentes níveis de complexidade de cada projeto, desde uma menor a uma maior abrangência de métodos;
- b) adaptabilidade, que auxilia no apontamento de peculiaridades de cada projeto. O projetista pode ter autonomia nas decisões projetuais, buscando novos caminhos,

com liberdade criativa, na produção de inovações;

O método consiste em duas grandes fases, Compreensão do Projeto e Realização do Projeto. A primeira inicia-se após a problematização, ou seja, primeiramente é preciso fazer uma coleta de dados gerais para um reconhecimento prévio. A fase de Compreensão do projeto abrange as etapas de Pesquisas e Análises para um entendimento detalhado das variáveis do projeto. A fase de Realização do Projeto inclui as etapas de concepção e codificação que correspondem à elaboração de alternativas e desenvolvimento do projeto final. A etapa intermediária às fases determina o conceito e as escolhas projetuais. Após a Realização do Projeto, a etapa de supervisão refere-se ao acompanhamento de produção e distribuição.

Salienta-se ainda que, o método utiliza um modelo macro como forma de orientar o processo, assim, para proporcionar flexibilidade sua construção dependerá das necessidades particulares de cada projeto feita por meio das atividades e ferramentas escolhidas.

Figura 1 – Gráfico do método flexível



Fonte: produção própria

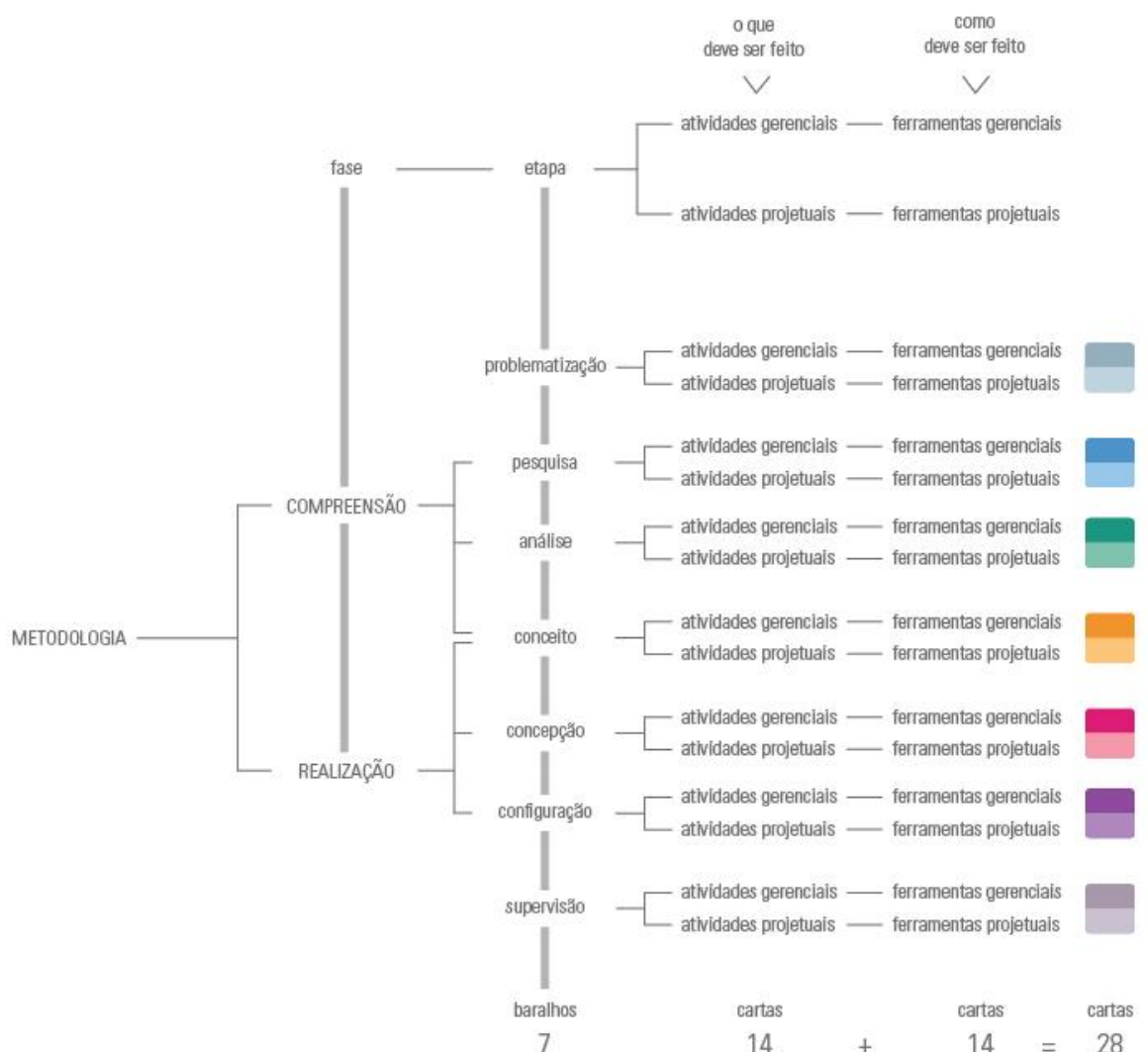
3. PROPOSTA DE PRODUTO INTERATIVO

