



TCC

**Proposta de livro-*card* como facilitador do
aprendizado de ferramentas de Design**

ESTUDANTE: Ana Carolina Tsatsakis
ORIENTAÇÃO: Profa. Dra. Viviane G. A. Nunes

UBERLÂNDIA | DEZEMBRO 2019

LISTA DE TABELAS E FIGURAS

- Figura 1** Diagrama metodologia Löbach
- Figura 2** Diagrama metodologia Munari
- Figura 3** Diagrama metodologia Baxter
- Figura 4** Diagrama metodologia d.school
- Figura 5** Diagrama metodologia Double Diamond
- Figura 6** Croquis investigação teórica
- Figura 7** Diagrama metodologia Hanington e Martin
- Figura 8** O processo de inovação do Design
- Figura 9** Resultados projeto II
- Figura 10** Clean Team
- Figura 11** Fluxograma para desenvolvimento de mapas da jornada
- Figura 12** Mapa da Jornada 01
- Figura 13** Mapa da Jornada 02
- Figura 14** Mapa da Jornada 03
- Figura 15** Mapa da Jornada 04
- Figura 16** Análise de similares
- Figura 17** Analise cards d.school
- Figura 18** Analise cards d.school
- Figura 19** Analise cards d.school
- Figura 20** Analise cards d.school
- Figura 21** Analise nature cards
- Figura 22** Analise nature cards
- Figura 23** Protótipo físico
- Figura 24** Croquis de layout
- Figura 25** Esboços
- Figura 26** Esboços
- Figura 27** Esboços
- Figura 28** Esboços
- Figura 29** Estudos de Cor
- Figura 30** Ilustração Final

- Figura 31** Ilustração Final
- Figura 32** Ilustração Final
- Figura 33** Ilustração Final
- Figura 34** Ilustração Final
- Figura 35** Ilustração Final
- Figura 36** Double Diamond
- Figura 37** Estudos de Layout
- Figura 38** Capas
- Figura 39** Estudos de Layout
- Figura 40** Cards
- Figura 41** Card de Apresentação
- Figura 42** Protótipos: Resultado Final
- Figura 43** Protótipos: Resultado Final
- Figura 44** Protótipos: Resultado Final
- Figura 45** Protótipos: Resultado Final
- Figura 46** Mapa visual: estrutura para redação dos métodos e mapas visuais físicos
- Figura 47** Mapa visual: primeiras investigações
- Figura 48** Mapa visual: Estrutura geral TCC

O campo do Design vem se abrangendo consistentemente desde o surgimento da disciplina e o papel do designer como ator de mudança, inovação e desenvolvimento se reforça com projetos cada vez mais complexos e com a necessidade de contemplar aspectos sociais, ambientais, tecnológicos – entre outros – na solução de problemas. Nesse contexto, avalia-se o papel da sistematização e do processo de projeto tanto na prática profissional quanto no ensino e aprendizagem. O presente trabalho almeja auxiliar no processo de aprendizagem e ensino do Design, no que tange à utilização de métodos e ferramentas que suportam o designer nesse complexo processo de projetar. Na busca por oferecer um material acessível para o ensino em português, temos o intuito de formular um texto que aborde de forma profunda e objetiva algumas ferramentas utilizadas por designers. Para a elaboração do material foi adotada metodologia própria ao design e ao longo de cada etapa utilizamos as ferramentas de projeto abordadas. Foram realizadas pesquisas bibliográficas, estudos de caso, observação participante, análise de similares, entrevista, mapas da jornada do usuário, protótipos físicos e mapas visuais. Foram redigidos os textos de seis ferramentas, e elaboradas as diretrizes para redação das demais, além do layout para o livro e as cartas resumo. Entende-se que as contribuições da presente pesquisa podem vir por meio do reforço à relevância da pesquisa em Design, da utilização de processos e métodos, e da facilitação do ensino dos mesmos para futuros designers e de sua utilização por profissionais já estabelecidos, além de estimular a pesquisa de ferramentas.

Palavras-chave: Métodos, Ferramentas, Pesquisa em Design, Prática.

ABSTRACT

The comprehensiveness of the Design field has consistently grown since the emergence of the discipline and the role of the designer as an actor of change, innovation and development is reinforced by increasingly complex projects, which require contemplating social, environmental and technological aspects - among others -. In this context, we analyze the role of knowledge systematization and of project planning in both professional practice and the academy. The present work seeks to assist the process of learning and teaching Design, regarding the use of methods and tools that support the designer in this complex design process. In order to offer an accessible material for teaching in Portuguese, we intend to formulate a text that deeply and objectively addresses some of the tools used by designers. For the elaboration of this material we adopted a design methodology and used the design tools approached throughout each step. Bibliographic searches, case studies, participant observation, similar analysis, interviews, user journey maps, physical prototypes and visual maps were performed. The texts of six tools were written, the guidelines for the writing of the others were elaborated, as well as the layout for the book and the cards. The contributions of this research comes through the reinforcement to the relevance of design research, the use of processes and methods, the facilitation of their teaching for future designers and their use by established professionals, as well as the stimulation for tool research.

Keywords: Methods, Tools, Design Research, Practice.

SUMÁRIO

09 | INTRODUÇÃO

17 | METODOLOGIAS DE DESIGN

35 | DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

36 | DESCOBERTA

43 | DEFINIÇÃO

56 | DESENVOLVIMENTO

68 | ENTREGA

69 | CONSIDERAÇÕES
FINAIS

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

“No processo de popularização do termo <design> nos anos 1990, e sua conseqüente banalização, o <design> afastou-se da categoria do projeto, tendo hoje uma existência independente. Hoje, qualquer pessoa pode se denominar como <designer>, porque, na opinião pública, o <design> é identificado com o que é visto e lido nas revistas de *lifestyle*. Porém, nem todos podem se considerar <projetistas> (designer) no sentido de Daniel Defoe (*Project maker*) já que esse termo tem uma conotação de profissionalismo, que infelizmente, o design já perdeu.” (BONSIEPE, 2011, p.224)

As discussões propostas por Bonsiepe em seu livro “*Design, cultura e sociedade*”, ou por Flusser, no livro “*O mundo codificado*”, a respeito da natureza do Design, de seu papel na sociedade, seu significado e abrangência, nos instigam a questionamentos a respeito da prática e do ensino de projeto e do papel do designer na contemporaneidade. Através dessas discussões, é preciso compreender como atuar em um contexto cada vez mais complexo e desafiador no qual precisamos enfrentar problemas com impactos globais, pensando não só em aspectos como a estética, a funcionalidade, a usabilidade, mas também questões de desenvolvimento, sustentabilidade, e até mesmo autonomia ou heteronomia.

Em consonância com esses autores, Rafael Cardoso em “Design para um mundo complexo” propõe uma “homenagem e revisão crítica” (CARDOSO, 2011, p.19) ao renomado livro *Design for the Real World* de Victor Papanek, 1971, ao retomar a discussão sob a ótica da contemporaneidade, incluindo os avanços tecnológicos e digitais ocorridos desde então, além de uma nova realidade imaterial que permeia todos os domínios do mundo real.

Cardoso coloca que com o avanço dos meios de comunicação, das tecnologias e da globalização, a grande quantidade de informações disponíveis se contrapõe à dificuldade de construção do conhecimento, ao mesmo tempo em que a complexidade da realidade gera um sentimento de impotência. Questões técnicas se somam à necessidade de preocupação com a sustentabilidade, logística, emprego de materiais, entre outros fatores, e a gestão desses problemas e dos dados disponíveis a respeito deles, torna a tarefa de projetar cada vez mais desafiadora. O que antes era consenso, no contexto atual se torna algo relativo e nos obriga a investigar tudo mais a fundo. Esse cenário nos obriga a buscar auxílio nas mais diversas áreas para resolver os problemas, estimulando designers,

tradicionalmente acostumados a trabalharem sozinhos, a buscar parcerias, afinal, “no mundo complexo em que vivemos, as melhores soluções costumam vir do trabalho em equipe e em redes” (CARDOSO, 2011, p.23).

A complexidade apresentada por Cardoso é entendida como um “sistema composto de muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-relações condicionam e definem continuamente o funcionamento do todo” (CARDOSO, 2011, p.25). A configuração desse sistema complexo está diretamente relacionada à globalização, às novas formas de comunicação e tecnologia e às redes, as quais transformaram completamente a forma como interagimos e vivemos nos últimos anos, bem como nossa percepção de tempo e espaço. Essa questão é também abordada por Moraes, 2011, ao argumentar que com as novas tecnologias e a comunicação globalizada o tempo de vida das ideias e das mensagens foi drasticamente encurtado, bem como o tempo de assimilação e retenção de informações, levando à constituição de um cenário ‘dinâmico’, segundo Bauman, ou ‘fluido’ de acordo com Banzi.

A pós modernidade vem questionar aspectos e relações anteriormente considerados estáveis. Ao contrário do cenário no surgimento do Design, no qual os produtos eram produzidos em massa e vendidos para um mercado consumidor ávido, a globalização e os avanços tecnológicos nos levaram a um cenário complexo no qual a valorização de aspectos intangíveis e imateriais são decisivos no desenvolvimento de produtos e mercados. O desafio deixa de ser a capacidade técnica e produtiva e passa a contar com aspectos cada vez mais subjetivos e comportamentais que antes não eram levados em consideração pelo design (MORAES, 2011).

“Diferentemente da solidez moderna, em que o próprio cenário dava uma resposta ou pelo menos fortes indícios de qual caminho seguir, na atualidade, a estrada deve ser sempre projetada e a rota muitas vezes redefinida durante o percurso. Tudo isso exige dos designers e produtores maior capacidade de gestão e maior habilidade na manipulação das informações e mensagens disponíveis” (MORAES, 2011, p.38)

Nesse cenário complexo somos obrigados a “repensar velhos conceitos e a buscar novas respostas – ou, pelo menos, a reformular as perguntas de modo mais preciso e eficaz” (CARDOSO, 2011, p. 219). Já não basta considerar demanda, materiais e aspectos produtivos no desenvolvimento de produtos, o fator ambiental, as relações entre os países, o local de produção e mais do que nunca o fator humano, são determinantes para os novos desafios com os quais nos deparamos. Assim, Tim Brown enfatiza

a necessidade de uma nova abordagem para a inovação pela necessidade de integrar os aspectos de negócios e da sociedade, e que nos auxiliem a implementar ideias inovadoras que façam a diferença:

“Precisamos de novas escolhas – novos produtos que equilibrem as necessidades de indivíduos e da sociedade como um todo; novas ideias que lidem com os desafios globais de saúde, pobreza e educação; novas estratégias que resultem em diferenças que importam e um senso de propósito que inclua todas as pessoas envolvidas” (BROWN, 2010, p.3)

A partir dessas discussões e observações, compreende-se o papel do designer na sociedade e na resolução dos problemas complexos, como observado por Moraes,

“[...] disciplinas como o design, pelo seu caráter holístico, transversal e dinâmico, se posicionam como alternativas possíveis na aproximação de uma correta decodificação dessa realidade contemporânea. O design, portanto, se apresenta como uma disciplina transversal ao aceitar e propor interações multidisciplinares” (MORAES, 2011, p.40)

Investiga-se, portanto, o papel da metodologia de projeto e mais precisamente da utilização de ferramentas projetuais como auxílio no desafio do designer contemporâneo.

As discussões a respeito de metodologia do Design têm sua origem na década de 1960, principalmente na Hochschule für Gestaltung Ulm (HfG Ulm). A partir de Christopher Alexander, buscou-se estabelecer uma metodologia própria para o processo de projeto. Bernhard E. Bürdek (2006) traça um breve histórico das metodologias de Design, desde esse período até a atualidade.

Nas diversas abordagens de metodologia de projeto que almejam auxiliar o trabalho do designer, encontra-se em geral a separação do processo em etapas claras e a proposição de uma série de ferramentas a serem utilizadas em cada etapa com o intuito de auxiliar o projetista na busca por soluções que congreguem todos os desafios e limitações do problema. As ferramentas auxiliam na melhor compreensão do problema, no conhecimento de todos os *stakeholders* envolvidos direta e indiretamente com os produtos ou serviços criados/redesenhados, no melhor entendimento dos usuários e de suas necessidades, conscientes ou não, na etapa de criatividade, na avaliação e implantação de produtos ou serviços e na aceleração de processos de inovação, dentre outros.

Ao longo do processo de amadurecimento dos estudos em metodologias de design surgiram tanto metodologias lineares e racionais quanto aquelas que buscam englobar os ciclos de iteração inerentes ao processo de Design, contudo, conforme bem coloca Bürdek, 2006,

“Muitas vezes foi considerado, de forma equivocada, porém, que o objetivo da pesquisa metodológica era o desenvolvimento de um método único e restrito para o design. Neste aspecto frequentemente não se levou em conta que tarefas diferentes necessitam de métodos diferentes e a pergunta crucial a ser colocada no início do processo de design é a de qual método deve ser empregado em qual problema”. (p.251)

Portanto, o presente trabalho parte do reconhecimento da necessidade da utilização de metodologias de projeto, e de ferramentas que nos auxiliem em cada uma das etapas projetuais para a “solução inteligente de problemas” (BONSIEPE, 2011, p.18). Considera-se, contudo, a importância do ensino e da ampliação de conhecimentos para emancipar e capacitar o designer a eleger e/ou desenvolver a metodologia a ser empregada em cada projeto específico. Dessa forma, nota-se a necessidade de material – em português – para ensino e utilização de tais ferramentas, que se coloque entre os vastos manuais de métodos de pesquisa abordando a fundo cada uma das ferramentas utilizadas pelo designer, e os livros que congregam todas elas e fornecem um passo a passo de utilização sem, contudo, oferecer as bases necessárias para a aplicação por aqueles que ainda não possuem experiência prática com o método.

Buscou-se, portanto, preencher essa lacuna através do desenvolvimento de um livro e de um conjunto de cartas (*cards*), que se propõe à auxiliar no ensino e aprendizagem das ferramentas de projeto, através de explicações aprofundadas e diretas de cada uma das ferramentas, acompanhadas de uma carta-resumo, com os principais elementos necessários para a rápida aplicação do método.

OBJETIVOS

Principal

O presente trabalho tem como objetivo principal o desenvolvimento de um sistema de aprendizado de métodos de design através da elaboração de um livro texto, que contenha a apresentação de algumas ferramentas de forma aprofundada e objetiva, bem como a confecção de cartas-resumo que o acompanhem e possuam os principais elementos necessários para a aplicação da ferramenta, além de um passo a passo.

O intuito é que as cartas funcionem como um referencial para dinâmicas de ensino e trabalho, e que o livro atue como uma referência teórica para uma primeira aproximação ou mesmo o aprofundamento na forma de utilização e especificidades de cada ferramenta.

Específicos

Busca-se primeiramente compreender o cenário e os desafios com os quais o designer contemporâneo se depara atualmente, e qual o papel dos métodos e metodologias de Design na resolução dos problemas, bem como as dificuldades de utilização e aprendizagem dos mesmos por estudantes de Design.

Busca-se por fim compreender de que forma pode-se estimular a utilização e ensino das mesmas através de recursos gráficos e textuais.

METODOLOGIA

Para atingir os objetivos propostos foi utilizada a metodologia criada pelo *Design Council* denominada *Double Diamond*. A pesquisa é dividida em quatro etapas e em cada uma delas são empregadas ferramentas específicas. Com o intuito de compreender melhor o problema, nas duas primeiras etapas (*discover e define*) foram utilizadas as ferramentas de estudo de caso, observação participante, entrevista e mapa da jornada do usuário. Nas etapas posteriores, nas quais ocorrerá criação e desenvolvimento (*develop e deliver*), foram adotados protótipos e mapas mentais, e pretendiam-se utilizar testes finais e avaliação, os quais não foram realizados devido ao tempo necessário para seu desenvolvimento.

Considerando o processo naturalmente iterativo e não linear, diversos ciclos de pesquisa e desenvolvimento foram feitos ao longo do processo, e diversas etapas foram desenvolvidas concomitantemente, como a observação participante, as entrevistas e os testes com protótipos. As duas primeiras etapas, bem como o desenvolvimento de testes com protótipos foram realizadas juntamente com estudantes de design, os quais atuaram como público alvo e rica fonte de informações. Paralelamente foi realizada também uma análise de similares de *cards*, com o intuito de compreender quais elementos estavam presentes nos mesmos e de que forma foram apresentados. Por fim, elabora-se um protótipo final do livro/ *cards*, e espera-se que as últimas etapas de testes finais e avaliações sejam realizadas com a utilização do material na prática por estudantes e professores.

ALCANCE ESPERADO DOS RESULTADOS E IMPACTOS DA PESQUISA

Espera-se que como principais contribuições da pesquisa ocorra a facilitação do processo de ensino e aprendizagem de métodos e ferramentas de Design, a disseminação de processos estruturados de projeto e o fornecimento de material didático e acessível para designers brasileiros através do livro + *cards*.

1

METODOLOGIAS DE DESIGN

Com o intuito de definir qual metodologia seria utilizada para guiar a divisão dos métodos em etapas, realizou-se uma breve revisão bibliográfica de metodologias de design. Bürdek(2006) traça um breve panorama do desenvolvimento metodológico do Design até os dias de hoje. Após abordar a relação entre design e correntes filosóficas (semiótica, fenomenologia e hermenêutica), o autor apresenta o início dos estudos de metodologia do design, que se deu na década de 1960, em especial na Hochschule für Gestaltung Ulm (HfG Ulm). Com o aumento das demandas aos designers da época, viu-se a necessidade de aplicação de metodologias de projeto.

Algumas metodologias específicas de Design foram abordadas mais profundamente a seguir e foram eleitas com base na disciplina de Métodos e Ferramentas de Design, ministrada no ano de 2019 na Universidade Federal de Uberlândia, na qual fui monitora. Não se tem como objetivo a análise completa das metodologias, almeja-se, entretanto, identificar as estruturas de processos de projeto propostas, para enfim se adotar uma delas para guiar o desenvolvimento do presente projeto e a divisão em fases das ferramentas propostas.

Analisa-se também dois livros recentes (2012 e 2013) que contêm um compilado de ferramentas de Design, e trazem etapas metodológicas próprias, dentro das quais se ordenam as inúmeras ferramentas apresentadas. Essa bibliografia, além de bibliografias específicas para cada método, foi amplamente utilizada como base para a elaboração da parte textual das metodologias.

BERND LÖBACH

Löbach estabelece o processo de design como as relações entre o designer industrial e o objeto desenhado, e defende que para a produção de novas soluções o designer se vale de capacidade intelectual e capacidade criativa, ou seja, a habilidade de recolher informações e utilizá-las para solucionar problemas, e a capacidade de a partir de conhecimentos e experiências, observar fatos conhecidos sob novos pontos de vista.

O autor divide o processo de design em quatro fases, apesar de argumentar que na prática não é possível separar completamente essas etapas que se cruzam com avanços e retornos. As fases são (figura 01):

LÖBACH

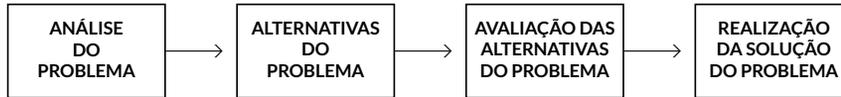


Figura 01 - Diagrama metodologia Löbach -

Fonte: Autora (2019)

Análise do problema: após a identificação do problema busca-se a coleta de informações, a partir das quais realizam-se as análises. Nessa etapa são feitas coletas de todos os dados possíveis para posteriormente realizar as apreciações, que vão desde análises de necessidade a análises estruturais e de configuração. A partir daí determina-se progressivamente o problema, proporcionando uma definição clara de seus objetivos e sua clarificação levando ao processo criativo para a solução do projeto.

1

2

Alternativas do problema: é nessa etapa que são geradas ideias a partir das análises realizadas previamente. É importante minimizar as restrições para a geração de grande quantidade de alternativas, ou seja, é essencial que não haja julgamento sobre as ideias para que possa ocorrer livre associação entre elas. O autor propõe atividades dirigidas que incentivem a livre associação de forma cíclica, as ideias resultantes devem ser registradas em esboços ou modelos tridimensionais.

3

Avaliação das alternativas do problema: avaliam-se os esboços ou modelos, comparando-os para buscar a alternativa mais viável em relação aos critérios estabelecidos anteriormente (após a fase de análise).

Realização da solução do problema: “materialização da alternativa escolhida” (LÖBACH, 2001, p.155). Após mais uma revisão, o resultado pode consistir em uma combinação de alternativas geradas anteriormente, e é nessa etapa que todos os detalhes de fabricação e design são especificados para permitir que a empresa decida pela produção ou não do produto final.

4

BRUNO MUNARI

Em seu livro “Das coisas nascem coisas”, Munari (1982) expõe seu método de projeto, ressaltando sua relevância tanto para a resolução de problemas simples quanto complexos. Seu argumento central consiste na premissa de que é fácil projetar quando se sabe como fazê-lo. O autor diferencia o chamado projetista profissional, que atua segundo um método, daquele chamado romântico, que busca a geração de uma ideia genial, e ressalta que

“Também no campo do design não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar, sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter definido bem a sua exata função” (MUNARI, 1982, p.10).

O autor defende que o método não é algo imutável, e que o mesmo pode ser alterado caso o designer encontre valores objetivos que facilitem o processo ou melhorem resultados. O método proposto consiste em dez etapas, partindo do problema, e chegando à solução (figura 02).

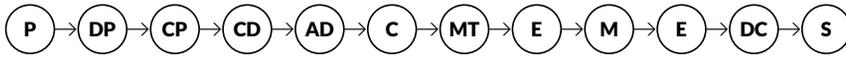


Figura 02 - Diagrama metodologia Munari -

Fonte: Autora (2019)

A partir do problema (P) colocado, segundo o autor, inicia-se o processo com a definição do problema (DP), que delimitará também a área de atuação do designer; posteriormente, são identificados os componentes do problema (CP), facilitando o projeto e evidenciando os subproblemas e os problemas simples. Em seguida, as etapas de coleta e análise de dados (CD e AD) levam o projetista a verificar os produtos similares disponíveis no mercado, a forma como estão estruturados, como foram resolvidos os subproblemas, bem como oportunidades de aprimoramento.