Para atender a todos os aspectos do método desenvolvido, foi realizado um projeto de jogo composto por baralhos de cartas correspondendo às etapas do método, que, quando

“jogados” realizam a montagem do escopo do projeto.

Cada etapa corresponde a um baralho, contendo dois tipos de cartas, de atividades e de ferramentas. As atividades e as ferramentas subdividem-se em gerencial ou projetual. Por atividade entende-se ‘o que deve ser feito’ para efetuar a etapa e por ferramenta entende-se ‘como deve ser feito’ para efetuar a atividade. De acordo com o gráfico do método, esquematizou-se todas as ramificações de forma a planejar os tipos de cartas existentes, consequentemente, o número mínimo de cartas para o início do jogo.

Figura 2 - Planejamento das cartas

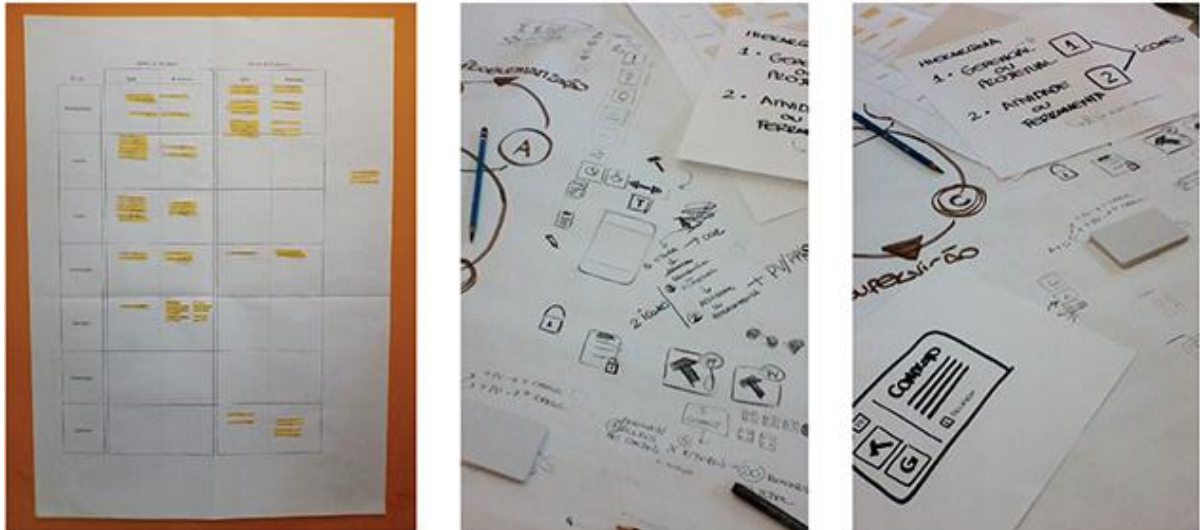


Fonte: produção própria

Foram feitas pesquisas para coletar conteúdos para cada carta, resultando na construção de

um banco de informações e atingindo o número inicial de 98 cartas para um planejamento projetual satisfatório.

Figura 3 – Banco de informação e esboços



Fonte: produção própria

O desenho das cartas foi projetado com base na análise da hierarquia das informações, para compreender como o usuário pensaria ao construir o escopo do projeto utilizando as cartas, desde os baralhos na caixa até obter a carta desejada, esquematizado na figura 4. Desta forma, identificou-se a necessidade de sinalizar somente as informações necessárias à fácil sequência de leitura pelo projetista.