A etapa de criatividade (C) busca auxiliar o designer a se manter dentro dos limites do problema, e utilizar as informações já coletadas na etapa de análise, levando-o também a observar nas próximas etapas, os materiais e tecnologias (MT), através de uma breve coleta e análise de dados, proceder experimentação (E), etapa na qual podem-se descobrir novos usos para os materiais e tecnologias e desenvolver modelos (M), para enfim realizar a verificação (V) etapa na qual se identifica qual a melhor proposta através da validação com usuários e de critérios técnicos, e a possibilidade de utilizá-la como solução final, para então realizar os desenhos de construção (DC) necessários para a execução da ideia, e chegar à solução (S).

MIKE BAXTER

Mike Baxter (1998) por sua vez apresenta o processo de desenvolvimento de um novo produto pautado não apenas em seu aspecto visual, mas também em termos de fabricação, direcionado às necessidades do mercado, redução de custos, confiabilidade e preocupação ecológica. O autor tem como objetivo integrar os aspectos de mercado (identificação e satisfação das necessidades de consumidores) e engenharia (criação e projeto de produto), com a “pretensão de cobrir o processo de desenvolvimento de novos produtos de forma integral, partindo da pesquisa de mercado e passando pelo projeto conceitual, desenvolvimento e especificações para a fabricação” (BAXTER, 1998, p.IX).

Baxter apresenta a inovação como essencial para o sucesso das empresas, e encara esse processo como uma atividade de alto risco. Contudo, propõe que a inovação pode ser bem-sucedida a partir do gerenciamento dos riscos através de planejamento, controle e uso de métodos sistemáticos, de forma que

“a divisão do processo de desenvolvimento de novos produtos em diversas etapas é importante para o planejamento e controle de qualidade desse processo. A definição de cada etapa pode ser alterada, adaptando-a de acordo com a natureza do produto e o funcionamento da empresa” (BAXTER, 1998, p.13).

A divisão proposta pelo autor (figura 03) consiste em uma etapa preliminar, denominada planejamento do produto, a qual se inicia na estratégia de desenvolvimento de produto, culminando nas especificações de produção do novo produto. Nessa etapa são desenvolvidas as especificações de oportunidades, e as especificações do projeto, as quais são criadas a partir da identificação de uma oportunidade, pesquisas de marketing, análise de produtos concorrentes e proposta de novo produto. O principal objetivo dessa etapa é obter o compromisso da gerência em começar o projeto do novo produto.

A etapa posterior produz princípios de projeto para o novo produto; é o chamado projeto conceitual, no qual é definido como o produto será desenvolvido para atingir os benefícios básicos estabelecidos na etapa precedente. Essa é a etapa de criatividade, na qual os princípios de funcionamento e estilo são definidos.

Após o projeto conceitual parte-se para a configuração do projeto, etapa na qual as ideias são geradas, selecionadas, efetua-se uma análise de possibilidades de falhas e seus efeitos, para enfim construir e testar protótipos. Nessa etapa estão inseridos os testes e avaliações para a entrega de um protótipo totalmente desenvolvido e testado. O intuito é verificar a adequação do produto aos objetivos e possibilidades de fabricação.

Em seguida, elabora-se projeto detalhado, o qual, a partir dos resultados da configuração, determina como o produto será produzido, é a especificação completa do produto, ou seja, contém as instruções para fabricação do mesmo.

BAXTER

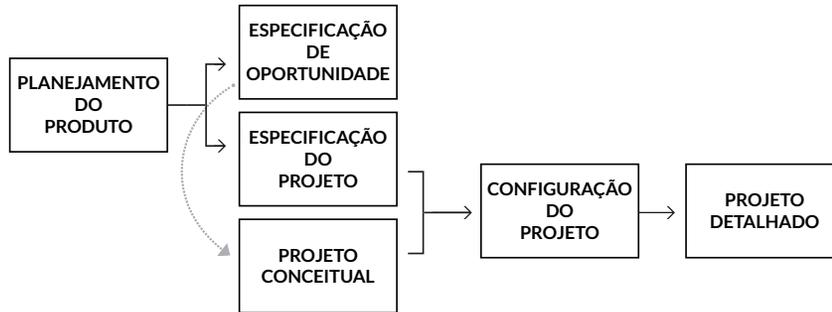


Figura 03 - Diagrama metodologia Baxter -

Fonte: Autora (2019)

DESIGN THINKING

A metodologia do *design thinking* é utilizada há vários anos como um processo iterativo que busca compreender o usuário, desafiar certezas, e redefinir os problemas com o intuito de identificar alternativas para a solução de problemas. O termo, cuja origem não é exatamente clara, foi amplamente disseminado pela empresa IDEO, que utiliza a metodologia em desafios em áreas tão diversas quanto saúde e transporte.

Existem muitas variações e singularidades das etapas e ferramentas a serem utilizadas de acordo com cada autor ou empresa, e mais importante do que a divisão em etapas, os princípios que guiam a aplicação da metodologia são o mais importante para seu sucesso. Segundo a IDEO¹, essa abordagem busca desenvolver soluções que sejam desejáveis, do ponto de vista humano, tecnologicamente possíveis e financeiramente viáveis, e possibilita que não designers utilizem ferramentas de criatividade para endereçar diversos tipos de problemas. As três atividades centrais do *design thinking* são inspiração, ideação e implementação, e são utilizadas com o objetivo de buscar colaboração através de atividades de criatividade, para resolver problemas com o foco no ser humano.

¹ <https://designthinking.ideo.com/> (acesso em 28/09/2019)

Uma das divisões possíveis da metodologia (figura 04) é a adotada pela chamada d.school, o Hasso-Plattner Institute of Design em Stanford, que consiste em:

1

Empathise - Criar empatia: é a base do design centrado no ser humano. Para resolver os problemas, é preciso compreendê-los a partir do ponto de vista de quem de fato sofre com eles. Para criar empatia é preciso observar, engajar e imergir. É apenas através da compreensão do usuário, que é possível ter uma visão mais real do problema.

Define - Definir: é nessa etapa que as descobertas feitas através da empatia são desdobradas em necessidades e descobertas, e se transformam em escopo e desafio. Mais do que simplesmente definir o problema, nessa etapa surge o ponto de vista do designer, que é caracterizado tanto por sua visão, quanto por seus usuários.

2

3

Ideate - Idear: nesse momento criam-se alternativas de design para o desafio delineado. É uma fase de pensamento divergente, na qual buscam-se grandes quantidades e variedade de soluções, que serão utilizadas para protótipos e testes.

Prototype – Prototipar: etapa na qual as ideias são materializadas, que podem se dar em qualquer formato, seja ele através da elaboração de *storyboards*, *post its*, ou mesmo objetos, e é utilizada para que as pessoas possam interagir com as ideias. O aprendizado dessa interação levará à maior empatia, e soluções bem-sucedidas.

4

5

Test – Testar: Oportunidade de obter retorno a respeito de seu projeto, refinar as soluções e criar mais empatia com os usuários, aprendendo cada vez mais sobre eles. É a etapa na qual os usuários têm contato com as ideias geradas. *“Prototype as if you know you’re right, but test as if you know you’re wrong”* (DOORLEY et al., 2019)

É importante notar, que essas fases não são sequenciais, e que entre elas existe um grande processo de iteração, ou seja, as fases são alimentadas umas pelas outras em um processo cíclico e não linear.

DESIGN THINKING (segundo d.school)



Figura 04 - Diagrama metodologia d.school -

Fonte: Autora (2019)

DOUBLE DIAMOND

A metodologia desenvolvida pelo Design Council em 2004 se apresenta como “a clear, comprehensive and visual description of the design process”², e apresenta uma estrutura para a inovação que consiste em duas fases básicas (os diamantes), cada uma delas subdividida em duas etapas, a primeira, que desenvolve o pensamento divergente (ao explorar de forma ampla a questão) e a segunda, convergente (ao dar foco à ação), além de incluir métodos de Design e princípios chave a serem utilizados para que se alcance um impacto positivo e duradouro. A estrutura da metodologia fica clara na figura 05.

Conforme a metodologia, o pensamento divergente e convergente ocorre duas vezes no processo de Design, primeiramente para confirmar a definição do problema, e em seguida para criar a solução. O processo criativo é iterativo e não linear, sendo que ao longo da aplicação da metodologia, novas descobertas podem direcionar novamente ao início. As quatro etapas são: Discover (Descobrir), Define (Definir), Develop (Desenvolver), Deliver (Entregar).

2 <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>; acesso em 18/09/2019

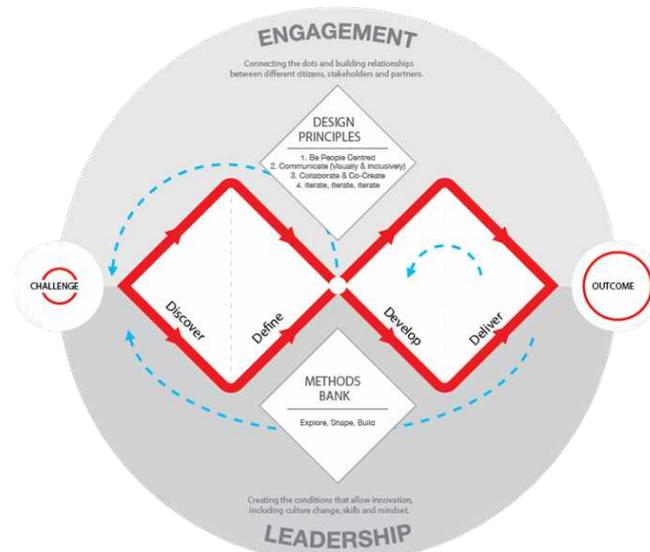


Figura 05 - Diagrama metodologia Double Diamond -

Fonte: Autora (2019)

Discover: início do projeto. É nessa etapa que os designers tentam olhar para o mundo de uma nova forma, investigando no campo estudado novas oportunidades, insights, necessidades e acontecimentos. Essa etapa tem como intuito a compreensão, ao contrário da simples presunção do real problema, ou seja, é a etapa na qual busca-se estar próximo daqueles afetados pelo problema, e ter uma visão ampla de tudo que o circunda.

1

2

Define: no segundo quarto do diamante está o estágio de definição, no qual se busca dar sentido a todas as possibilidades identificadas na primeira fase. Os conhecimentos adquiridos na etapa de descoberta serão a base para a criação de um briefing criativo que defina o desafio de uma forma diferente.

Develop: essa etapa representa o estágio de desenvolvimento, no qual soluções ou conceitos são criados, prototipados e iterados, na busca de diferentes respostas para o problema definido anteriormente através de inspirações de outras áreas e co-design, esse processo de tentativa e erro ajuda os designers a melhorar e refinar suas ideias.

3

4

Delivery: o último quarto do Double Diamond é o estágio de entrega, no qual o projeto resultante (produto, serviço ou ambiente por exemplo) é finalizado através de testes em pequena escala para identificar problemas e oportunidades de melhoria para possível produção e lançamento.

O Design Council aborda também quatro princípios do Design adotados para aumentar a efetividade dos “*problem-solvers*”. Os princípios são:

“Coloque as pessoas em primeiro lugar: busque primeiro compreender as pessoas que utilizam o produto ou serviço, suas necessidades, forças e aspirações.

Comunique-se visualmente e inclusivamente: ajude as pessoas a ter um entendimento compartilhado dos problemas e ideias

Colabore e co-crie: trabalhe junto e se inspire pelo que os outros estão fazendo.

Itere, itere, itere: faça isso para detectar erros mais cedo, evitar riscos e construir confiança em suas ideias.” (DESIGN COUNCIL, 2015 – tradução da autora)

Além dos princípios, são utilizadas ferramentas ao longo do processo para identificar os desafios e endereçá-los para atingir um resultado satisfatório. Os métodos auxiliam a explorar desafios, necessidades e oportunidades; dar forma a protótipos, descobertas e visões; e construir ideias, planos e conhecimento.

A partir dessas leituras, foram identificadas que apesar de apresentarem algumas diferenças com relação às subdivisões de etapas e alguns princípios adotados, as diferentes metodologias convergem em diversos aspectos, inclusive na sugestão do uso de ferramentas de projeto que auxiliam o projetista ao longo de todo o processo. Garcez (2017) estabelece um paralelo interessante entre metodologias de design e arquitetura, define etapas gerais para agrupar as diferentes fases propostas por cada autor, e faz também uma análise a respeito da linearidade ou não de cada um dos métodos.

Na presente pesquisa, observou-se que para além das diferenças e semelhanças entre as diversas metodologias formuladas ao longo do tempo, é interessante observar o enfoque de cada uma delas. Enquanto aquelas mais antigas dão grande enfoque aos meios de produção, materiais empregados, soluções técnicas e tecnológicas, etc., colocando o usuário como mero destinatário dos projetos desenvolvidos, as metodologias mais recentes (*Design Thinking* e *Double Diamond*) são focadas no ser humano (*human centered design*), e essa mudança de abordagem leva a uma transformação na forma de projetar e na necessidade de métodos que gerem empatia entre o projetista e o usuário e compreensão das diversas faces, situações e pontos de vista existentes em um mesmo problema.

Nesse contexto, optou-se pela adoção de uma metodologia mais atual e simplificada para agrupar os métodos descritos. Para a composição do livro e dos cards adota-se a metodologia do *Double Diamond*, que assim como o *Design Thinking* parte mais de posturas e modos de pensar e atuar do que procedimentos engessados e passos bem definidos. Almeja-se oferecer um material para ensino e prática de ferramentas que seja completo e de fácil utilização, e que possa ser empregado independentemente do projeto e da metodologia adotada. Cabe ao usuário/designer, a partir da compreensão das metodologias e métodos, a eleição das ferramentas que facilitarão e enriquecerão o processo de projeto e de que forma elas serão utilizadas.

No Design são centenas de ferramentas oriundas de diversas disciplinas tanto teóricas quanto práticas e que são utilizadas no processo de projeto como forma de enriquecer cada uma das etapas, possibilitando ao projetista a compreensão do problema sob novas perspectivas, a investigação a respeito de todos os aspectos envolvidos no contexto estudado, a análise de similares, além da compreensão do ponto de vista dos usuário e dos *stakeholders*, e técnicas de experimentação, prototipagem, avaliação e testes. Portanto, foram analisados ainda dois livros direcionados a designers, que agrupam as ferramentas de formas distintas, “*Universal Methods of Design*” e “*101 Design Methods*” de Hanington e Martin, e Kumar respectivamente. A abordagem de ambos os livros é direcionada para o uso das ferramentas de Design no sentido de melhorar e facilitar o processo de projeto e inovação. A figura 06 apresenta de forma esquemática através de *sketch* a divisão pro processo em etapas nas duas bibliografias.

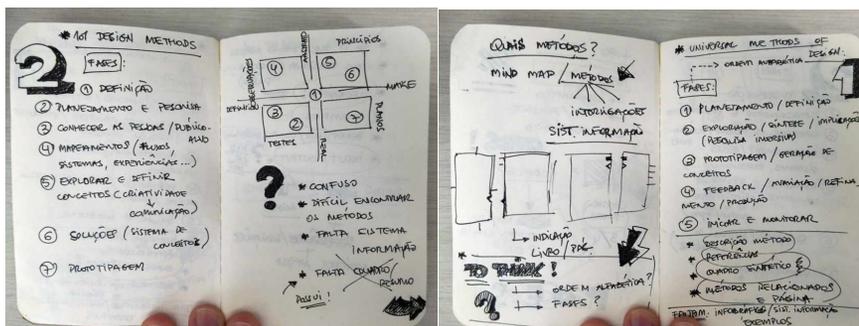


Figura 06 – Croquis Investigação Teórica –

Fonte: Autora (2019)

Hanington e Martin ressaltam a importância de estabelecer “as conversas certas no tempo certo” ao longo do processo de Design, e reforçam que a utilização das ferramentas permite exatamente isso, que os diálogos com *stakeholders*, clientes, membros do time, e com as pessoas que irão utilizar aquilo que se está projetando, aconteçam de forma natural e estruturada. Os métodos são divididos pelos autores em cinco fases distintas (figura 07). A primeira é a de planejamento, escopo e definição (*Planning, Scoping and Definition*), na qual se definem os parâmetros de projeto. A segunda etapa é a de *Exploration, Synthesis and Design Implications*, caracterizada pela pesquisa imersiva e design de etnografia, levando a implicações para o Design. A terceira fase é chamada de *Concept Generation and Early Prototype Iteration*, e é composta por atividades participativas e geradoras. A quarta fase, *Evaluation, Refinement and Production* se refere à etapa de testes iterativos e feedbacks. A quinta e última fase, *Launch and Monitor*, é aquela que assegura a qualidade do design através de testes para garantir que ele está pronto para o mercado e para o uso pelo público, ao mesmo tempo em que monitora esses aspectos para mudar o direcionamento quando necessário.



Figura 07 - Diagrama metodologia Hanington e Martin-

Fonte: Autora (2019)

Kumar aborda os métodos de design sob a ótica da inovação e ressalta a importância, dentre outros fatores, do processo de inovação de Design. São estabelecidas sete etapas, que se encaixam em quatro quadrantes: pesquisa, análise, síntese e realização. As etapas estão distribuídas conforme a figura 08.

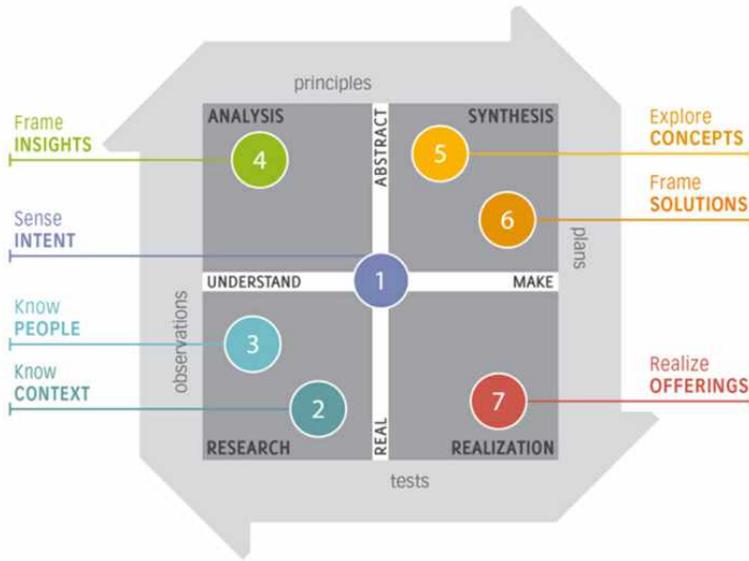


Figura 08 - O Processo de Inovação do Design-

Fonte: Kumar (2013)

O autor ressalta que a compreensão do processo de inovação pode auxiliar os inovadores, na medida em que proporciona uma estrutura como guia e uma sequência para qualquer projeto. É importante notar também que o processo pode não ser linear e normalmente é iterativo, podendo requerer mais de um ciclo ao longo do processo como um todo, ou de algumas etapas em específico, e caso esse processo ocorra de forma disciplinada, tende-se a atingir inovações com maior sucesso e maior valor.

A primeira etapa, *Sense Intent*, consiste na observação do mundo ao nosso redor e de todos os aspectos, mudanças e acontecimentos que podem afetar o tópico abordado, ou seja, é um mapeamento holístico de tudo que envolva o campo de atuação, para que possamos pensar inicialmente para onde devemos nos direcionar. A segunda fase, *Know Context*, visa o estudo do contexto que envolve a inovação (produtos, serviços, experiências, marcas, etc.), é nesta etapa que são feitas análises de concorrentes, similares, da própria organização, da cadeia produtiva, da legislação, dentre outras. Na terceira fase, *Know People*, busca-se compreender as pessoas, os *stakeholders*, usuários e outros envolvidos. O objetivo principal dessa etapa é extrair *insights* das observações, que podem ser feitas através dos mais diversos métodos. A quarta etapa, *Frame Insights*, inclui a sistematização e estruturação dos dados coletados até então. Esses dados e

conclusões são analisados e sistematizados de forma a organizar toda a informação para identificar necessidades não atendidas e oportunidades, de forma a auxiliar na próxima etapa. Na quinta etapa, *Explore Concepts*, são identificadas novas oportunidades através de *brainstorming*, e os dados e *insights* organizados na etapa anterior são utilizados como base para a geração de conceitos. Na sexta etapa, *Frame Solutions*, os conceitos gerados na etapa precedente são ordenados e combinados de forma a integrar um sistema, chamado de solução. Nessa fase os conceitos são avaliados e analisados observando o valor gerado para os *stakeholders*, e após serem agrupados em soluções, são gerados protótipos para testes. A sétima e última etapa, *Realize Offerings*, contempla a fase de avaliação: após a prototipagem e testes, garante-se que a proposição foi construída com base em experiências de pessoas e que oferece valor real ao mesmo tempo em que é financeiramente vantajosa para o negócio. Nessa fase é elaborado o plano de negócios com o mapa de atuação e a formulação de possíveis cenários para facilitar a implementação.

2

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

PROCESSO E RESULTADOS

DESCOBERTA

Como parte da etapa de descoberta (*discover*), com o intuito de conhecer melhor os usuários, suas necessidades e o problema em si foram desenvolvidas técnicas de observação participante e estudos de caso.

OBSERVAÇÃO PARTICIPANTE

A observação participante ocorreu em dois momentos distintos, o primeiro deles se deu ao longo do primeiro semestre de 2019 na disciplina de Métodos e Ferramentas de Design, ministrada no curso de Design da Universidade Federal de Uberlândia (UFU) pela prof. Dra. Viviane G. A. Nunes, na qual fui monitora e pude dessa forma observar como são ensinados atualmente as metodologias e ferramentas, e de que forma eles são utilizados em exercícios práticos com os estudantes, bem como possíveis dificuldades de aprendizado.

Ao longo do semestre foram abordadas diferentes metodologias, bem como ferramentas utilizadas em algumas delas. Segundo a ementa da disciplina, a mesma abarca o

“Estudo dos métodos e ferramentas de design que orientam os projetos de produto e de serviços, físicos e/ou virtuais. Técnicas de criatividade. Ferramentas de representação. Análise crítica dos métodos e ferramentas de design com vistas à identificação de modelos adequados aos diferentes contextos projetuais” (ANEXO 01).

Com o objetivo de “capacitar o discente para conhecer, compreender e aplicar os métodos e ferramentas de design no desenvolvimento de projetos de produtos e serviços” (ANEXO 01), o programa abarcava os autores: Munari, Löbach, Baxter, Bürdek, Bonsiepe, além das metodologias de Design Thinking e Double Diamond. As aulas expositivas foram ministradas conforme o cronograma e eram intercaladas com exercícios práticos em sala de aula ou no campus, que incluíam a identificação de problemas, ferramentas de criatividade, entre outros. Buscou-se também ao fim do semestre estabelecer um paralelo entre as metodologias e ferramentas e sua aplicação prática: foi proposta a aplicação das ferramentas estudadas para o desenvolvimento do projeto final da disciplina de Projeto I, de forma que os monitores orientaram os estudantes em sua aplicação.

A observação foi feita ao longo de todo o semestre, tanto durante as aulas expositivas e atividades propostas em sala de aula quanto na atividade realizada em paralelo com a disciplina de Projeto I, e as im-

pressões e opiniões dos estudantes expostas em sala de aula. A partir da observação, percebeu-se certa linearidade na exposição dos conteúdos, e bom balanceamento entre atividades práticas e aulas expositivas, facilitando o entendimento dos estudantes com relação à aplicação de cada ferramenta, porém ainda assim, houve certa dificuldade de compreensão dos estudantes tanto das ferramentas em separado, quanto da estrutura metodológica dos diferentes autores.

Um dos estudantes relatou que não compreendia completamente a estrutura ou a linha temporal das metodologias, enquanto outra sentia falta de material no qual pudesse se aprofundar mais ou se apoiar ao longo da prática de projeto, houve também sugestões para que a aplicação de métodos ao projeto proposto fosse orientada desde o lançamento do problema de Projeto I, sincronizando melhor as atividades.

Em geral, notou-se grande dificuldade de compreensão da *importância* do uso das ferramentas para o enriquecimento do processo de projeto, bem como dificuldades na aplicação prática das ferramentas.

No segundo momento, a observação foi realizada com os mesmos estudantes, porém no contexto da disciplina de Projeto II, ministrada também na UFU, pela prof. Dra. Viviane G. A. Nunes, e o prof. Dr. Juliano Oliveira. O objetivo era entender melhor o “como” e o “porquê” da utilização ou não de metodologias e ferramentas de projeto pelos estudantes ao longo do desenvolvimento da disciplina. Buscou-se identificar:

- 1 Quais métodos ou metodologias eram utilizados pelos estudantes e porque (iniciativa própria x demanda dos professores);
- 2 De que forma são estruturados os novos produtos;
- 3 Há planejamento de produto prévio? Como se dá a interação em grupo?
- 4 Caso haja a obrigatoriedade no uso de métodos, como são percebidos pelos estudantes? Nota-se uma mudança e melhoria no processo e na produção, ou os métodos são encarados apenas como uma etapa a mais a ser cumprida?
- 5 Qual a opinião dos estudantes a respeito de métodos de uma forma geral.

A primeira visita foi realizada no dia 30 de setembro de 2019, aula na qual os estudantes apresentaram o resultado do exercício 01 proposto pelos professores. O exercício partiu da cadeira Sedia, de Enzo Mari, e a proposta consistia em uma releitura da mesma. A proposta segundo o cronograma da disciplina (ANEXO 02) consistia em:

“A partir de leituras e discussões teóricas, desenvolver uma proposta de releitura/ intervenção/modificação da cadeira Sedia. Resultado: Croquis, Maquete em escala 1/5 e Protótipo no LAMOP (em pinus), Definição de dimensões das peças da intervenção” (ANEXO 02)

Dessa forma, nota-se que na proposta não há definição de público alvo nem restrições de qualquer natureza e que o briefng é bastante amplo, permitindo aos estudantes o desenvolvimento do projeto livremente. O exercício tem uma característica de forte experimentação e investigação através da execução.

Assistiu-se à apresentação final do exercício, na qual os estudantes falavam a respeito de seu projeto, as escolhas, dificuldades, etc. e foi pedido que fosse abordado o processo de criatividade: como surgiu a ideia, o que foi levado em consideração para a concepção da nova peça, qual o objetivo, etc. Notou-se que como a proposta era bastante ampla, e não existiam restrições inerentes ao design como em projetos reais, o

estudo se caracterizou muito mais por um exercício de investigação de forma, material e métodos produtivos do que um exercício de projeto propriamente dito, no qual as limitações e restrições são inerentes. Ao lado, imagens (figura 09) dos resultados dos projetos apresentados.



Figura 09 - Resultados Projeto II -

Fonte: Autora (2019)

Participei também das aulas nos dias 16, 21 e 23 de outubro, nos quais houve o desenvolvimento do projeto 5 e posterior apresentação dos resultados. A proposta do exercício consistiu em:

“Criação de objeto de apoio (em dupla) - para livros, computador, bicicleta, em madeira/chapa/metal e/ou tecido (como material complementar), a partir de uma imagem bidimensional que será transformada em módulo tridimensional.

Resultados:

etapa 1 – Definir público alvo (persona), realizar coleta e análise de dados, utilizar técnicas de criatividade, croquis, maquete de estudo em papelão ou papel rígido ou poliestireno expandido (EPS), em escala 1/5. Seguir rigor geométrico, transformando a forma bidimensional em um módulo tridimensional que, combinado várias vezes, deverá gerar o objeto com a função escolhida.

etapa 2 – Maquete final do objeto, Protótipo e memória de projeto (contendo todo o processo de desenvolvimento, desde a definição da persona, coleta de dados, processo de criatividade, registro das maquetes, desenho técnico, resultado final com execução e montagem do protótipo.” (ANEXO 02)

Ao longo dessas aulas foi possível observar tanto a execução e finalização dos projetos, quanto o lançamento do próximo exercício. Portanto, foi possível observar a forma de construção, os métodos e materiais empregados, bem como as adaptações realizadas no momento de execução. O exercício tinha como objetivo a criação de um objeto de apoio a partir de uma forma bidimensional. A princípio seriam realizadas pesquisas para a criação da persona, com coleta e análise de dados, contudo isso não foi realizado. Foi feito em sala um exercício partindo de formas geométricas planas, para que a partir de suas combinações fosse possível formar o objeto de apoio tridimensional. Esse exercício serviu como ferramenta de criatividade, permitindo que fossem desenvolvidos objetos variados. Alguns estudantes afirmaram que não houve tempo hábil para definição de público alvo/persona.

Notou-se que em relação ao exercício anterior, houve melhor aproveitamento das placas de madeira (restrição imposta pelos professores) e que alguns projetos foram alterados na fase de execução, novamente por questões técnicas. Foi lançado também o exercício para confecção de mobiliário para o saguão do bloco 5OB, localizado na UFU. Foram solicitados exemplos de espaços com usos parecidos ao do local na cidade de

Uberlândia e em outros locais, para que seja realizada análise de similares. Foi proposto também que seja feita uma observação não participante no local, de forma que se possa compreender como é utilizado o espaço, em que período, por quem, etc.

Na aula seguinte, foram dadas orientações para a formulação de um protocolo de entrevista, para que a partir de sua aplicação, fosse possível traçar uma persona e a jornada do usuário. Foram dadas orientações gerais, bem como um protótipo da carta resumo, contendo instruções básicas para a aplicação de uma entrevista. Os relatos com relação ao teste do protótipo gerado serão abordados a seguir, na etapa de protótipos.

Com relação à apresentação da análise de similares, em geral, os estudantes realizaram apenas um levantamento de locais similares, uma pesquisa não estruturada, que não contava com análise de nenhum aspecto específico. Os professores pontuaram ao longo das apresentações os aspectos interessantes dos espaços apresentados, contudo a análise partia principalmente deles. Nota-se uma dificuldade de compreensão por parte dos estudantes do valor da análise de similares e da forma de realizar uma análise que seja de fato útil para o desenvolvimento do projeto.

A partir da observação como um todo, ao retornar às questões propostas no início da observação participante, concluiu-se que em geral os estudantes não utilizam voluntariamente métodos ou metodologias para o desenvolvimento de projetos, isso ocorre apenas caso haja exigência do professor.

Em geral o processo de criação parte da proposta colocada em sala de aula, momento no qual já aparecem as primeiras ideias de solução, que são desenvolvidas ou abandonadas após a busca por similares. Esse processo de busca de similares pode tanto ser positivo, no sentido de aumentar a percepção do estudante para novas possibilidades, quanto negativo, levando-o a adoção de soluções muito próximas às existentes.

Observou-se também que em muitos casos os projetos são guiados por necessidades próprias, ou seja, quando a proposta é muito ampla e não delimita claramente um público alvo, a tendência é que o próprio estudante ou alguém do seu círculo de relacionamentos se torne o público alvo.

Não se observou, de modo geral, planejamento prévio à execução a menos que isso fosse pedido pelos professores, caso contrário, há uma ligação direta entre o briefing e a elaboração de esboços de solução e protótipos, sem que haja nenhum tipo de reflexão com relação a aspectos subjacentes.

Infelizmente, em diversas ocasiões notou-se que quando há a obrigatoriedade na utilização de ferramentas, muitos alunos encaram o processo como perda de tempo de projeto.

Para melhor compreender de que forma a utilização das ferramentas de Design contribuem para o resultado dos projetos, e podem inclusive alterar o curso das soluções pensadas previamente, foram pesquisados dois estudos de caso. Os estudos de caso foram elaborados pela ideo.org, empresa que desenvolve projetos sem fins lucrativos com diversos parceiros ao redor do mundo, com o objetivo de gerar impactos sociais.

Os estudos de caso escolhidos referem-se a projetos desenvolvidos em Gana e no Quênia, e os relatos demonstram como as soluções foram desenvolvidas. O processo de desenvolvimento das soluções exposto nos estudos de caso (ANEXOS 03 e 04) é dividido em três fases: inspiração, ideação e implementação, e em cada um deles, é destacado o uso de uma ferramenta, e de que forma a mesma foi importante para o desenvolvimento e resultado do projeto.

O primeiro estudo de caso, desenvolvido em Gana, é chamado Clean Team, e consiste no fornecimento de vasos sanitários para os pobres no país (figura 10). O projeto parte do fato de que aproximadamente 20 milhões de ganeses não possuem banheiros em suas casas³. Desenvolvido em

3 <https://www.cleanteamtoilets.com/>



Figura 10 - Clean Toilets -

Fonte: Ideo.org

aproximadamente 20 semanas, a equipe elaborou um sistema sanitário completo, que conta com o aluguel de vasos sanitários e com o serviço de remoção e depósito dos restos.

É interessante notar toda a pesquisa prévia a respeito do tema feita para o desenvolvimento do sistema, bem como a realização de entrevistas e testes com protótipos para que se chegasse ao desenho final da solução. A ferramenta em destaque é justamente a prototipagem rápida, por meio da qual foi descoberto que o serviço de coleta de restos seria necessário, mesmo que em fases iniciais da pesquisa, os usuários tivessem dito que não. A alteração da solução final a partir da realização dos protótipos, aliada a realização de pesquisa secundária e entrevistas demonstra a importância da triangulação de informações. Não basta aplicar as ferramentas separadamente, ou partir apenas uma fonte de dados, é necessário ir mais a fundo para compreender que muitas vezes as necessidades dos usuários não são claras nem mesmo para si mesmos.

Outro aspecto a ser ressaltado é o desenvolvimento de toda uma cadeia de serviços para suportar o produto final. Não seria possível oferecer a solução sem o desenho de todo o processo, e para tanto, foi necessária a investigação a respeito de diversos aspectos, levando em conta não apenas aspectos logísticos, mas também aspectos culturais.

O segundo estudo de caso consistiu no desenho de um negócio com o objetivo de prover água potável e produtos de saúde e higiene pessoal à população de Nairóbi, no Quênia, o *SmartLife*. O projeto, desenvolvido em apenas oito semanas, provou-se um desafio à forma como usualmente são desenvolvidos os projetos na instituição. Com um prazo tão pequeno, os fluxos de prototipagem e iteração aconteceram de forma muito rápida, contudo, a obtenção de feedback instantâneo e a prototipagem dos serviços desenvolvidos permitiram a criação do negócio e a definição de toda a cadeia. O serviço inclui a venda porta a porta dos produtos, um local físico no qual as pessoas podem se inscrever no serviço de entrega de água, comprar os produtos de saúde, e a entrega de água em domicílio.

Nesse estudo de caso destaca-se a utilização da ferramenta “integrar o retorno e iterar”⁴, a partir da qual as observações obtidas por meio do retorno dos usuários são rapidamente respondidas pela equipe de projeto com alterações nos protótipos ou produtos, dando agilidade e facilitando o processo de projeto. Dada a velocidade com a qual o projeto foi desenvolvido, nota-se a importância de agregar sempre o *feedback* de usuários aos produtos e serviços que estão sendo desenvolvidos.

4 Disponível em www.designkit.org/casestudies (tradução da autora)

Para auxiliar na definição do problema, além dos insights obtidos na primeira etapa do processo, foram desenvolvidas entrevistas abertas com os estudantes com o intuito de compreender de que forma são utilizadas as metodologias e ferramentas de design, e como se dá o aprendizado das mesmas. A partir das entrevistas e dos dados obtidos na primeira fase, foram gerados mapas da jornada do usuário para que fosse possível visualizar de forma clara como se dá todo o processo atualmente, e em que momento e de que forma se daria a utilização do material desenvolvido no presente trabalho, bem como quais seriam os principais desafios e aspectos a serem observados.

ENTREVISTA

A aplicação da entrevista se deu em um contexto de investigação do problema, no qual buscou-se entender como se dá a aprendizagem e utilização das metodologias e ferramentas de design. Portanto, optou-se por uma análise qualitativa, com perguntas abertas, no formato semiestruturado. O intuito era obter informações de uso a partir de relatos de projetos reais, que tenham de fato sido executados pelos estudantes, para compreender de que forma o uso das ferramentas influenciava em todo o processo, e entender como as ferramentas são percebidas pelos estudantes.

A partir da necessidade de compreensão da questão da aprendizagem e utilização das ferramentas, foram estabelecidas seis questões de pesquisa para guiar o desenvolvimento da entrevista, sendo elas:

- 1 De que forma os estudantes que ingressam no curso de Design assimilam as metodologias e ferramentas de Design ensinadas em sala de aula?
- 2 Os métodos são utilizados por eles? Como se dá o processo de projeto após o ensino das metodologias?
- 3 Percebe-se algum tipo de benefício no uso dos métodos? Qual o papel dos métodos nos projetos quando eles são utilizados, e como são os resultados quando não são. Compreende-se a importância de seu uso?

4

Há espaço para que se utilizem os métodos? (São definidos problemas complexos, com um público alvo e restrições claras?) E de que forma são desenvolvidos os projetos propostos em sala de aula? Como são abordados os projetos em sala de aula? Há um direcionamento para projetos reais, que exijam de fato o uso de metodologias? Ou os projetos propostos são em sua maioria fictícios?

5

Como seria possível que os métodos e metodologias fossem melhor compreendidos pelos estudantes?

6

A utilização de um *card* resumo ajudaria os estudantes a relembrar o que precisa ser feito? Se sim, que tipo de informação ele deveria conter?

A partir de cada uma das questões de pesquisa e com o intuito de responde-las, desenvolveram-se perguntas para os estudantes. Foi elaborada uma tabela de correspondência entre as questões de pesquisa e as questões aplicadas aos estudantes. As entrevistas tiveram a duração de trinta minutos a uma hora, e seguiram o protocolo de entrevista (ANEXO 05). Para participação na entrevista, era preciso que o estudante estivesse cursando Design, ou tivesse concluído o curso, e que tivesse participado da disciplina de Métodos e Ferramentas de Design.

Foram entrevistadas dez pessoas, contudo uma delas desistiu da participação na pesquisa, portanto suas respostas não foram consideradas na presente análise. Ressalta-se que a pequena amostra não compromete os resultados da pesquisa, pois em se tratando de uma pesquisa qualitativa, os dados foram tratados como tais, ou seja, não se busca fazer generalizações ou qualquer tipo de análise quantitativa, mas sim compreender de que forma os entrevistados compreendem o assunto e qual sua opinião a respeito. Buscam-se *insights* e novas perspectivas através da análise da transcrição das entrevistas (ANEXO 06) e de observações realizadas ao longo da mesma. A análise das entrevistas se divide em duas etapas: primeiramente, a partir do exame individual de cada entrevista, buscaram-se temas e falas relevantes, além da identificação de padrões entre os entrevistados. No segundo momento, retorna-se às questões de pesquisa, para além de responde-las, obter insights ou ideias importantes que não tenham sido pensadas no momento de sua formulação.

A partir da análise individual das entrevistas, observaram-se alguns pontos notáveis:

- Em geral os estudantes não sabem diferenciar bem os termos métodos, metodologias e ferramentas.
- Alguns entrevistados relataram pouca compreensão das metodologias e ferramentas no momento em que elas foram apresentadas, em geral afirmou-se que a abordagem mais voltada à teoria e a ausência de exemplos mais próximos à realidade do estudante prejudicam o aprendizado. Um deles afirmou que compreendia os aspectos teóricos das metodologias e ferramentas, porém não conseguia visualizar como aplicá-las em projetos próprios
- As ferramentas são utilizadas principalmente em etapas de geração de conceitos e pesquisa exploratória. Em algumas entrevistas relatou-se grande dificuldade de analisar os dados coletados e de materializar os conhecimentos adquiridos nas fases iniciais de pesquisa na solução de design.
- Os entrevistados em geral elegem “métodos preferidos”, os quais são utilizados através de diferentes projetos, sempre nas mesmas fases e com a mesma finalidade. Sem que haja a exploração de novas etapas ou novas possibilidades, principalmente por falta de conhecimento.
- Alguns entrevistados relatam que à época do aprendizado (alguns persistem com essa visão) acreditavam que os métodos iriam restringir o desenvolvimento de projetos ou ideias.
- A maioria dos entrevistados relata que aspectos metodológicos são estudados apenas na disciplina teórica, e que sua utilização nas disciplinas de projeto não é um padrão. Ressaltam também a necessidade da utilização de exemplos mais próximos à realidade do aluno.
- Houve relatos de dificuldade de compreensão a respeito da utilização das ferramentas no design. Como muitas delas derivam de outras disciplinas, nem sempre seu uso é evidente no design. Há dificuldade da materialização das pesquisas, ou seja, a transformação de seus resultados em elementos de projeto.
- Os entrevistados que estão em períodos mais avançados, em geral já possuem processos de projeto mais estruturados, os quais foram desenvolvidos a partir de suas práti-

cas de projeto e não seguem autores específicos.

- Houve relatos de projetos nos quais os estudantes buscaram “encaixar” ferramentas às soluções de projeto, ou seja, as soluções eram pensadas no primeiro momento, para que apenas posteriormente fossem pensados aspectos como público alvo, persona, etc.
- Em geral os estudantes realmente notam a importância e o benefício da utilização de métodos ou de um processo de projeto. *"Eu acho que é como se elas organizassem as minhas ideias, então eu acho que sem elas é meio jogado projetar. Então ter elas comigo me guiando no que eu vou fazer é muito bom."*
- Segundo um dos entrevistados que possui certa familiaridade com ferramentas, há dificuldade na eleição de qual ferramenta será utilizada e em que momento. Quando questionado a respeito da importância das ferramentas, ele diz que *"são muito eficientes, elas auxiliam muito na jornada que a gente traça durante uma metodologia, mas elas são tantas que a gente não sabe quais utiliza, quantas utiliza, essas questões..."* Para facilitar a escolha, o entrevistado recorre às próprias anotações feitas ao longo da disciplina de métodos e ferramentas de design, com o intuito de recordá-las.

Com relação às questões de pesquisa, pôde-se observar que além da dificuldade de compreensão das distinções entre os termos ‘metodologias’ e ‘ferramentas’, a assimilação dos temas pelos estudantes em geral se dá de forma superficial. Nota-se que as metodologias e ferramentas que se consolidam no conhecimento dos estudantes estão em geral vinculadas com sua aplicação prática, a qual na maioria dos casos se dá a pedido do professor. Ou seja, os estudantes conseguem se lembrar melhor daquelas ferramentas ou metodologias que foram colocadas em prática em projetos, devido à cobrança de professores ao longo do curso. Ressalta-se o papel do professor de projeto nesse aspecto, que pode ao mesmo tempo cobrar a utilização de determinada metodologia e ferramenta, e estimular os estudantes a buscarem ativamente novas ferramentas que supram suas necessidades em determinada fase de projeto.

"Eu acho que é como se elas organizassem as minhas ideias"

A utilização das ferramentas é limitada. Em geral os estudantes possuem um repertório restrito, o qual é aplicado em momentos específicos de projeto. Após o ensino teórico de metodologias e ferramentas, há pouca exigência do uso das mesmas ao longo de outras disciplinas; contudo, quando estas são exigidas de forma recorrente, elas passam a fazer parte do repertório do estudante, que em algum momento as utiliza em seu “processo padrão de projeto”. A maioria dos entrevistados não se lembrava detalhadamente de nenhuma metodologia, contudo, muitos deles possuíam processos de projeto próprios, que contavam com etapas mais ou menos bem definidas de coleta e análise de dados, construção de conceitos e criatividade. Nota-se a tendência de não recorrer à teoria na construção do processo de projeto, mas sim às práticas anteriores.