Foram desenhadas várias alternativas até atingir o seu desenho final. A solução mais adequada contém poucas informações na parte frontal, para a rápida compreensão, reservando o verso para maior detalhamento. Planejou-se também, um tamanho pequeno de carta, que facilita a montagem do escopo e melhora a portabilidade do jogo como um todo. Foram escolhidas sete diferentes cores, de grande contraste entre si, para melhor reconhecimento de cada etapa.

Salienta-se que as indicações PP e PV, correspondem às áreas do Desenho Industrial, Projeto de Produto e a Programação Visual. Contudo, tais indicações são de modo sugestivo e não obrigatório, visto que, dependendo da percepção do projetista, uma pode ser adequada para a outra.

a classificação das habilitações é somente sugestiva

caixa com conjuntos de baralhos

baralho da etapa

cartas projetuais

cartas gerenciais

PP — atividade projetual — ferramenta projetual

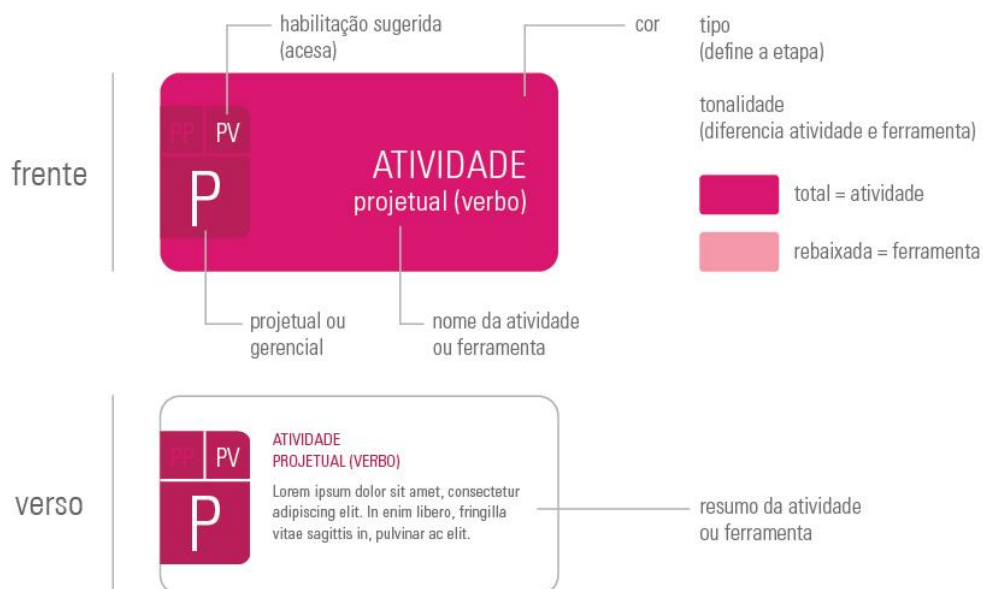
PV — atividade projetual — ferramenta projetual