Todos os entrevistados dizem perceber a importância e a necessidade de utilização dos métodos, relatando melhorias em termos de organização, foco no usuário, atendimento ao briefing, melhoria dos processos, etc. Contudo, a maioria deles não utiliza processos estruturados, nem aplica ferramentas de forma consciente, mesmo relatando que notam resultados e/ou a experiência de projetar mais satisfatórios ao aplicá-las.

Os relatos com relação ao briefing e à forma como são propostos os exercícios em sala de aula variam em um espectro que vai desde a percepção de briefings bem definidos, ou restritivos à briefings desestruturados ou muito soltos. Nota-se que além de diferenças naturais de percepção dos estudantes, a experiência de projeto varia dependendo da disciplina, do professor que a aplica e do semestre no qual a disciplina foi ministrada. Conclui-se que não há um padrão com relação às propostas no que tange ao nível de exigência ou complexidade. É muito variada também a forma como os projetos são desenvolvidos pelos estudantes: em geral, o processo se dá de forma estruturada apenas quando isso é exigido pelo professor, sendo que projetos que não definem bem o público alvo nem propõe outras restrições são vistos como mais desafiadores e com pouca viabilidade para aplicação da metodologia. Com relação à definição do público alvo, o relato de um dos entrevistados reflete bem o que ocorre quando esse aspecto é deixado em aberto; após ser questionado a respeito da possibilidade de estabelecer um paralelo dos projetos propostos com a realidade, o entrevistado comenta: "acho que não, eu consigo estabelecer um paralelo quando dão um personagem específico, que aí eu consigo imaginar e personificar isso mesmo, dentro daqueles anseios. Mas quando eu tenho que criar mesmo, eu não consigo estabelecer um parâmetro com a realidade, que normalmente eu pego uma pessoa bem específica, por exemplo, algum amigo meu, ou eu mesma, como um parâmetro. Então, eu acho que isso dificulta um pouco pra estabelecer parâmetro com a

então eu acho
que em elas
é meio jogado
projetar."

realidade."

Ainda em relação às proposições de exercícios, alguns entrevistados conseguem estabelecer conexões das propostas com a realidade, enquanto outros relatam que não veem essa semelhança. O relato de um dos entrevistados, que teve oportunidade de trabalhar diretamente com usuários ilustra bem seu ponto de vista, ao relatar um dos projetos no qual está trabalhando atualmente "a gente foi em uma clínica com o pessoal e a gente realmente conheceu as pessoas [...] e aí que foi que eu conversei com uma pessoa real, e ela me falou dos problemas dela e eu vi o quanto talvez os projetos sejam um pouco distantes da realidade, as vezes a gente não trabalha com orçamento, com: 'ah, pode ter até tal valor', por mais que tenha um briefing, geralmente esses briefings, eles não tem um valor estipulado [...] e aí nesse contato com a pessoa, eu vi como é diferente".

Com relação à melhoria da compreensão de métodos e metodologias pelos estudantes, observou-se que a ausência de conhecimento e utilização dos mesmos se deriva principalmente da falta de prática. Em geral as observações feitas pelos entrevistados a respeito do aprendizado incluíam relatos de descolamento entre teoria e prática, ou seja, apesar de o assunto ser abordado dentro da disciplina de métodos e ferramentas de design, ao longo do curso ele é raramente retomado, ou retomado apenas parcialmente. Os estudantes têm em geral familiaridade com a mesma gama de métodos, os quais aparentemente são aqueles exigidos com mais frequência pelos professores. A partir do relato dos estudantes a respeito de projetos nos quais os métodos foram utilizados, notou-se que tanto a metodologia quanto as ferramentas empregues a pedido do professor são compreendidas com clareza após sua aplicação prática. Apesar de muitos dos projetos propostos não exigirem a utilização de uma metodologia ou ferramentas específicas, observou-se que quando isso ocorre, a compreensão das mesmas pelos entrevistados é muito enriquecida. Ao passo que ferramentas e metodologias que foram abordadas apenas em teoria em sala de aula são esquecidas com muita facilidade.

Todos os entrevistados acreditam que um resumo acessível de ferramentas auxiliaria sua utilização. Os entrevistados apontaram como conteúdos necessários ao resumo o passo a passo, a definição da ferramenta, etapa de utilização, exemplos, palavras chave, entre outros. Sugestões interessantes foram dadas, como quando um dos entrevistados fala a respeito de resumos das ferramentas: "[...] e ter isso à disposição, tanto dos métodos quanto das ferramentas, eu acho que ajudaria muito. Porque eu sinto que é muita informação, e ter isso resumido, como se fosse uma tabela periódica, para você ir consultando, acho que facilitaria muito", ou outro quando comenta a respeito do que sente falta: "[...] essa questão de

ter algo de fácil acesso, as vezes no celular, que pudesse acessar facilmente [...] mais rápido.”, etc.

Conclui-se que além da proposta de um material de apoio para suportar a tentativa dos estudantes de utilizarem ferramentas de design ao longo do processo de projeto, é necessário que os professores – principalmente de projetos – se comprometam com a criação do hábito de utilização de ferramentas e processos estruturados de projeto nos estudantes por meio de exigências práticas para o desenvolvimento dos mesmos. Caso contrário, consolida-se o hábito de projetar para si ou para o professor a partir de poucas informações e pouco conhecimento a respeito do tema, reforçando a ideia de projeto como criação espontânea ou manifestação de genialidade.

"Mas elas são tantas que a gente não sabe quais utiliza, quantas utiliza, essas questões..."

MAPA DA JORNADA DO USUÁRIO

A partir da observação participante e das entrevistas realizadas, foram desenvolvidos quatro mapas da jornada do usuário que tem como objetivo retratar o processo de projeto de um estudante, desde a proposição do briefing, até a entrega da solução final. Partiu-se de um modelo de fluxo - grama (figura 11), que permite o mapeamento de caminhos separados por pontos de decisão, levando a mapas de linhas alternativas. Foram gerados, portanto dois cenários para dois tipos de estudantes diferentes, cada um deles com um perfil distinto.

Esse mapeamento teve como principal objetivo a visualização de como se dá o processo de projeto dos estudantes atualmente e a identificação de momentos nos quais o livro e os cards propostos pelo presente trabalho poderiam ser úteis aos estudantes ou professores. As linhas imaginadas no mapa partiram tanto de relatos feitos ao durante as entrevistas realizadas, quanto das observações realizadas na disciplina de projeto.

O mapa é complementado por observações ou descrições mais detalhadas das etapas de projeto, nas quais buscou-se apreender comportamentos comuns entre os estudantes observados. Ressalta-se que esse mapa é apenas embasado em relatos e observações, não tendo como objetivo a reprodução fiel da realidade, mas sim a investigação a respeito do tema abordado. É importante ressaltar também que foi feita uma generalização dos perfis dos estudantes, tendo-se retratado apenas dois deles. Nenhum dos estudantes retratados no mapa mental corresponde a uma pessoa real, foram considerados apenas linhas gerais através das quais pode-se observar um certo padrão, o qual obviamente não comporta todas as nuances de comportamento de uma pessoa real.

Portanto foram propostos dois cenários, um no qual o professor propõe um exercício, sem exigir explicitamente a utilização de métodos, e o outro no qual o professor faz essa exigência. Para cada cenário, foi desenvolvida uma linha temporal similar (para facilitar a comparação entre possíveis atitudes, pensamentos e sentimentos), dentro da qual se colocou o suposto comportamento das personas. Em seguida, buscou-se identificar oportunidades de auxílio no processo de projeto. As figuras 11 a 15 retratam os mapas da jornada, bem como o mapeamento de oportunidades. As linhas representam as supostas emoções, enquanto as falas são meramente fictícias, colocadas com o intuito de retratar o que o estudante está possivelmente pensando/sentindo.



ESTUDANTE A

Aquele que não vê valor no método, acredita que ferramentas restringem a criatividade, fazem perder tempo de projeto, ou apesar de reconhecer seu valor, não tem o hábito, familiaridade e/ou interesse para utilizá-los.

CENÁRIO E EXPECTATIVAS:

Situação: Necessidade de encontrar uma solução satisfatória para um projeto proposto pelo professor. É fornecido o briefing, porém não há exigência de utilização dos métodos
Expectativas: Que o projeto possa ser desenvolvido tranquilamente, sem grandes surpresas ou dificuldades, e que ao final, o resultado seja satisfatório.

FASES DA JORNADA DO USUÁRIO

RECEBE O BRIEFING	BUSCA INFORMAÇÕES	EXECUTA O PROJETO	ENTREGA O RESULTADO E É AVALIADO
1. Se atenta às demandas do professor. Foca no que precisa ser projetado. 2. Se atenta às restrições de projeto. 3. Tem as primeiras ideias.	4. Parte do que foi pensado inicialmente e busca similares/inspiração.	5. Gera ideias a partir dos similares. 6. Busca feedback do professor, e entra em um processo iterativo de geração e refinamento de ideias. 7. Trabalha na ideia mais promissora, gera protótipos e experimenta na prática.	7. Finaliza a solução e apresenta o resultado em sala de aula. 8. Recebe feedback.
<p>"Já sei o que vou fazer!"</p>	<p>"Mas gostei disso, vou fazer algo parecido"</p> <p>"Algumas coisas que imaginava já existem..."</p>	<p>"Porque não funciona na prática? vou ter que alterar..."</p>	<p>"Tive que alterar a solução pois na hora de executar não deu certo."</p>

OPORTUNIDADES

- . Possibilidade de que o professor foque no processo ao invés de focar no produto final
- . Realização de dinâmicas em sala de aula com o uso de cards para "desfazer" as primeiras ideias
- . Focar na desvinculação das soluções com os similares, ou encorajar que aquilo que serviu de "inspiração" seja analisado em sala sob aspectos objetivos.
- . Usar o feedback do professor para reforçar a importância dos métodos e processos. Garantir que o projeto seja avaliado por critérios objetivos, de forma a desfazer o conceito/imagem de "gosto do professor"

Figura 12 - Mapa da Jornada 01 -

Fonte: Autora, 2019

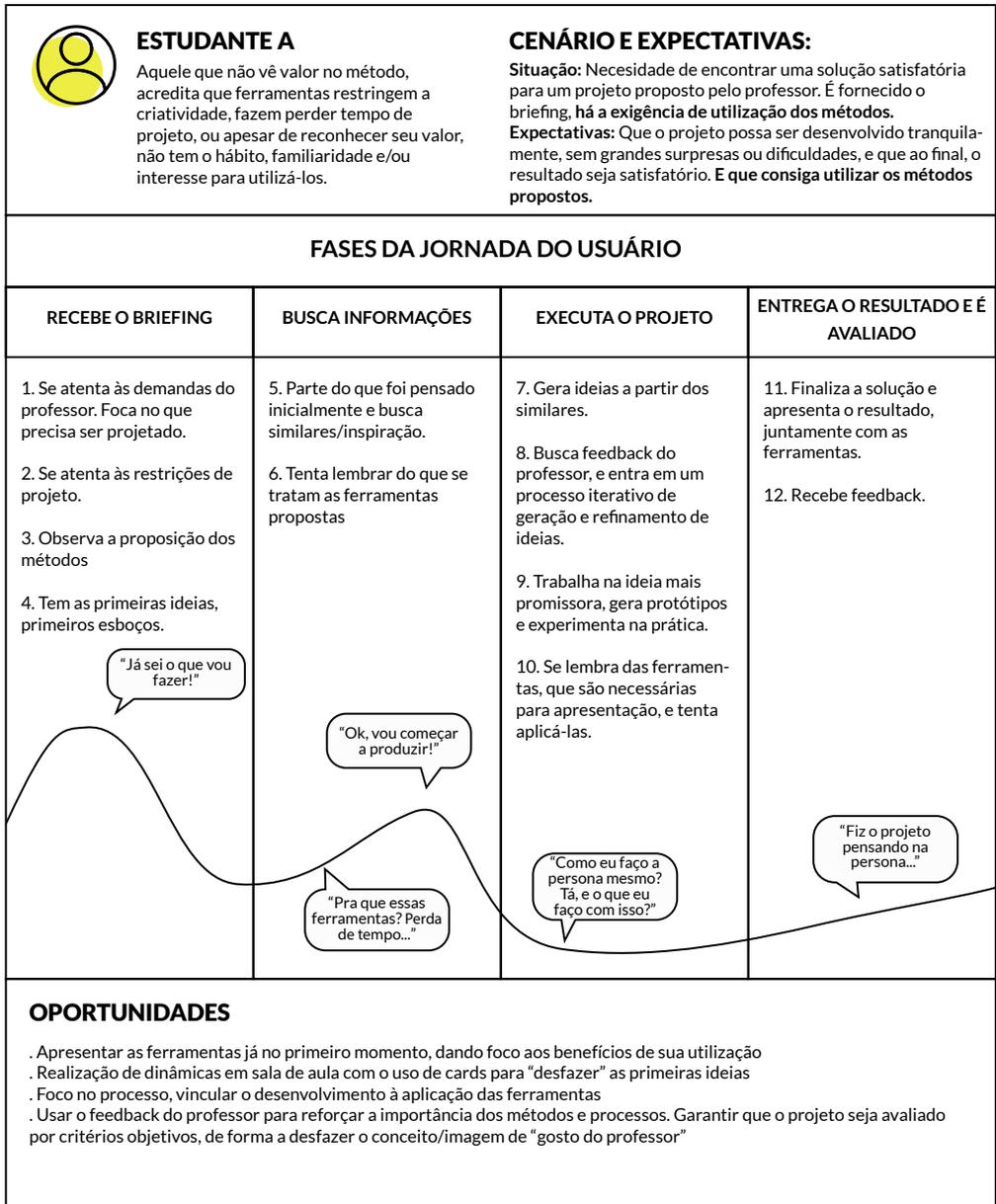


Figura 13 - Mapa da Jornada 02 -

Fonte: Autora, 2019



ESTUDANTE B

Aquele que vê valor no método, e apesar de ter um repertório limitado, tenta partir de algumas ferramentas antes de ter as primeiras ideias. Compreende bem a importância de focar no usuário e busca por meio do processo, inovar.

CENÁRIO E EXPECTATIVAS:

Situação: Necessidade de encontrar uma solução satisfatória para um projeto proposto pelo professor. É fornecido o briefing, porém não há exigência de utilização dos métodos.
Expectativas: Que o projeto possa ser desenvolvido tranquilamente, sem grandes surpresas ou dificuldades, e que ao final, o resultado atenda ao briefing e seja inovador.

FASES DA JORNADA DO USUÁRIO

RECEBE O BRIEFING	BUSCA INFORMAÇÕES	EXECUTA O PROJETO	ENTREGA O RESULTADO E É AVALIADO
<p>1. Se atenta às demandas do professor. Foca nas restrições do projeto e no desafio.</p> <p>2. Tenta estabelecer uma conexão com conhecimentos prévios</p> <p>3. Estrutura o processo pensando no que pode ser utilizado para ajudar na pesquisa. Utiliza suas "ferramentas preferidas".</p>	<p>4. Busca informações sobre usuários, sobre o setor, materiais, e analisa similares.</p> <p>5. Tenta condensar suas pesquisas em um conceito.</p>	<p>6. Gera ideias a partir do conceito gerado, tendo em mente a persona ou usuário para o qual se está projetando.</p> <p>7. Busca feedback do professor, e entra em um processo iterativo de geração e refinamento de ideias.</p> <p>8. Trabalha na ideia mais promissora, gera protótipos e experimenta na prática.</p>	<p>9. Finaliza a solução e apresenta o resultado que se baseiam nas pesquisas e conceitos gerados.</p> <p>10. Recebe feedback.</p>

"Como era mesmo aquela ferramenta que servia pra isso?"

"Não sei o que fazer. Vou continuar pesquisando. Qual ferramenta eu uso agora?"

"Ah! legal, não tinha pensado nisso, faz sentido.."

"O projeto está alinhado com o conceito!"

"A solução parte do conceito ao qual chegamos depois de pesquisar..."

OPORTUNIDADES

- . Fornecer material acessível para os estudantes interessados se informarem mais a respeito de métodos já na primeira etapa de projeto
- . Etapas claras e acessíveis
- . Oportunidade de dar suporte e encorajar cada vez mais o uso de um processo estruturado
- . Usar o feedback do professor para reforçar a importância dos métodos e processos. Garantir que o projeto seja avaliado por critérios objetivos, de forma a desfazer o conceito/imagem de "gosto do professor"

Figura 14 - Mapa da Jornada 03 -

Fonte: Autora, 2019

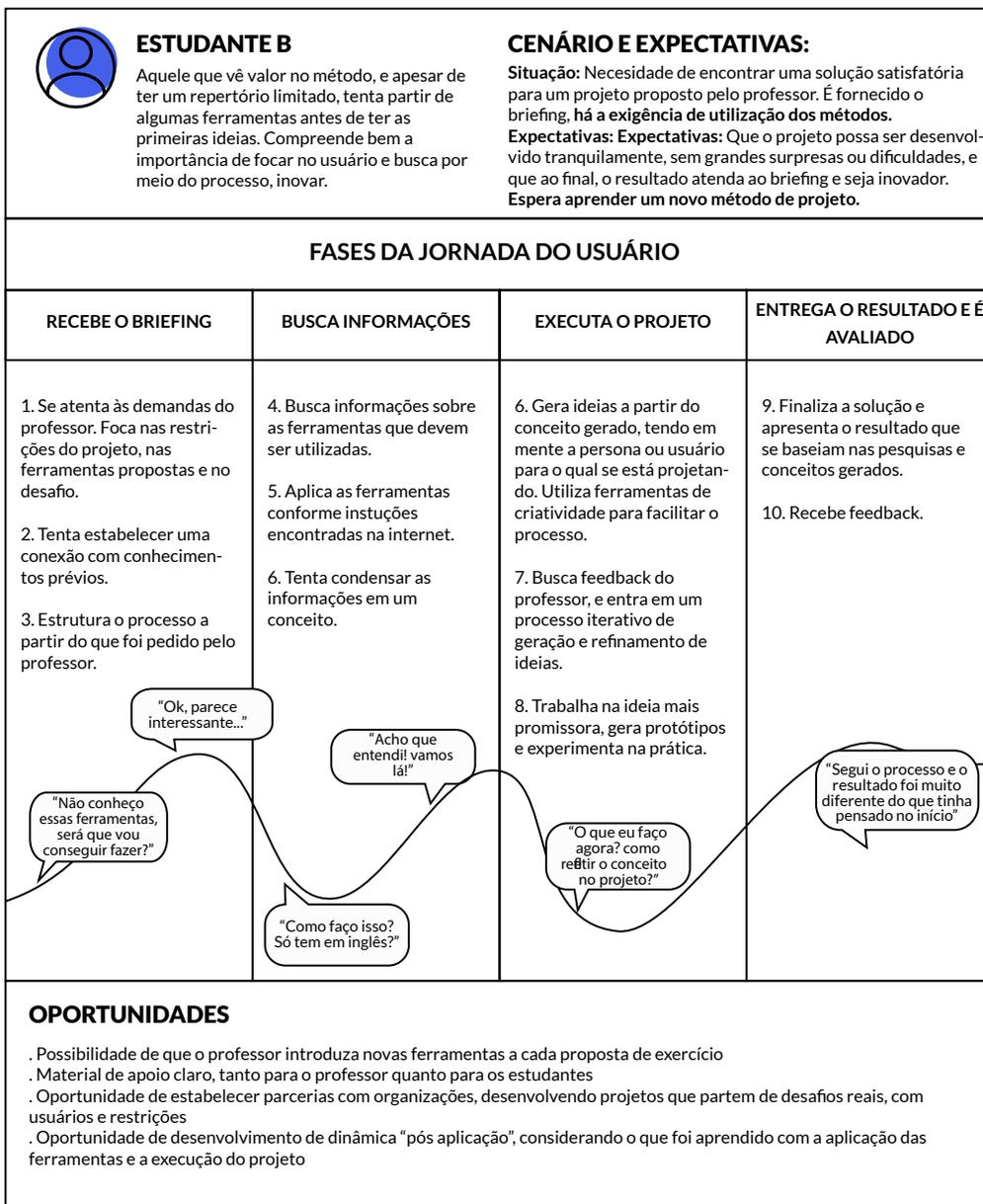


Figura 15 - Mapa da Jornada 04 -

Fonte: Autora, 2019

DESENVOLVIMENTO

ANÁLISE DE SIMILARES

Foram feitas ainda análise de similares de cartas de design. Para tal, foram utilizadas além de imagens gerais encontradas na internet (figura 16), das quais obteve-se um panorama geral de aspectos estéticos, dois baralhos completos, para a análise tanto de aspectos de design gráfico, quanto por seu conteúdo.



FIGURA 16 – Análise de similares

Fonte: Pinterest (adaptado pela autora (2019))

O primeiro baralho analisado, o design thinking bootleg foi desenvolvido pela d.school, a escola de Design de Stanford e contém diversas ferramentas de Design divididas em cinco categorias. O baralho possui 45 cartas, sendo que a primeira contém o título, instruções gerais, e a apresentação das categorias nas quais estão divididas as ferramentas, e as próximas cinco cartas apresentam cada uma das etapas. Em seguida, estão as cartas de cada uma das ferramentas. São utilizadas duas fontes distintas, e cores bastante saturadas, dando um aspecto jovial ao baralho. Cada uma

das categorias trabalha com uma textura de fundo na cor designada para a etapa, que é utilizada ao longo das demais cartas na parte inferior. As figuras 17 a 20 mostram a análise detalhada do baralho.