PP — atividade projetual — ferramenta projetual

PV — atividade projetual — ferramenta projetual

PP — atividade projetual — ferramenta projetual

PV — atividade projetual — ferramenta projetual

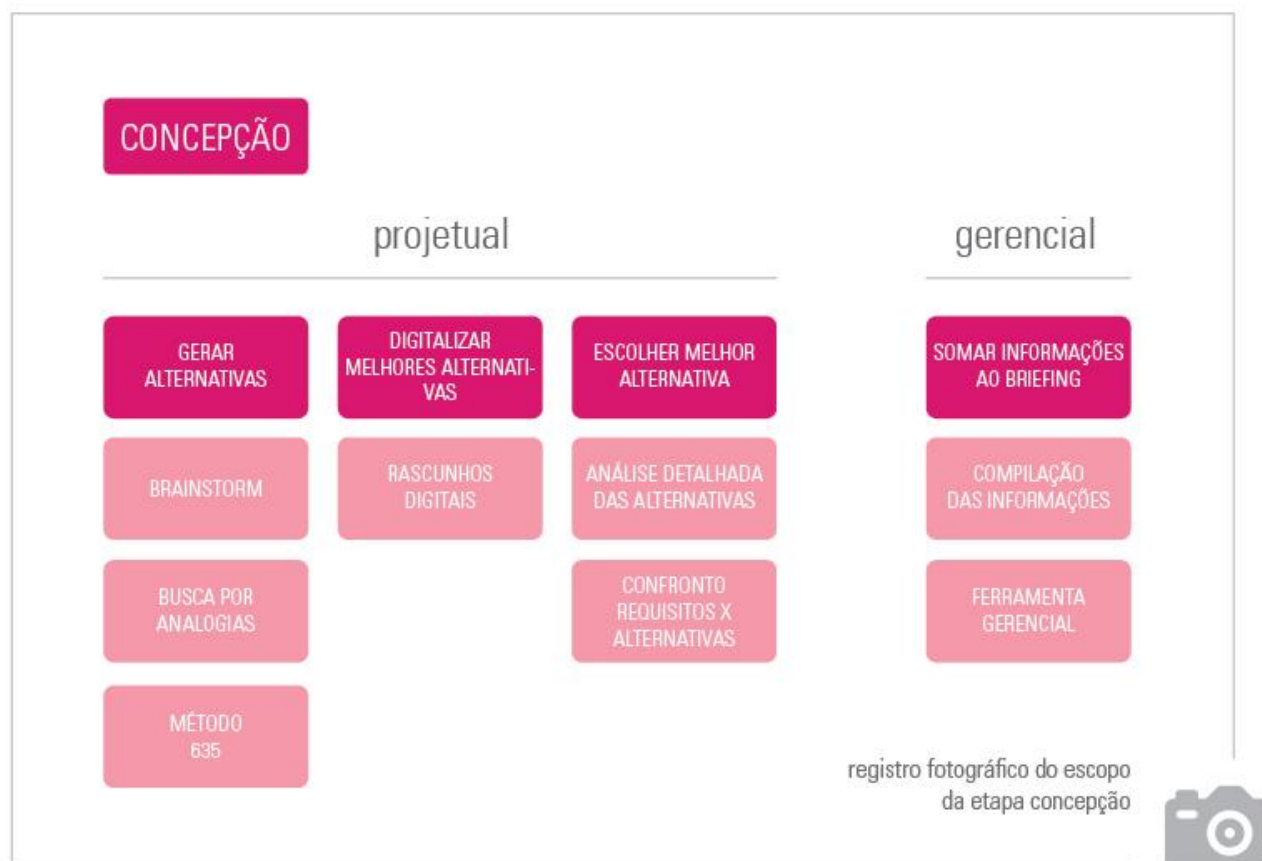


Fonte: produção própria

Para montar o escopo do projeto, parte-se da montagem por etapas. Após escolhida uma

etapa são selecionadas as atividades que serão realizadas para efetuar esta etapa, tanto projetuais quanto gerenciais, quando houver. Deve-se realizar um registro fotográfico, para consultas futuras, uma vez que, o baralho será novamente guardado (Figura 5).

Figura 5 - Jogo das cartas formando o escopo



Fonte: produção própria

Figura 6 - Jogo fisicamente concebido



Fonte: produção própria

4. CONCLUSÃO

Após identificar os problemas que um método rígido pode provocar no processo de *design*, constatou-se que é fundamental o foco na flexibilidade e adaptabilidade do método utilizado para o desenvolvimento de produtos de *design*, frente a diversidade de projetos existentes. Assim, o jogo de cartas possibilita atingir esses dois conceitos, a partir da livre escolha de atividades e ferramentas e nivelamento dos parâmetros de projeto.

Visando sua constante evolução, o jogo foi projetado de forma a crescer com a experiência projetual do *designer*, que deve acrescentar cartas inéditas aos baralhos assim que entrar em contato com novas atividades e ferramentas, ou seja, mais completo o jogo se torna. Este aspecto foi resultado visível quando posto em teste na Empresa Júnior de Desenho Industrial Projetar.

Isso tudo resultará em melhorias no desenvolvimento dos projetos, pois o jogo sendo mais prazeroso será possível alcançar mais êxito, tendo em vista que além de alavancar a criatividade e evolução em *design* através de seu caráter livre, certamente auxiliará no aprendizado, retenção e reflexões sobre processos projetuais ou ainda, qual melhor forma de se conduzir a projeção com conhecimentos mais profundos.

REFERÊNCIAS

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 2ª. ed. São Paulo: Editora Edgard Blucher Ltda, 2000.

DORST, Kees; DIJKHUIS, Judith. Comparing paradigms for describing design activity. **Design Studies**, v. 16, n. 2, p. 261–274, Apr. 1995.

LÖBACH, Bernard. **Desenho Industrial, base para a construção de novos produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MATTÉ, V. A. ; GONTIJO, L. A. ; SOUSA, R. P. L. . A utilização de métodos flexíveis na atividade projetual do design. **Expressão** (Santa Maria), v. 2, p. 17-28, 2008.