Primeira Carta: “Capa”

FRENTE: Nome do Card, logo e identidade visual.
VERSO: Explicação e breve introdução sobre o conteúdo, além da apresentação das categorias utilizadas

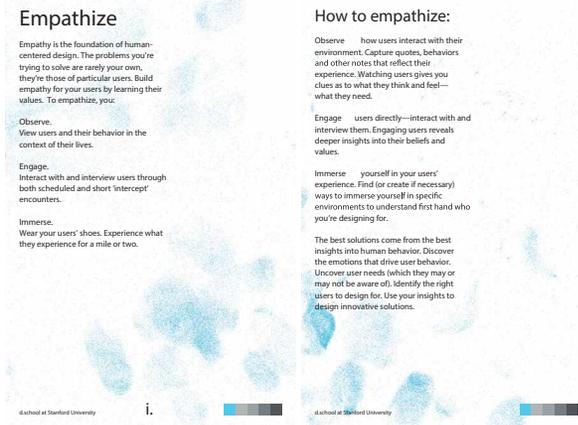


A capa apresenta diversos “ruidos” de fundo, com as cores de cada uma das categorias. Cada ruído pertence a uma categoria específica, e juntos eles formam a identidade visual do todo. As cores são bastante saturadas, e o formato remete a algo que está em construção.

São utilizados dois tipos de fonte, sendo uma delas monospace, e a outra sem serifa. O texto está desalinhado, e são utilizados recursos gráficos que trazem informalidade.

Segunda Carta: Apresentação da primeira categoria

FRENTE: Apresentação do que é criar empatia, e o que precisa ser feito para conseguir.
VERSO: Como realizar o que está sendo proposto para criar empatia.



No rodapé de todas as cartas estão o nome da d.school, bem como da universidade, e a categoria à qual pertence a ferramenta, ou à qual se refere a carta

Figura 17 – Análise Cards d.school -
 Fonte: d.school, adaptado pela autora, 2019

Terceira Carta: Apresentação da segunda categoria

FRENTE: Apresentação do que é criar a etapa de definição, e o que precisa ser feito para conseguir.

VERSO: Como realizar o que está sendo proposto para definir.



O “ruído” ao fundo das cartas aparece na cor de cada categoria, e apenas nas cartas de apresentação da categoria, não se repetindo ao longo das ferramentas.

Quarta Carta: Apresentação da terceira categoria

FRENTE: Apresentação do que é criar idear, e o que precisa ser feito para conseguir.

VERSO: Como realizar o que está sendo proposto para ideação.



A fonte de título é diferente da fonte monospace utilizada em textos mais longos.

Figura 18 – Análise Cards d.school -

Fonte: d.school, adaptado pela autora, 2019

Quinta Carta: Apresentação da quarta categoria

FRENTE: Apresentação do que é prototipagem, e o que precisa ser feito para tal.

VERSO: Como realizar o que está sendo proposto para prototipar.



Sexta Carta: Apresentação da quinta categoria

FRENTE: Apresentação do que é testar, e o que precisa ser feito para conseguir.

VERSO: Como realizar o que está sendo proposto para testar.

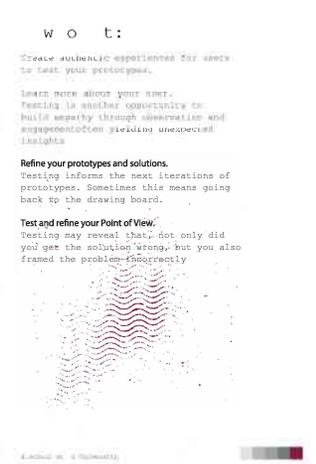
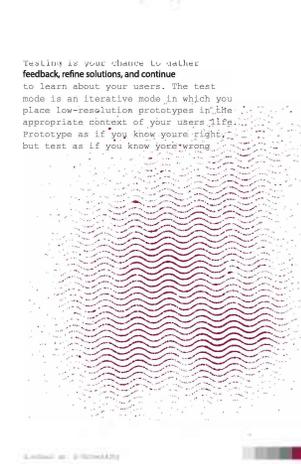


Figura 19 – Análise Cards d.school -
Fonte: d.school, adaptado pela autora, 2019

Sétima Carta: Primeira ferramenta

FRENTE: Pequeno resumo contendo uma breve explicação do porquê utilizar a ferramenta
 VERSO: Como aplicar de fato a ferramenta. “Passo a passo”



Assume a beginner's mindset

You carry your own experiences, understanding, and expertise. Your unique perspective is an incredibly valuable asset to bring to any design challenge. At the same time, your viewpoint carries assumptions and personal beliefs. Your preconceived notions may, in fact, be misconceptions or stereotypes, and can limit the amount of real empathy you can build. Assume a beginner's mindset in order to put aside biases and approach a design challenge with fresh eyes.

How to assume a beginner's mindset:

Don't judge. Observe and engage users without the influence of value judgments on their actions, circumstances, decisions, or "issues."

Question everything. Even (and especially) the things you think you already understand. Ask questions to learn about the world from the user's perspective.

Be truly curious. Strive to assume a posture of wonder and curiosity, both in circumstances that seem either familiar or uncomfortable.

Find patterns. Look for interesting threads and themes that emerge across user interactions.

Listen. Really. ditch any agendas and let the scene soak into your psyche. Absorb what users say to you, and how they say it, without thinking about how you're going to respond.

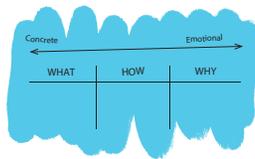
As cartas das ferramentas são sempre ilustradas.

As cartas são todas numeradas, e além do texto a única informação (a qual é apresentada de forma gráfica), é a categoria à qual pertence a ferramenta.

Oitava Carta: Segunda ferramenta

FRENTE: Pequeno resumo contendo uma breve explicação do porquê utilizar a ferramenta
 VERSO: Como aplicar de fato a ferramenta. “Passo a passo”

d.school at Stanford University 1



What? How? Why?

What? How? Why? is a tool to help you reach deeper levels of observation. It's a simple scaffolding to move you from concrete observations of a particular situation to the more abstract emotions and motives at play behind the scenes.

This is particularly powerful when analyzing photos that your team took in the field, both for synthesis purposes, and to direct your team to future areas of need-finding.

How to use What? How? Why?

Set-up. Divide a sheet into three sections: What?, How?, and Why?

Start with concrete observations. What is the user doing in a situation or photograph? Notice and write down objective details. Don't make assumptions just yet.

Move to understanding. How is the user doing what they're doing? Does it require effort? Do they appear rushed? Does the activity appear to be a negative or positive experience? Use phrases packed with adjectives.

Step out on a limb of interpretation. Why is the user doing what they're doing in the particular way they're doing it? Make informed guesses regarding motivation and emotions. This step reveals assumptions you should test with users, and often uncovers unexpected insights.

d.school at Stanford University 2

Figura 20 – Análise Cards d.school -
 Fonte: d.school, adaptado pela autora, 2019

O segundo baralho, o *IDEO Nature Cards* foi desenvolvido pela IDEO em parceria com Biomimicri 3.8, e apresenta aspectos evolutivos e estratégias da natureza que podem inspirar nos desafios de design. O baralho se divide em quatro categorias, e contém 24 cartas. Na primeira carta, além do título, o baralho é apresentado, e na próxima carta são mostradas as quatro categorias, com uma breve introdução de como utilizar o baralho. Cada categoria também possui uma cor e um símbolo específicos, que são introduzidos nas primeiras cartas e utilizados ao longo das demais. As cartas têm um aspecto mais formal, a fonte com serifa utilizada no corpo do texto, assim como as cores pouco saturadas dão um aspecto mais austero que o baralho da d.school. As ilustrações remetem àquelas utilizadas em livros de biologia, seguindo uma identidade ao longo de todo o baralho. As figuras 21 e 22 mostram a análise detalhada do baralho. As demais cartas seguem o mesmo padrão já analisado.

Primeira Carta: "Capa"

FRENTE: Nome dos Cards, e identidade visual
 VERSO: Breve introdução ao conteúdo, explicação sobre o que contém

Identidade visual do baralho incorpora os quatro aspectos; categorias.

Cor de fundo neutra



DESIGN FOR LIFE

Fonte sem serifa para título.
 Fonte: National. Cor: Vermelho

Nature offers countless examples of evolutionary strategies at work fostering conditions conducive to life. These cards are intended to reveal a few of these often hidden events that we have found relevant to design challenges. We hope you too will find inspiration for your project.

Fonte serifada para textos mais longos
 Fonte: DederonLOT. Cor: Cinza.

Segunda Carta: Apresentação das subdivisões ou categorias.

FRENTE: Apresentação das categorias e do conteúdo de cada uma delas.
 VERSO: Instruções de uso.

Definição de uma cor e um símbolo por categoria. O símbolo incorpora tanto os aspectos aos quais se referem quanto a letra inicial da categoria. São formas predominantemente geométricas e simples.



GETTING STARTED

São utilizadas as mesmas fontes ao longo de todo o baralho.

There's no prescription, but here are a couple of things you might try.

As instruções são simples e deixam claro que não há apenas uma forma de utilizar o baralho. São feitas apenas sugestões de uso.

Think about your design challenge. Is it related to Communication? Environment? Service? Organization? Packaging? Manufacturing? Technology Integration? Review the 4 categories for the most intuitive connections. Adaptation could be a good place to start for a manufacturing project that faces a dynamic environment. For organization design, perhaps start with Relationships or Communication.

Or deal the cards to your team and have each person browse them with the challenge in mind. Some will pique your interest in a new topic, inspire you to delve deeper, or spur an idea. They might even stir you to get out of your project space to experience nature!

IDEO + BIOMIMICRY 3.8

Figura 21 – Análise Nature Cards -
 Fonte: IDEO, adaptado pela autora, 2019

Terceira Carta: "Capa da Categoria"

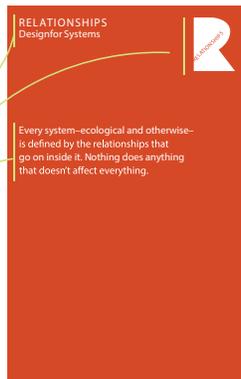
FRENTE: Breve introdução sobre a categoria

VERSO: Livre

Título e subtítulo

Símbolo da categoria

Breve descrição da categoria



A cor de fundo da carta é a mesma da categoria (apresentada já na segunda carta).

Quarta Carta: "Primeira Ferramenta"

FRENTE: Desenho e pequena frase que sintetizam a ferramenta/habilidade, símbolo da categoria a qual pertence.
VERSO: Explicação, paralelos possíveis com problemas de design, "you might ask" e exemplo de aplicação.



RELATIONSHIPS
Autogenic Engineer

Some organisms dramatically alter their own shape over time, creating a more diverse habitat and opportunities for a greater diversity of species.

As trees grow, their trunks and branches create habitats for many other living things. In the rainforest there are species that live and move exclusively within the canopy provided by trees, living on insects, fruits, and seeds from the trees and from epiphytes growing within their branches.

YOU MIGHT ASK

What opportunities exist for us within the structure of other places or organizations?

As we grow and develop, might the changing conditions allow for new behaviors or new populations to thrive?

DIVERSIFIED HABITAT

To connect better with 18 to 35 year-olds, a long-established insurance company created a non-traditional environment—a cafe serving cappuccinos alongside free life coaching and financial advice.

IDEO + BIODIVERSITY 3.8

A separação das seções é feita através de alterações na cor e tamanho da fonte, ou pequenos traços que separam o conteúdo.

São utilizadas apenas duas fontes e duas cores, o cinza, e a cor da categoria.

Figura 22 – Análise Nature Cards -

Fonte: IDEO, adaptado pela autora, 2019

Ao longo do processo de projeto foram desenvolvidos protótipos para testes. Inicialmente, o conteúdo dos métodos que será utilizado no livro foi redigido, e posteriormente foram feitas as adaptações para a utilização do conteúdo nas cartas. A partir daí, montou-se um protótipo de baixa fidelidade de uma das cartas para compreender aspectos como tamanho, fonte, diagramação e conteúdo.

O protótipo desenvolvido (figura 23) foi testado em sala de aula, ao longo da observação participante, com a introdução da entrevista como método de coleta de dados. Os protótipos foram distribuídos entre os estudantes, e foi feita uma leitura em conjunto para esclarecer pontos que eventualmente surgissem. Os estudantes ficaram com as cartas com a intenção de que as mesmas fossem utilizadas como guia para a produção de um protocolo de entrevista e posterior aplicação da mesma. Foi pedido também que após sua utilização, fosse relatado em sala de aula suas impressões, ideias e dificuldades de uso.



ENTREVISTA

Ferramenta utilizada em diversos momentos do projeto, é de grande valia para compreender a percepção de usuários a respeito de fatos e situações, permitindo que através de histórias, relatos e impressões, seja possível apreender seus sonhos, anseios e necessidades.

As entrevistas podem ser tanto compostas por questões abertas, quanto fechadas. Em Design, entrevistas abertas são utilizadas preferencialmente nas fases de descoberta e definição, nas quais se busca compreender o problema e o usuário e identificar necessidades (explícitas ou não); enquanto entrevistas fechadas podem ser mais proveitosas em fases de desenvolvimento e entrega, com o intuito de confirmar ou refutar teorias, protótipos e produtos/serviços desenvolvidos. É importante que o pesquisador compreenda as particularidades de cada tipo para conseguir obter maior valor de cada uma delas.

passo a passo

1 Defina as questões de pesquisa

Esclareça por meio das questões de pesquisa o que você deseja descobrir. É importante ter familiaridade com o tema estudado para delimitar seu enfoque, o que exatamente precisa ser esclarecido. Defina também o porquê de realizar a entrevista (é uma entrevista para exploração ou confirmação), e o que se pretende realizar com seus resultados. A partir desses aspectos é possível decidir o tipo de entrevista a ser utilizada (aberta ou fechada, estruturadas ou não, etc.).

2 Determine quem será entrevistado

A partir das questões de pesquisa, defina quem será entrevistado. Você pode optar por entrevistar clientes, fornecedores, prestadores de serviço, ou um público bastante específico, dependendo do enfoque desejado e do que se pretende descobrir. Identifique também qual o melhor local e horário para entrevista-los.

3 Prepare-se

É importante reservar tempo para a preparação do protocolo de entrevista, que deve conter além das perguntas aos entrevistados (que são diferentes das questões de pesquisa), aspectos legais (permissões), definições a respeito do papel de cada integrante da equipe, como serão feitas as gravações e duração esperada.

4 Realize a entrevista

Busque estruturar as questões da entrevista no formato de uma conversa, inicie com perguntas mais gerais e fáceis de responder antes de prosseguir para questões mais difíceis ou pessoais. Caso o intuito seja exploratório, opte por perguntas abertas, tome cuidado ao formulá-las, perguntas que podem ser respondidas apenas com sim ou não impossibilitam que o entrevistado desenvolva seus pensamentos livremente. Entrevistas fechadas devem ser utilizadas preferencialmente para confirmação ao final do desenvolvimento, quando já se conhece bem o tema estudado e os usuários.

5 Registre e analise

Durante a entrevista, esteja atento ao funcionamento dos equipamentos de gravação, e registre suas impressões logo após o término das entrevistas, comparando-as com sua equipe. Diferencie dados primários (frases literais, gravações de vídeo ou áudio e fotos) de dados secundários (suas impressões) e organize bem os dados obtidos, de forma que você possa acessá-los posteriormente. Pode-se fazer um pequeno resumo de cada entrevista, e utilizá-las para elaborar personas, mapas de jornada, mapas do sistema, etc.

Figura 23 – Protótipo físico -

Fonte: autora, 2019

Na aula seguinte foram apresentados os protocolos de entrevista desenvolvidos pelos estudantes. Alguns grupos já haviam iniciado a aplicação de entrevistas através da qual, foram descobertas necessidades que não haviam sido previstas ou imaginadas anteriormente, e puderam perceber melhor o público alvo, como variedade, volume, etc. Alguns grupos buscaram informações complementares a respeito do método, mas muitos deles relataram que acharam o material completo e suficiente para aplicação. Um deles relatou que utilizaram o roteiro, acharam muito útil e visualizaram aspectos que não sabiam a respeito da entrevista, como objetivo, tipo, forma de conduzir, ordem das perguntas, etc.

Ao mesmo tempo, alguns grupos não utilizaram o passo a passo como base, e montaram o protocolo com base apenas nas explicações orais; houve ainda aqueles que utilizaram o protótipo de *card* parcialmente, tendo feito um levantamento inicial de ideias e questões, mas não exatamente as questões de pesquisa.

Conclui-se que o nível de informações foi suficiente para aplicação da ferramenta, e que o passo a passo estava suficientemente claro para gerar protocolos de entrevista satisfatórios, levando em consideração que este foi o primeiro contato dos estudantes com a ferramenta de forma mais estruturada. Infelizmente, não se conseguiu obter retorno a respeito de aspectos gráficos do protótipo, porém observou-se que a fonte talvez não seja adequada e que o espaçamento entre as palavras precisa ser ajustado. Da mesma forma, é preciso transformar o *card* em um elemento mais atrativo e graficamente agradável, para estimular seu uso e prolongar sua vida útil.

Ao mesmo tempo, partiu-se da análise de similares e dos demais estudos realizados, para desenvolver os primeiros esboços do layout do livro/*cards*. Foi realizado um estudo de fontes, considerando a quantidade de texto e o uso ao qual se destina o material para definir o quais fontes seriam utilizadas no corpo do texto ao longo do livro, e quais seriam utilizadas nos *cards*. Optou-se por uma fonte com serifa projetada para proporcionar conforto na leitura de livros, que foi utilizada ao longo do presente texto, bem como no livro em si, enquanto para o layout dos *cards* preferiu-se a adoção de uma fonte sem serifa, que oferece clareza à leitura de pequenas porções de texto.

O grid dos dois cadernos seguiu o mesmo padrão e foi definido levando em consideração o livro "*It's is Service Design Thinking*" e "*It's is Service Design Methods*", para desenvolvimento do qual uma série de estudos foram realizados, com o intuito de compreender de que forma os livros são utilizados. Buscou-se manter uma margem ampla ao longo do livro para que a leitura ocorra de forma fluida.

Os primeiros layouts definidos para o card e o livro estão representados a seguir na figura 24.

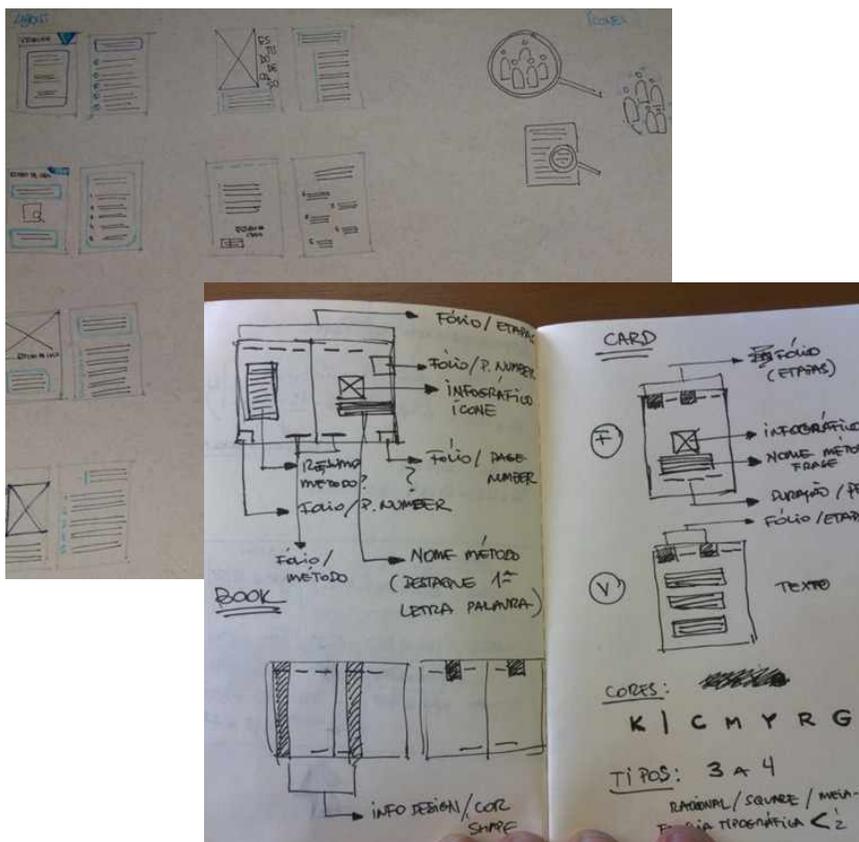


Figura 24 – Croquis de layout

Fonte: autora, 2019

O protótipo final (a monografia, o livro e os cards apresentados) não foi testado, e é apresentado a seguir:

TIPOGRAFIAS

Foram utilizadas duas tipografias no trabalho. Uma para o corpo do texto nos dois volumes, e outra para títulos, para os cards, para a apresentação e em alguns textos curtos ou de destaque.

A fonte utilizada no corpo do texto foi Alegreya, fonte com serifa desenvolvida pela Huerta Tipográfica, foi originalmente pensada para literatura, transmite um ritmo variado e dinâmico que facilita a leitura de textos longos.

É uma fonte muito completa, e possui desde o estilo regular ao black, e todos eles também em itálico, proporcionando grande versatilidade na utilização.

Alegreya

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Regular

Italic

Medium

Medium Italic

Bold

Bold Italic

ExtraBold

ExtraBold Italic

Black

Black Italic

A fonte utilizada para os títulos, textos curtos, destaque e também nos cards foi a Lato.

A fonte foi desenvolvida pelo designer polonês Lukasz Dzedzic, não tem serifa, e é também bastante versátil por possuir estilos que vão de 'Hairline' a 'Black'.

Lato

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Hairline

Hairline Italic

Light

Light Italic

Regular

Italic

Bold

Bold Italic

Black

Black Italic

As ilustrações partiram dos estudos realizados. Optou-se por flat design, para facilitar a compreensão do que se busca retratar.

Primeiros esboços:



Figura 25 – Esboços

Fonte: autora, 2019



Figura 26 – Esboços

Fonte: autora, 2019



Figura 27 – Esboços

Fonte: autora, 2019



Figura 28 – Esboços

Fonte: autora, 2019

ESTUDOS DE CORES

As paletas de cores foram desenvolvidas com ajuda do site colors.co. Op-
tou-se por uma paleta com 10 cores, que fosse mais saturada, para chamar
a atenção e oferecer contraste.

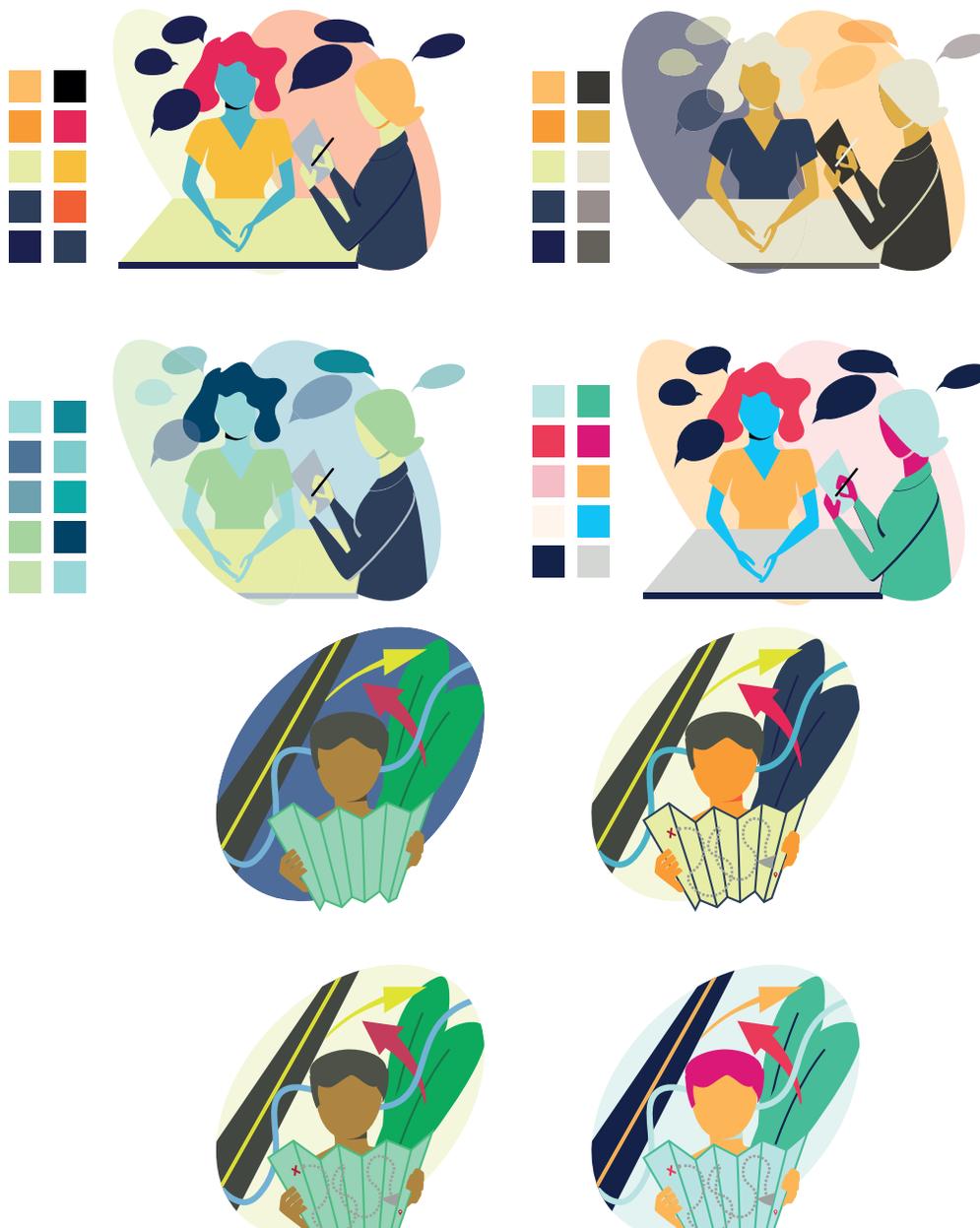
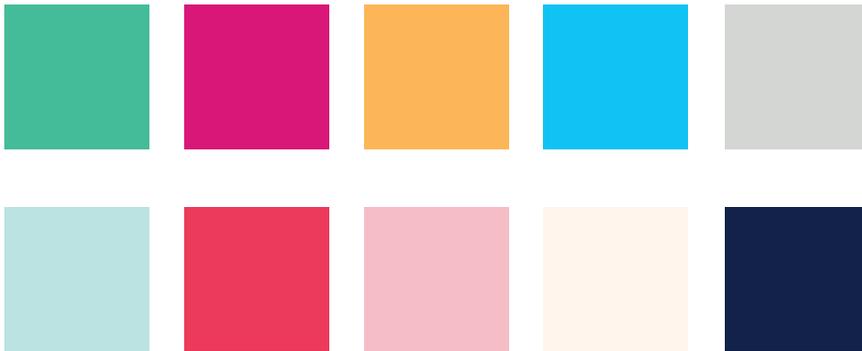


Figura 29 – Estudos de Cor

Fonte: autora, 2019

PALETA DE CORES



ILUSTRAÇÕES FINAIS



Figura 30 – Ilustração Final

Fonte: autora, 2019



Figura 31 – Ilustração Final

Fonte: autora, 2019



Figura 32 – Ilustração Final

Fonte: autora, 2019



Figura 33 – Ilustração Final

Fonte: autora, 2019

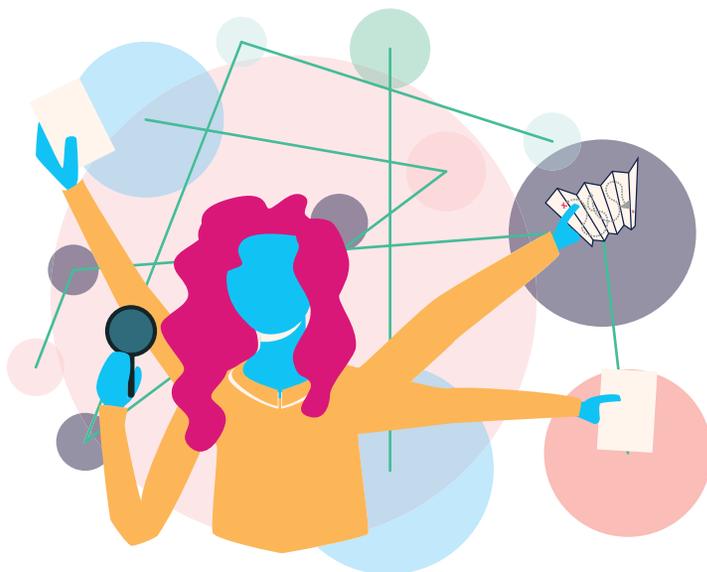


Figura 34 – Ilustração Final

Fonte: autora, 2019



Figura 35 – Ilustração Final

Fonte: autora, 2019

DOUBLE DIAMOND

Foram desenvolvidas duas versões em cores do double diamond, A versão em degradê parte do princípio da permeabilidade entre as fases do processo, e busca ampliar o conceito de continuidade e iteração, enquanto a versão com a divisão clara de cores foi adotada para facilitar a identificação das fases nos cards. As cores escolhidas são as mesmas utilizadas nas ilustrações (a paleta definida). Foram utilizadas aquelas que oferecem mais contraste. O degradê foi utilizado também nas capas dos volumes.

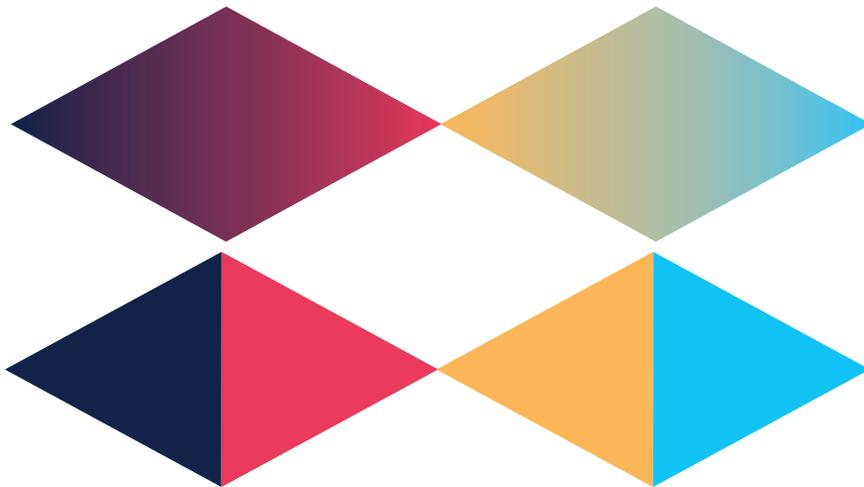


Figura 36 – Double Diamond

Fonte: autora, 2019

Partiu-se do layout dos livros a seguir para a definição de aspectos como tamanho, verticalidade/ horizontalidade, margens, etc.

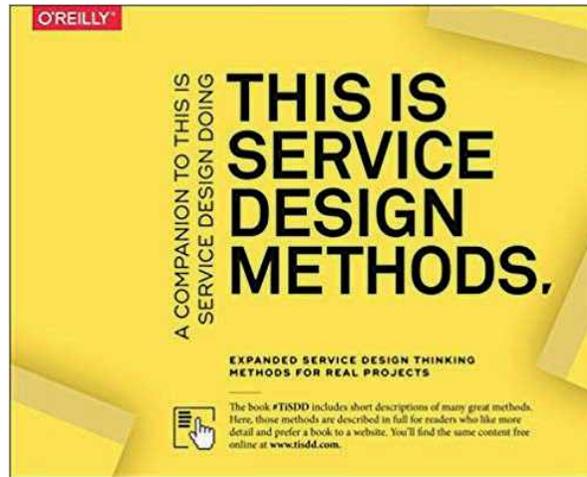


Figura 37 – Estudos de Layout

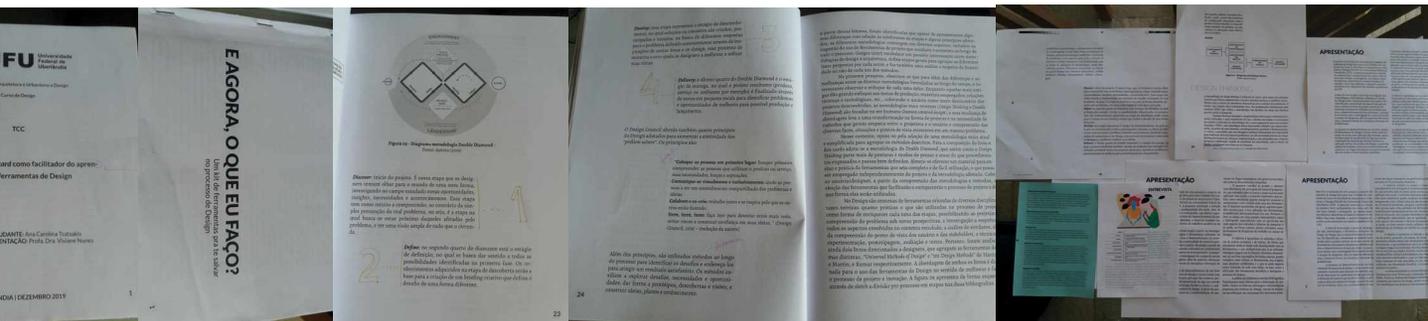
Fonte: Stickdorn et al, 2019

Figura 38 – Capas
Fonte: autora, 2019



Após a decisão das dimensões e formato de ambos os volumes, foram feitos vários testes de layout, para verificar as questões como tamanho de fonte, formas de utilizar o grid, etc.

Figura 39 – Estudos de Layout
Fonte: autora, 2019



Os Cards contém uma tabela resumo, uma pequena definição, seguida de mais informações. No rodapé, à direita, a fase em que a ferramenta deve ser utilizada e no verso, o passo a passo.

MAPA DA JORNADA DO USUÁRIO



DURAÇÃO	1 - 8 horas (dependendo da complexidade e quantidade de dados)
REQUISITOS FÍSICOS	Dados de pesquisa, ferramentas, modelos de mapas da jornada (físicos ou digitais), papel, canetas, fita adesiva
NÍVEL DE ENERGIA	Médio
REQUISITORES/ FACILITADORES	Mínimo 1 (para uma melhor abordagem, tenha times de 2-3 pesquisadores)
PARTICIPANTES	2-12 com bom conhecimento dos dados de pesquisa ou da experiência que o mapa da jornada está representando (opcional)
RESULTADO ESPERADO	Mapas da jornada

Consiste em uma representação visual da experiência do usuário ao longo da interação do mesmo com a organização provedora de um produto ou serviço.

No mapa se representam os eventos através dos quais o usuário pode interagir com a organização durante a realização de uma tarefa específica (seja ela adquirir ou cancelar um produto ou serviço, ou mesmo atividades internas da empresa), listando os possíveis pontos de contato com a organização.

O mapa da jornada pode ser utilizado tanto como ferramenta na fase de exploração, como forma de sintetizar os dados coletados e garantir que a compreensão está correta, quanto na fase de desenvolvimento, através da geração de mapas futuros, ou mesmo para a verificação de mudanças implantadas no processo. É uma ferramenta útil para que se visualizem as etapas que funcionam bem ao longo do processo, assim como aquelas que ainda precisam ser desenvolvidas, por gerarem experiências negativas para os clientes (os chamados "painpoints").



Decida se será realizado um mapeamento da jornada atual ou futura do usuário

Caso se tenha como objetivo o mapeamento da jornada atual do usuário, recolha dados coletados previamente a respeito dos usuários, ou recorra a especialistas que tenham contato direto com o processo mapeado. Caso se opte por mapear uma jornada futura, pode-se partir de mapas do processo atual ou até mesmo pesquisa e conhecimento prévio do designer.

Prepare o material de apoio e o local (para desenvolvimento em grupo)
Organize o local no qual os mapas serão desenvolvidos, posicione materiais como papel, notas autadesivas, canetas, etc. e selecione os participantes. Para mapas existentes, busque sempre pessoas que sejam especialistas no assunto ou que estejam envolvidas diretamente no processo, e não apenas em teoria. Já para mapeamentos de processos futuros, pode ser interessante convidar pessoas que não estão familiarizadas com o assunto, para oferecer uma nova perspectiva.

Coloque todos na mesma página
Apresente o que será mapeado, a persona e os materiais já disponíveis. Nessa etapa é importante que todos compreendam o que está sendo mapeado e como será desenvolvido o processo.

Mapeie
Para o mapeamento tanto de jornadas atuais quanto futuras, pode-se partir de passos concluídos no meio da jornada, e identificar em seguida o que ocorre antes e depois daquele momento. Nesse momento, identifiquem-se pontos críticos e oportunidades, e quando se está mapeando jornadas futuras, é feita a geração de ideias com base nas necessidades identificadas. Selecione as melhores ideias.

Itere
Após a geração dos primeiros mapas, faça uma rodada de revisão e refinamento. Nesse momento, aqueles que estão realizando mapas futuros devem inserir as ideias geradas aos primeiros mapas para analisar seu impacto ao longo de todo o processo.

Adicione novas camadas e acompanhe
Adicione mapas emocionais, storyboards, canais, stakeholders envolvidos, processos internos, etc. A partir da análise dos mapas, as oportunidades ficarão cada vez mais claras. Nessa etapa são feitas revisões nos materiais gerados, e pode-se planejar novas rodadas.

Figura 40 – Cards

Fonte: autora, 2019

CARD DE APRESENTAÇÃO

Ressalta o que é apresentado nos cards. Localização/ forma de utilização. Impresso em papel vegetal, interage com o card abaixo.



Figura 41 – Card Apresentação

Fonte: autora, 2019



Figuras 42 e 43 – Protótipos: Resultado Final

Fonte: autora, 2019

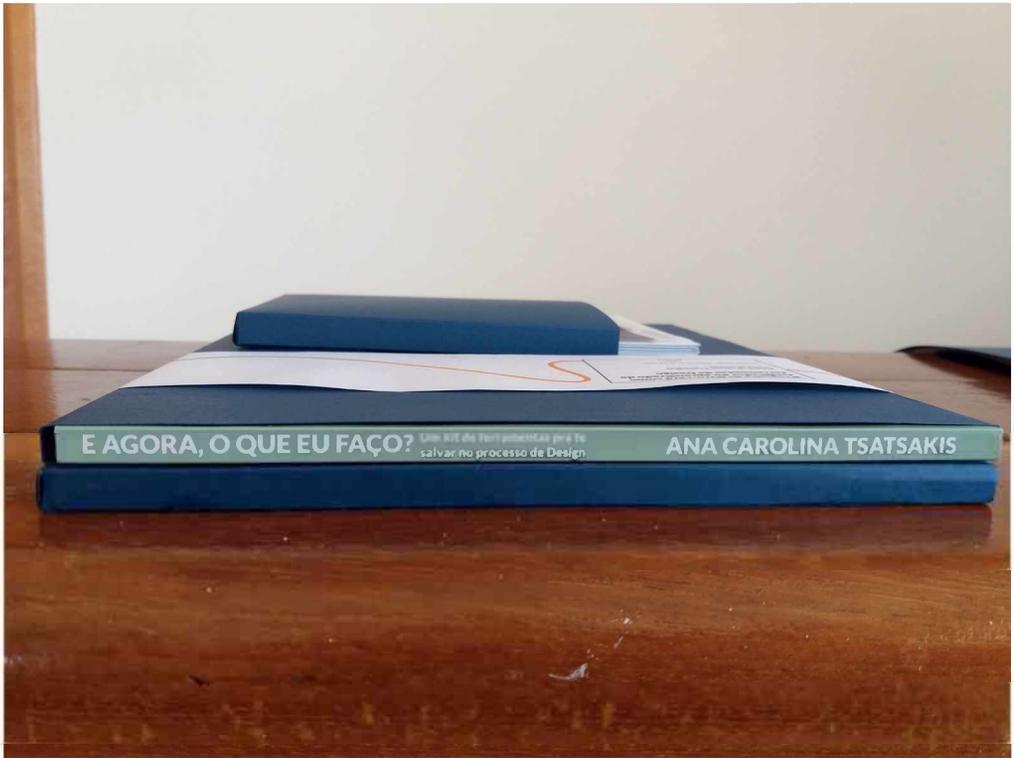




Figura 44 e 45 – Protótipos: Resultado Final

Fonte: autora, 2019

**Proposta de livro-card como
facilitador do aprendizado de
ferramentas de Design**

Ana Carolina Tsatsakis
11521DIT001

Orientação: Viviane G. A. Nunes

TCC
2019-2

ENTREVISTA

Nome da ferramenta
(em português)

CARDS

MAPAS VISUAIS

Ao longo de diversas etapas de projeto foram desenvolvidos diversos mapas visuais. Essas efetivas ferramentas de visualização auxiliaram tanto no processo de redação do texto, quanto na elaboração de opções de layout e decisões a respeito do conteúdo do livro e dos cards. A seguir nas figuras 25 a 27, os principais mapas mentais desenvolvidos e o momento em que foram utilizados.

ESTRUTURA PARA A REDAÇÃO MÉTODOS

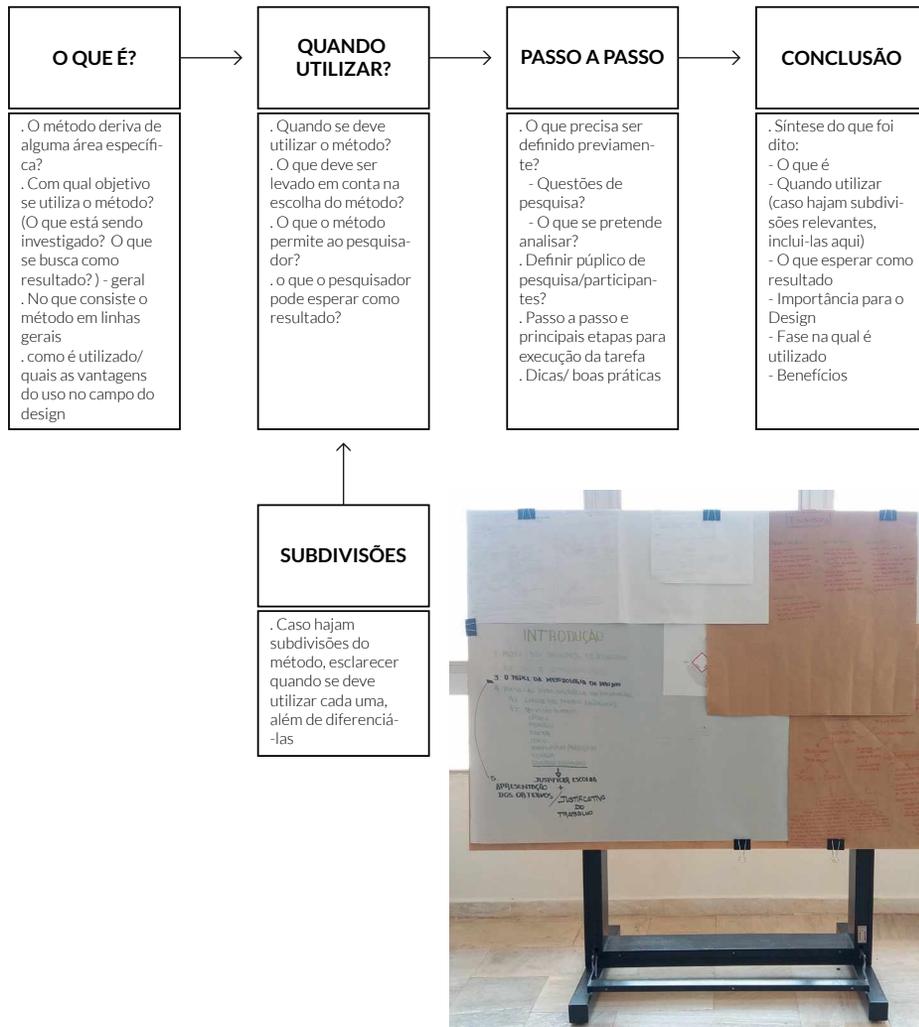


Figura 46 – Mapa visual: Estrutura para redação dos métodos e mapas visuais físicos -

Fonte: autora, 2019

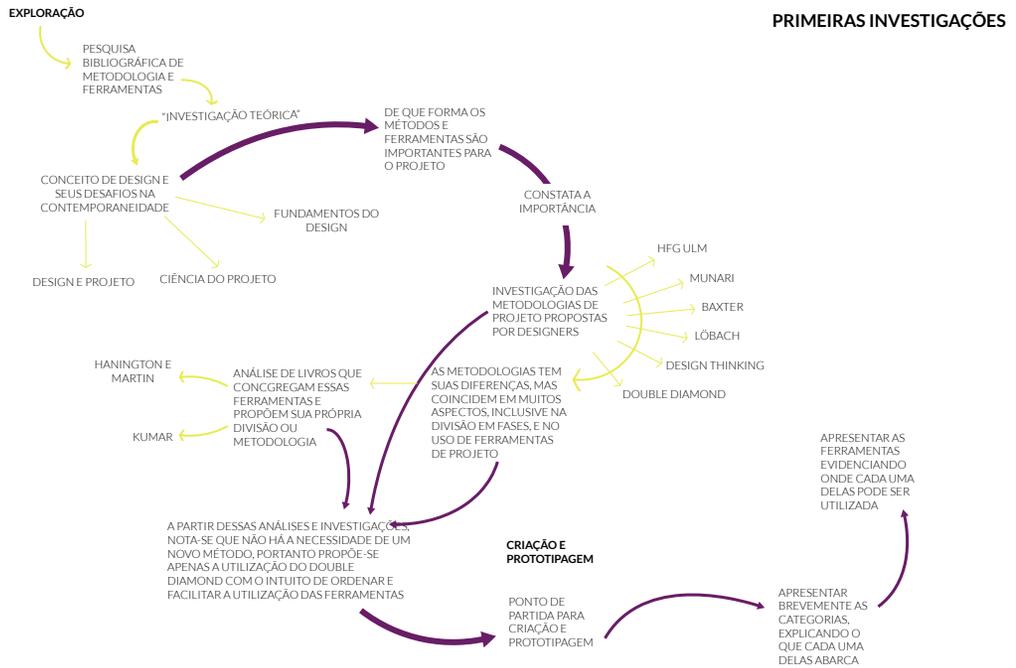


Figura 47 – Mapa visual: Primeiras Investigações-

Fonte: autora, 2019

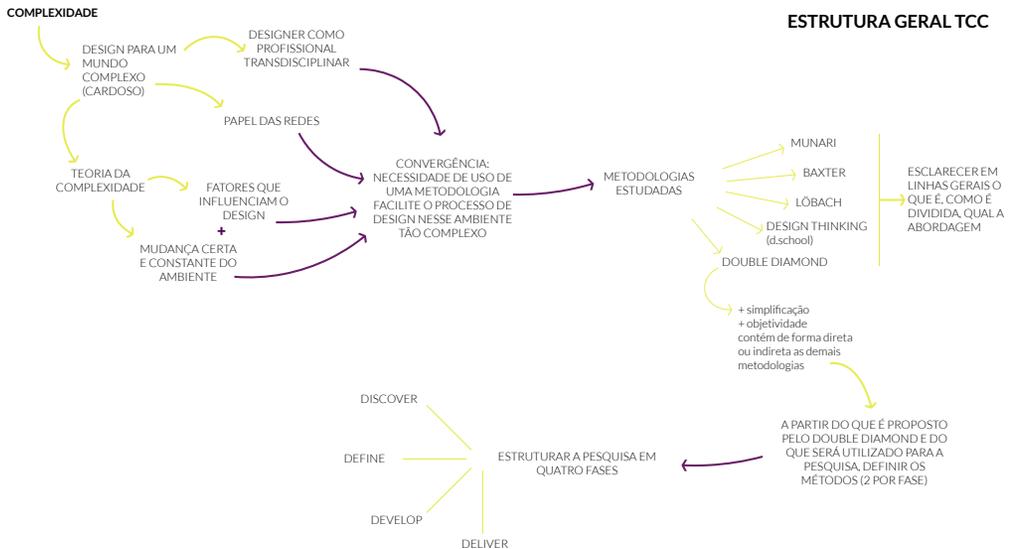


Figura 48 – Mapa visual: Estrutura Geral TCC -

Fonte: autora, 2019

ENTREGA

Por questões de restrição de tempo, infelizmente não foi possível realizar os testes finais ou avaliação. Contudo, a partir das entrevistas, foi possível visualizar alguns aspectos que poderiam ser incorporados às soluções finais. Algumas das sugestões para resumos se relacionava ao fácil acesso dos mesmos, inclusive citando meios móveis (celular). Nota-se, portanto, que em um eventual prosseguimento do presente trabalho, seria interessante incorporar esse meio como suporte para o conteúdo, visto que consiste em uma forma fácil e prática de acessar conhecimento e estimular o estudante a desenvolver cada vez mais seu repertório de ferramentas e conhecimentos.

É importante que o resultado final desse trabalho seja testado em sala de aula, preferencialmente com suporte dos professores de projeto, e espera-se com isso que o material possa ser utilizado e ampliado, permitindo que estudantes e professores aprofundem seu conhecimento a respeito de metodologias e ferramentas de projeto, gerando assim mais coerência do produto final com a questão à qual busca-se resolver.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“O design se distanciou cada vez mais da ideia de <solução inteligente de problemas> e se aproximou do efêmero, da moda, do obsoletismo rápido – a essência da moda é a obsolescência rápida –, do jogo estético-formal, da glamourização do mundo dos objetos. Frequentemente, hoje em dia, design é associado a objetos caros, pouco práticos, divertidos, com formas rebuscadas e gamas cromáticas chamativas. A hipertrofia dos aspectos da moda, por sua vez, reflete-se nos meios de comunicação de massa, em sua incessante busca pelo novo.” (BONSIEPE, 2011, p.18)

A reflexão acerca do processo de projeto evidencia a importância do mesmo para o desenvolvimento do Design como disciplina e para a sistematização do conhecimento e melhoria de resultados, dessa forma, é necessário pesquisar, praticar e aprofundar o uso de métodos e ferramentas, que são úteis para, de certa maneira, resgatar o significado da disciplina de Design – solução inteligente de problemas – se afastando da visão estereotipada e efêmera de um modismo puramente estético, na medida em que aproxima o designer dos problemas e usuários reais, e o leva a considerar os desafios em rede. Assim, é importante que a problemática do termo, como colocado por Bonsiepe, se limite à esfera linguística e que os projetos desenvolvidos por designers (no sentido de projetistas) sejam guiados por métodos e ferramentas contemplando o campo ampliado no qual somos desafiados hoje em dia.

É importante ressaltar dois aspectos observados ao longo do desenvolvimento da presente pesquisa. Primeiramente, constatou-se um hiato entre a teoria metodológica e a prática de projeto, o que pode ser atribuído à ausência de abordagem prática – a qual deveria partir principalmente dos professores de projeto – à falta de interesse por parte dos estudantes em buscar conhecimento e familiaridade através da pesquisa e prática independentes, e à ausência de material acessível, completo e objetivo, em português, que facilite essa busca de conhecimento, tanto por parte de professores quanto de estudantes, e possibilite a compreensão e aplicação das ferramentas. O segundo aspecto notado foi que em geral, o processo de projeto está relacionado a hábitos, os quais são formados ao longo de todo o curso e são reforçados constantemente. Portanto, os estudantes de fato desenvolvem um ‘processo de

projeto' próprio ao longo do curso (fruto de hábito), porém, a tendência é que sua construção seja embasada apenas em experiências anteriores, e não na teoria ou bibliografia disponíveis, reforçando o papel do presente material como facilitador de dinâmicas.

Os processos e métodos aqui colocados beneficiam o designer tanto com a sistematização do conhecimento e da prática quanto pelos questionamentos propostos, ou seja, as diversas interações, ciclos e métodos aplicados, para além de facilitar o ordenamento da informação, nos induzem ao reposicionamento e reformulação do problema, trazendo novas perspectivas e novas abordagens para sua solução.

Em cada uma dessas fases, uma gama de ferramentas auxilia o designer a desenvolver o projeto por meio de questionamentos, pesquisas, consolidação de ideias e conceitos, dentre outros, e aumenta suas chances de sucesso na empreitada da “solução inteligente de problemas” (BONSIPE, 2011, p.18)

A partir do reconhecimento do novo contexto complexo, dos desafios multidisciplinares aos quais os profissionais (designers ou não) estão sujeitos, bem como a análise de diversas metodologias de Design, reconhece-se a necessidade da utilização de metodologias de projeto para que consigamos dar sentido à complexidade e buscar soluções viáveis, levando em consideração a profusão de exigências, limitações e mudanças em todos os contextos. Contudo, considera-se que deve haver também certa flexibilidade na aplicação e formulação de metodologias. Parte-se do princípio que o processo de projeto seja estruturado sem, contudo, que o designer tenha uma atuação excessivamente mecânica e com pouca reflexão crítica. É, portanto, necessário que o estudante ou profissional de design esteja familiarizado com ferramentas e metodologias de design justamente para que seja possível sua emancipação. Acredita-se que é apenas a partir da construção de sólidas bases de conhecimento em teoria e método de design que se pode atingir a maturidade necessária para o desenvolvimento de metodologias próprias sem que haja o empobrecimento do processo. Portanto, esse material tem como principal objetivo auxiliar na construção de repertório de ferramentas e instigar designers e estudantes a discussão e prática metodológica. Espera-se também, que o material possa ser continuado e ampliado através de pesquisa e prática na universidade.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

CRM MAGAZINE. Medford: Crm, v. 20, n. 7, jun. 2016.

CRM MAGAZINE. Medford: Crm, jun. 2015.

ÁHLBERG, Mauri. Varieties of Concept Mapping. In: INT. CONFERENCE ON CONCEPT MAPPING, 1., 2004, Pamplona. Proc.. Pamplona: Universidad Pública de Navarra, 2004. p. 1 - 4. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/5e21/27ec414cobo807e12826dd3452c0530d8dfd.pdf>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

ALCOFORADO, Manoel Guedes. Comunicação Intermediada por Protótipos. 2007. 210 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

ALESSIO, Pedro Martins et al. Prototipagem digital como recurso de ensino: Uma experiência pedagógica de projetos para turmas integradas de design, arquitetura e expressão gráfica. In: CONGRESSO DE LA SOCIEDAD IBERO-AMERICANA DE GRAFICA DIGITAL, Não use números Romanos ou letras, use somente números Arábicos., 2017, Concepción. Conference Paper. Concepción: Sigradi, 2017. p. 2 - 8. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/321234900>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

ALVES, Rui; NUNES, Nuno Jardim. Towards a Taxonomy of Service Design Methods and Tools. In: CUNHA, João Falcão e; SNENE, Mehdi; NÓVOA, Henriqueta. Exploring Services Science. [s.l.]: Springer-verlag Berlin Heidelberg, 2013. p. 215-229.

ANGROSINO, Michael. Etnografia e observação participante. Porto Alegre: Bookman, 2009. 138 p. Tradução de José Fonseca.

BAXTER, P.; JACK, S.. Qualitative Case Study Methodology: Study Design and Implementation for Novice Researchers. *The Qualitative Report*, Fort Lauderdale, v. 13, n. 4, p.544-559, dez. 2008. Disponível em: <<https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol13/iss4/2>>. Acesso em: 22 set. 2018.

BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blucher, 2011. 270 p.

BONSIEPE, Gui; KELLNER, Petra; POESSNECKER, Holger. Metodologia Experimental: Desenho Industrial. Brasília: Cnpq, 1984. 82 p.

BROWN, Tim. Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. 249 p. Tradução de: Cristina Yamagami.

CAMELO, Dioclecio Moreira et al. Pesquisa Qualitativa em Design: Protocolos de pesquisa como suporte a criação e avaliação de produtos conceituais. Revista Ibero de Sistemas e Tecnologias de Informação, Rio Tinto, v. 09/2017, n. 23, p.78-89, set. 2017. Disponível em: <<http://risti.xyz/issues/risti23.pdf>>. Acesso em: 14 jan. 2019.

CARDOSO, Rafael. Design para um Mundo Complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012. 264 p.

CASTILLO-MONTOYA, Milagros. Preparing for Interview Research: The Interview Protocol Refinement Framework. The Qualitative Report, Fort Lauderdale,, v. 21, n. 5, p.811-831, 01 maio 2016. Mensal. Disponível em: <<https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol21/iss5/2>>. Acesso em: 26 dez. 2018.

CELANI, Gabriela; BERTHO, Beatriz Carra. A prototipagem rápida no processo de produção de maquetes de arquitetura. In: GRAPHICA, Não use números Romanos ou letras, use somente números Arábicos., 2007, Curitiba. Anais... . Curitiba: Ufpr, 2007. p. 1 - 8. Disponível em: <http://www.exatas.ufpr.br/portal/docs_degraf/artigos_graphica/APROTOTIPAGEM.pdf>. Acesso em: 14 nov. 2019.

CHASANIDOU, Dimitra; GASPARINI, Andrea Alessandro; LEE, Eunji. Design Thinking Methods and Tools for Innovation. Design, User Experience, And Usability: Design Discourse, [s.l.], p.12-23, 2015. Springer International Publishing. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-20886-2_2.

CHENAIL, Ronald J.. Interviewing the Investigator: Strategies for Addressing Instrumentation and Researcher Bias Concerns in Qualitative Research. The Qualitative Report, Fort Lauderdale, v. 13, n. 4, p.14-21, 19 jan. 2009. Mensal. Disponível em: <<https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol13/iss4/14>>. Acesso em: 04 jan. 2019.

CLARK, Kevin; SMITH, Ron. Unleashing the Power of Design Thinking. Design Management Review, [s.l.], v. 19, n. 3, p.8-15, 10 jun. 2010. Wiley. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1948-7169.2008.tb00123.x>. Disponível em: <<https://www.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1948-7169.2008.tb00123.x>>. Acesso em: 29 jan. 2019.

CONGRESSO IBERO-AMERICANO EM INVESTIGAÇÃO QUALITATIVA, 6., 2017, Salamanca. Atas - Investigação Qualitativa em Ciências Sociais. Salamanca: Sistema Electrónico de Edição de Revistas, 2017. 10 p. Disponível em: <<https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2017/article/view/1447>>. Acesso em: 14 jan. 2019.

CULÉN, Alma L.; GASPARINI, Andrea A.. Find a Book!: Unpacking Customer Journeys at Academic Library. In: ACHI 2014: THE SEVENTH INTERNATIONAL CONFERENCE ON ADVANCES IN COMPUTER-HUMAN INTERACTIONS, 7., 2014, Barcelona. Anais... . Barcelona: Iaria, 2014. p. 89 - 95.

DECKAHOLIC ([s.l.]). [s.l.]. DECKAHOLIC. Disponível em: <<http://www.deckaholic.com/blog>>. Acesso em: 15 mar. 2019.

DOORLEY, Scott et al. Design Thinking Bootleg. Disponível em: <<https://dschol.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

DUARTE, Rosália. Entrevistas em Pesquisas Qualitativas. Educar, Curitiba, n. 24, p.213-255, 15 out. 2004.

EPPLER, Martin J. A Comparison between Concept Maps, Mind Maps, Conceptual Diagrams, and Visual Metaphors as Complementary Tools for Knowledge Construction and Sharing. Information Visualization, [s.l.], v. 5, n. 3, p.202-210, 22 jun. 2006. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1057/palgrave.ivs.9500131>.

FLOM, Joel. The Value of Customer Journey Maps: A UX Designer's Personal Journey. 2011. Disponível em: <<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/09/the-value-of-customer-journey-maps-a-ux-designers-personal-journey.php>>. Acesso em: 12 fev. 2019.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 222 p. Tradução de: Raquel Abi-Sâmara. Organização: Rafael Cardoso.

FONTANA, Andrea; FREY, James H.. Interviewing: The Art of Science. In: DENZIN, Norman K; LINCOLN, Yvonna S. The Handbook of Qualitative Research. Thousand Oaks: Sage Publications, 1994. Cap. 22. p. 361-376.

GARCEZ, Leticia Vasconcelos Morais. Investigação sobre aproximações e singularidades nos métodos e processos de projeto em arquitetura e design: da teoria à prática dos escritórios. 2017. 179 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Fued, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/20032/5/InvestigacaoAproximacoesSingularidades.pdf>>. Acesso em: 29 jan. 2019.

GIBBONS, Sarah. Journey Mapping 101. 2018. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/journey-mapping-101/>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

GONTIJO, Fabiano. As Ilhas Trobriand, a antropologia e os Dimdim: algumas considerações sobre etnografia, turismo e reflexividade em "lugares sagrados". Revista de Antropologia, São Paulo, v. 60, n. 1, p.263-308, 12 maio 2017. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ra/issue/view/9722/997>>. Acesso em: 15 jan. 2019.

GOOGLE FOR STARTUPS (Estados Unidos). Rapid Prototyping 2 of 3: Digital Prototyping. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=KWGBGTGryFk>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

GOULART, Michela Cristiane França; MERINO, Eugenio Andres Diaz. Uso de Representações Visuais Construídas Colaborativamente como Estratégia de Ensino em Gestão de Design. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE GEOMETRIA DESCRITIVA E DESENHO TÉCNICO, 21., 2013, Florianópolis. Anais... . Florianópolis: Ufsc, 2013. p. 1 - 13. Disponível em: <<http://wright.ava.ufsc.br/ãrupohipermidia/graphica2013/trabalhos/USO%20DE%20REPRESENTACOES%20VISUAIS%20CONSTRUIDAS%20COLABORATIVAMENTE%20COMO%20ESTRATEGIA%20DE%20ENSINO%20EM%20GESTAO%20DE%20DESIGN.pdf>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

GUEST, Greg; NAMEY, Emily E.; MITCHELL, Marilyn L.. Participant Observation. In: GUEST, Greg; NAMEY, Emily E.; MITCHELL, Marilyn L.. Collecting Qualitative Data: A Field Manual for Applied Research. Thousand Oaks: Sage Publications, 2013. Cap. 3. p. 75-112.

IDEO (Estados Unidos). Case Studies. Disponível em: <<https://www.designkit.org/case-studies>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

IDEO (Estados Unidos). IDEO DESIGN THINKING. Disponível em: <<https://designthinking.ideo.com/>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

IDEO (Estados Unidos). Methods. Disponível em: <<https://designkit.org/methods>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

IDEO (Estados Unidos). Nature Cards. Disponível em: <<https://www.ideo.com/post/nature-cards>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

IDEO ([s.l.]). [s.l.]. DESIGN KIT. Disponível em: <<http://www.designkit.org/>>. Acesso em: 15 nov. 2018.

IDEO. Human Centered Design: Design Kit. Disponível em: <<https://www.ideo.com/post/design-kit>>. Acesso em: 13 fev. 2019.

JACOB, Stacy A.; FURGERSON, S. Paige. Writing Interview Protocols and Conducting Interviews: Tips for Students New to the Field of Qualitative Research. The Qualitative Report, Fort Lauderdale, v. 17, n. 42, p.1-10, 15 out. 2012. Mensal. Disponível em: <<https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol17/iss42/3>>. Acesso em: 26 dez. 2018.

KAPLAN, Kate. The 5 Steps of Successful Customer Journey Mapping. 2017. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/customer-journey-mapping-process/>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

KAPLAN, Kate. When and How to Create Customer Journey Maps. 2016. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/customer-journey-mapping/>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

KITCHIN, Rob. Cognitive Maps. International Encyclopedia Of The Social & Behavioral Sciences, [s.l.], p.79-83, 2015. Elsevier. <http://dx.doi.org/10.1016/b978-0-08-097086-8.72008-3>.

KOLKO, Jon. Design Thinking Comes of Age. Harvard Business Review, Boston, v. /, n. /, p.66-71, set. 2015. Disponível em: <<https://hbr.org/2015/09/design-thinking-comes-of-age>>. Acesso em: 29 jan. 2019.

KRAUSE, Rachel. Paper Prototyping 101. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/videos/paper-prototyping-101/>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

KUMAR, Vijay. 101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2013.

LAUBHEIMER, Page. Presenting Low-Fidelity Prototypes to Stakeholders. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/videos/low-fi-prototypes-stakeholders/>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

LAWRENCE, Adam et al (Ed.). This is Service Design Doing. 2018. Disponível em: <<https://www.thisisservicedesigndoing.com/methods>>. Acesso em: 22 fev. 2018.

LUPTON, Ellen (Org.). Intuição, Ação, Criação: Graphic Design Thinking. São Paulo: G. Gili, 2013. 184 p. Tradução de: Mariana Bandarra.

MARTIN, Bella; HANINGTON, Bruce. Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Beverly: Rock Port Publishers, 2012.

MEDIALABAMSTERDAM (Amsterdam). [s.l.]. MediaLABAmsterdam. Disponível em: <<https://medialabamsterdam.com/toolkit/>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

MENOTI, Gabriel. A gambiarra e a perspectiva da prototipagem. Vazantes, Fortaleza, v. 01, n. 01, p.203-205, jan. 2017. Disponível em: <<http://periodicos.ufc.br/vazantes/issue/view/566>>. Acesso em: 04 nov. 2019.

MOON, Heekyung et al. A Design Process for a Customer Journey Map: A Case Study on Mobile Services. Human Factors And Ergonomics In Manufacturing & Service Industries, [s.l.], v. 26, n. 4, p.501-514, 16 maio 2016. Wiley. <http://dx.doi.org/10.1002/hfm.20673>. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/hfm.20673>>. Acesso em: 29 jan. 2019.

- NAVANEEDHAN, C. Girija; KAMALANABHAN, T. J.. What Is Meant by Cognitive Structures? How Does It Influence Teaching – Learning of Psychology? *Ira International Journal Of Education And Multidisciplinary Studies* (issn 2455-2526), [s.l.], v. 7, n. 2, p.89-98, 28 maio 2017. Institute of Research Advances. <http://dx.doi.org/10.21013/jems.v7.n2.p5>.
- NENONEN, Suvi et al. Customer Journey: a method to investigate user experience. 2008. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/bbo0a/a5d-373c8011eeca2b8b07638ab25c2baec31.pdf>>. Acesso em: 29 jan. 2019.
- NOVAK, Joseph D.; CAÑAS, Alberto J.. *The Theory Underlying Concept Maps and How to Construct and Use Them*. Technical Report Ihmc Cmaptools, Florida, v. 01, n. /, p.1-36, jan. 2008.
- NUNES, Juliana; QUARESMA, Manuela. A construção de personas e do mapa da jornada do usuário: a delimitação de modelos mentais para o design centrado no usuário ou da interação usuário-notícia. *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, v. 26, n. 2, p.3-27, abr. 2018. Disponível em: <<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/issue/view/52>>. Acesso em: 06 fev. 2019.
- PATTON, Michael Quinn. *Qualitative research & evaluation methods*. 3. ed. Thousand Oaks: Sage, 2002. 598 p.
- PAZMINO, Ana Veronica. *Como se cria: 40 métodos para design de produtos*. São Paulo: Blucher, 2015. 279 p.
- PERNICE, Kara. UX Prototypes: Low Fidelity vs. High Fidelity. 2016. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/ux-prototype-hi-lo-fidelity/>>. Acesso em: 27 nov. 2019.
- REASON, Peter; BRADBURY, Hilary (Ed.). *The Sage handbook of action research: participative inquiry and practice*. 2. ed. Los Angeles: Sage, 2008. 720 p.
- RICHARDSON, Adam. Understanding Customer Experience. 2010. Disponível em: <<https://hbr.org/2010/10/understanding-customer-experie>>. Acesso em: 12 fev. 2019.
- RICHARDSON, Adam. Using Customer Journey Maps to Improve Customer Experience. 2010. Disponível em: <<https://hbr.org/2010/11/using-customer-journey-maps-to>>. Acesso em: 11 fev. 2019.
- ROSENBAUM, Mark S.; OTALORA, Mauricio Losada; RAMÍREZ, Germán Contreras. How to create a realistic customer journey map. *Business Horizons*, [s.l.], v. 60, n. 1, p.143-150, jan. 2017. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bushor.2016.09.010>. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681316300982?via%3Dihub>>. Acesso em: 04 fev. 2019.

SANDIFORD, Peter J.. Participant Observation as Ethnography or Ethnography as Participant Observation in Organizational Research. In: STRONG, Kenneth D. (Ed.). *The Palgrave Handbook of Research Design in Business and Management*. New York: Palgrave Macmillan, 2015. p. 411-446.

SERRAT, Olivier. Drawing Mind Maps. Knowledge Solutions, [s.l.], p.605-607, 2017. Springer Singapore. http://dx.doi.org/10.1007/978-981-10-0983-9_65.

SERVA, Maurício; JAIME JUNIOR, Pedro. Observação Participante e Pesquisa em Administração: Uma Postura Antropológica. *Revista de Administração de Empresas*, São Paulo, v. 35, n. 1, p.64-79, maio 1995.

STICKDORN, Marc et al. *This is Service Design Methods: a companion to this is service design doing*. Canada: O'reilly, 2018. 233 p.

STICKDORN, Marc; SCHNEIDER, Jakob. *This is Service Design Thinking: Basics - Tools - Cases*. Canada: John Wiley & Sons, 2011. 384 p.

STONE, Terry Lee. *Managing the Design Process Concept Development: An Essential Manual for the Working Designer*. Beverly: Rockport Publishers, 2010. 208 p.

TELLIS, W. M.. Application of a Case Study Methodology. *The Qualitative Report*, Fort Lauderdale, v. 3, n. 3, p.1-19, set. 1997. Disponível em: <<https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol3/iss3/1>>. Acesso em: 26 dez. 2018.

THE color system. Disponível em: <<https://material.io/design/color/#>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

TURNER, Daniel W.. Qualitative Interview Design: A Practical Guide for Novice Investigators. *The Qualitative Report*, Fort Lauderdale, v. 15, n. 3, p.754-760, 01 maio 2010. Mensal. Disponível em: <<https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol15/iss3/19>>. Acesso em: 26 dez. 2018.

WARFEL, Todd Zaki. Creating shared understanding with journey mapping. 2018. Disponível em: <<https://blog.prototypr.io/creating-shared-understanding-with-journey-mapping-fa473fa07796>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

WASHINGTON. United States General Accounting Office. Program Evaluation And Methodology Division. *Using Structured Interviewing Techniques*. Washington, 1991. 109 p. Disponível em: <<https://www.gao.gov/assets/80/76090.pdf>>. Acesso em: 08 jan. 2019.

WHEELDON, Johannes; FAUBERT, Jacqueline. Framing Experience: Concept Maps, Mind Maps, and Data Collection in Qualitative Research. *International Journal Of Qualitative Methods*, [s.l.], v. 8, n. 3, p.68-83, set. 2009. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/160940690900800307>.

WHITENTON, Kathryn; GIBBONS, Sarah. Case Study: Iterative Design and Prototype Testing of the NN/g Homepage. 2018. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/case-study-iterative-design-prototyping/>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

YAZAN, B.. The Approaches to Case Study Methods in Education: Yin, Merriam, and Stake. The Qualitative Report, Fort Lauderdale, v. 20, n. 2, p.134-152, fev. 2015. Disponível em: <<https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol20/iss2/12>>. Acesso em: 26 dez. 2018.

YIN, Robert K.. Estudo de Caso: Planejamento e Métodos. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001. Tradução: Daniel Grassi.

ÅHLBERG, Mauri Kalervo. Concept mapping as an empowering method to promote learning, thinking, teaching and research. Journal For Educators, Teachers And Trainers, [s.i.], v. 4, n. 1, p.25-35, 22 jan. 2013. Disponível em: <<https://researchportal.helsinki.fi/en/publications/concept-mapping-as-an-empowering-method-to-promote-learning-think>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

ANEXOS

ANEXO 01 - EMENTA DISCIPLINA MFD



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO & DESIGN
COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN

PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

COMPONENTE CURRICULAR: Métodos e Ferramentas de Design				
UNIDADE OFERTANTE: Faculdade De Arquitetura e Urbanismo & Design				
CÓDIGO: FAUED31008		PERÍODO/SÉRIE:		TURMA: A1
CARGA HORÁRIA			NATUREZA	
TEÓRICA: 15h	PRÁTICA: 15h	TOTAL: 30h	OBRIGATÓRIA: (x)	OPTATIVA: ()
PROFESSOR(A): Viviane dos Guimaraes Alvim Nunes				ANO/SEMESTRE: 2019/D1
OBSERVAÇÕES:				

2. EMENTA

Estudo dos métodos e ferramentas de design que orientam os projetos de produto e de serviços, físicos e/ou virtuais. Técnicas de criatividade. Ferramentas de representação. Análise crítica dos métodos e ferramentas de design com vistas à identificação de modelos adequados aos diferentes contextos projetuais.

3. JUSTIFICATIVA

Estudar questões relativas aos métodos de projeto e as ferramentas de representação, de forma a compreender os processos projetuais, as informações necessárias ao desenvolvimento das soluções de design, sejam elas de produto e/ou serviço, sejam elas físicas ou virtuais.

4. OBJETIVOS

Objetivo Geral:

- Capacitar o discente para conhecer, compreender e aplicar os métodos e ferramentas de design no desenvolvimento de projetos de produtos e serviços.

Objetivos Específicos:

- Conhecer e aplicar técnicas de criatividade em projetos.
- Desenvolver a visão sistêmica dos problemas, a representação gráfica das soluções, a interação em grupo e a comunicação.
- Desenvolver a capacidade visão crítica para análise das necessidades de um usuário;



Av. João Naves de Avila, 2121, Bloco 11, Bairro Santa Mônica,
Uberlândia | MG, CEP: 38408-100. Fone: (34) 3239.4435
www.faued.ufu.br
Facebook | Instagram: Design UFU
cocde@ufu.br



5. PROGRAMA

Módulo 1. Métodos de Projeto em Design

- Etapas de projeto. Estudo de métodos e autores:
 - Bruno Munari
 - Mike Baxter
 - Bernd Lobäch
 - Gui Bonsiepe
 - Duplo Diamante (Double Diamond)
 - IDEO e outros
- Exercícios para a prática dos métodos

Módulo 2. Técnicas de criatividade

- Brainstorming, Brainwriting
- Sinética, Biônica
- Análise paramétrica, Analogias e metáforas
- MESCRAI
- 635 e outros

Módulo 3. Técnicas de visualização e análise de soluções projetuais

- Painel Semântico (moodboard, image board)
- Histórias em quadrinhos (Storytelling, Storyboard)
- Mapas: Mapas mentais (mind maps); Mapas do Sistema (system maps); Mapas dos Atores e/ou parceiro (actors or stakeholders maps)
- Jornada do usuário (customer journey map)
- Personas
- Análise Estratégica (swot analysis)
- Estudos de Casos (case studies)

Introdução às técnicas de visualização e análise projetuais sistêmicas, incluindo pesquisas de grupos culturais e serviços: crowdsourcing; sondas culturais (cultural probes); grupos focais (focus groups); service blueprint; prototipagem (service and experience prototyping)

6. METODOLOGIA

As atividades programadas para a disciplina serão desenvolvidas da seguinte forma:

- Aulas expositivas com o uso de recursos de quadro branco, ppt;
- Prática de projeto e representação em sala de aula;
- Workshops para a prática de métodos, criatividade e uso de ferramentas;
- Observações em campo para a coleta de dados;

Cronograma de Atividades - 2019

MÊS		ATIVIDADES DESENVOLVIDAS
MARÇO	aula	
11	1ª.	Atividades de recepção de calouros.
18	2ª.	Apresentação da disciplina: conteúdo, abordagem, metodologia e proposta de atividades/exercícios. Ex. 1: Exercício experimental de compreensão sobre processos de projeto, representação, visualização. Para a próxima aula: Leitura do livro do Bruno Munari





SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



25	3ª	Método de Projeto: Bruno Munari. Ex. 2: aplicação da metodologia de Munari
ABRIL		
01	4ª	Métodos de Projeto: Mike Baxter e Bernd Lobach, Burdek.
08	5ª	Métodos de Projeto: Gui Bonsiepe, Burdek e Baxter review
15	6ª	Análise comparativa entre metodologias estudadas (reposição) Ex. 3
22	7ª	Aula sobre Ferramentas: introdução à analogia, sinética, e Ex. 4: técnica 635
29	8ª	Introdução aos métodos da IDEO e Double Diamond. Ex. 5: exploratório
MAIO		
06	9ª	Aula sobre os métodos IDEO e Double Diamond. Leitura prévia de textos-base.
13	10ª	Personas e jornada do usuário. Técnicas de visualização: Painel semântico, história em quadrinhos (storytelling). (ex. 6 a 10, devem estar presentes no Projeto I)
20	11ª	Técnicas de coleta de dados: observação, observação participante, estudo de caso.
27	12ª	Ex. 5A. Aprofundamento do Ex. 5.
JUNHO		
03	13ª	Técnicas de criatividade: Mapa Mental, MESCRAI. Técnicas de análise: Análise paramétrica, de similares (ex.10), Análise estratégica (SWOT)
10	14ª	Introdução às técnicas de análise projetuais sistêmicas: crowdsourcing; sondas culturais (cultural probes); grupos focais (focus groups); service blueprint; prototipagem (service and experience prototyping).
17	15ª	Introdução ao tema da Inovação Social. Apresentação da proposta do Ex. 11
24	16ª	Desenvolvimento do Ex. 11
JULHO		
01	17ª	Bancas de ITCC e TCC – Ex. 12: A participação nas bancas é obrigatória e deverá gerar um resumo do trabalho/tema apresentado, métodos utilizados para pesquisa e projeto, comentários dos professores, dentre outros que considerar pertinentes. Os resultados serão apresentados na última aula, com debate oral.
08	18ª	Ex. 13: Entrega do trabalho final da disciplina de Projeto I, com foco nos métodos e ferramentas utilizados. Discussão sobre as observações feitas durante a participação nas bancas

7. AVALIAÇÃO

A disciplina de Métodos e Ferramentas de Design explora conteúdos teóricos e sua aplicação na prática para o desenvolvimento e visualização de projetos. A avaliação deverá contemplar a participação do discente em sala de aula bem como a avaliação do conteúdo abordado em sala, por meio de exercícios individuais (em sala de aula, graficamente ilustrados), em dupla e/ou em grupo (exercício final).

Ex. 1: experimental processo projeto = 5p

Ex. 2: método Munari = 7p + 5p (texto)

Ex. 3: análise comparativa de metodologia de projeto = 5p

Ex. 4: método 635 = 3p

Ex. 5: exploratório do método IDEO/Double Diamond = 5p

Ex. 5A: continuidade do ex. 5 = 10p (5p ex + 5p texto-síntese – conceito proposto + resumo dos textos)

Ex. 6: personas = 10p

Ex. 7: analogia/MESCRAI + mapa mental = 5p + 5p

Ex. 8: painel semântico = 5p

Ex. 9: história em quadrinhos = 5p



Av. Inês de Azevedo, 2121, Bloco 11, Bairro Santa Mônica,
Uberlândia | MG, CEP: 38400-100. Fone: (34) 3229-4435
www.fauud.ufu.br
Facebook | Instagram: @design.ufu
cocde@ufu.br



- Ex. 10: análises = 5p
Ex. 11: método de identificação de inovações sociais = 10p
Ex. 12: participação em banca de TCC = 10p (relatório e debate)
Ex. 13: Entrega e Apresentação do trabalho final da disciplina de Projeto I, com foco nos métodos e ferramentas utilizados. Deverão ser utilizados recursos infográficos (à mão ou digitais), com justificativas das escolhas dos processos e ferramentas utilizadas = 5p.

8. BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

LOBÄCH, Bernd. **Design Industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. (trad. Itiro lida). São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

MARTIN, Bella; HANINGTON, Bruce. **Universal Methods of Design**. Beverly: Rockport Publishers, 2012.

COMPLEMENTAR:

BÜRDEK, B. E. *História, Teoria e Prática do Design de Produtos*. 1ª ed. São Paulo: Blücher, 2006.

LUPTON, Ellen (org). **Intuição, ação, criação graphic design thinking**. (trad. Mariana Bandarra). G. Gilli, 2013.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2008. PHILIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design**. São Paulo: E. Blucher, 2008.

FERNANDES, Fabiane Rodrigues. **Design de Informação**: base para a disciplina no curso de Design. Rio Claro: FRF Produções, 2015.

STICKDORN, Marc. **Isto é Design Thinking de Serviços**: Fundamentos, Ferramentas, Casos. Porto Alegre: Bookman – Grupo A. 2014.

Websites/webgrafia:

POZATTI, M.; BERNARDES, M.M.S.; LINDEN, J.C.S.V. **Avaliação de soluções geradas a partir de Métodos de Design voltados para a Inovação**. UFRGS: Design & Tecnologia. 12, 2016.

<http://www.servicedesigntools.org> <http://servicedesigntoolkit.org>

<http://www.slideshare.net/urijoe/visualization-tool-how-communicate-the-service-design-concepts-presentation>

<http://www.livrodesignthinking.com.br>

9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação em:



ANEXO 02 - EMENTA DISCIPLINA PROJETO II



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



Faculdade de Arquitetura Urbanismo e Design

COLEGIADO DO CURSO DE DESIGN

PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO 2				
UNIDADE OFERTANTE: FAUeD				
CÓDIGO: FAUED32001		PERÍODO/SÉRIE: 2º PERÍODO		TURMA:
CARGA HORÁRIA			NATUREZA	
TEÓRICA: 30	PRÁTICA 90	TOTAL: 120	OBRIGATORIA: (x)	OPTATIVA: ()
PROFESSOR(A): JULIANO OLIVEIRA VIVIANE DOS GUIMARÃES ALVIM NUNES				ANO/SEMESTRE: 2019/2
OBSERVAÇÕES: Disciplina semestral				

2. EMENTA

Metodologia projetual aplicada (ex. Löbach, Munari, Baxter e outros), ferramentas e técnicas de geração, sistematização e avaliação de ideias. Leitura e análise crítica de projetos de mobiliário e/ou objetos: construção de repertório. Ética e sustentabilidade projetual: conhecimento de materiais e seus impactos ambientais (papel, madeira, metal, fibras naturais e tecelagem). Projeto de produto na escala do corpo. Projetos de mobiliário e/ou objetos de baixa e média complexidade, considerando a linguagem plástica, ergonômica, tecnológica e sustentável do produto. Relações entre usuário, espaço e objeto. Técnicas de representação: do desenho à mão livre aos meios de digitais, colagens e vídeos. Desenvolvimento de modelos experimentais tridimensionais físicos. Design, processos criativos e conceitos.

3. JUSTIFICATIVA

A disciplina pretende proporcionar ao aluno a compreensão do Projeto de Mobiliário e do Objeto: concepção, geração de ideias, conceito de projeto, percepção do perfil do cliente bem como o detalhamento do Projeto. Dessa forma, o processo pedagógico visa à participação direta com o conteúdo programático da disciplina, na pesquisa preliminar e ao Projeto em si, para que o aluno se sinta apto a desenvolver os produtos solicitados em sua carreira profissional, pertinentes à sua formação.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

Capacitar o discente para desenvolver Projetos de Mobiliário e/ou objetos de baixa complexidade (uso de um único material e/ou processo de fabricação) e de média complexidade (uso de um ou mais materiais e/ou processo de fabricação), a partir do uso de metodologias projetuais, ferramentas e técnicas de geração, sistematização e avaliação de ideias.



Objetivos Específicos:

- Desenvolver capacidade crítica para análise das soluções conceituais tendo em vista os impactos ambientais, as questões ergonômicas, materiais e tecnologias utilizadas;
- Estimular a leitura e avaliação plástica, ergonômica, técnica, funcional e crítica do mobiliário, com base nos aspectos históricos, socioeconômicos e culturais;
- Explorar, de forma inovadora, técnicas e meios de representação e de comunicação das soluções projetuais;
- Integrar conhecimentos adquiridos nas disciplinas do período e de períodos anteriores.

5. PROGRAMA

1. Leitura crítica de projetos de mobiliário e/ou objetos para a construção de repertório projetual;
2. Metodologia de projeto (Löbach, Munari, Baxter, entre outros): técnicas de determinação de necessidades, coleta e análise de dados, identificação de meios materiais e instrumentos de projeto;
3. Aplicação de técnicas de criatividade: brainstorming, analogia, MESCRAI, mapas mentais;
4. Ética e sustentabilidade projetual:
 - conhecimento de materiais (papel, madeira, metal, fibras naturais e tecelagem);
 - relação entre projeto e impactos ambientais;
 - reflexões sobre ciclo de vida do produto.
5. Desenvolvimento de projetos de mobiliário e/ou objetos na escala do corpo:
 - Apresentação do perfil do usuário e análise preliminares por meio de técnicas de representação: personas, mapa mental, *brainstorming*, *moadboard* (painel semântico), dentre outros;
 - Apresentação de estudos e resultados por meio de esboços, desenho técnico, *storyboard*;
 - Desenvolvimento de maquetes físicas tridimensionais.

Etapa 1: cadeira Sedia – Enzo Mari

Exercício 1: A partir de leituras e discussões teóricas, desenvolver uma proposta de releitura/ intervenção/modificação da cadeira Sedia.

Resultado: Croquis, Maquete em escala 1/5 e Protótipo no LAMOP (em pinus), Definição de dimensões das peças da intervenção.

Etapa 2: Representações

Exercício 2: Pesquisa teórica sobre materiais, ferragens, processos de fabricação de mobiliário.

Resultado: Apresentação de trabalho e entrega de material digital: 4 grupos – temas: madeira maciça, derivados de madeira, ferragens, processos de fabricação de mobiliário.

Exercício 3: Desenho de mobiliário - aula preliminar sobre traços, cotas e textos explicativos sobre armários.

Resultado: Desenho técnico da cadeira Sedia (ex. 1).

Exercício 4: Desenho de mobiliário - os alunos deverão fazer uma pesquisa preliminar sobre dimensões de armários, distâncias de araras, gavetas, etc.

Resultado: Desenho técnico de armário básico de 3 portas, com gavetas e maleiro.

Etapa 3: Objeto

Exercício 5: Criação de objeto de apoio (em dupla) - para livros, computador, bicicleta, em madeira/chapa/metal e/ou tecido (como material complementar), a partir de uma imagem bidimensional que será transformada em módulo tridimensional.

Resultados:



etapa 1 – Definir público alvo (persona), realizar coleta e análise de dados, utilizar técnicas de criatividade, croquis, maquete de estudo em papelão ou papel rígido ou poliestireno expandido (EPS), em escala 1/5. Seguir rigor geométrico, transformando a forma bidimensional em um módulo tridimensional que, combinado várias vezes, deverá gerar o objeto com a função escolhida.

etapa 2 – Maquete final do objeto, Protótipo e memória de projeto (contendo todo o processo de desenvolvimento, desde a definição da persona, coleta de dados, processo de criatividade, registro das maquetes, desenho técnico, resultado final com execução e montagem do protótipo.

Etapa 4: Mobília

Exercício 6: Projeto de móvel multiuso com pallets e/ou restos de MDF para o saguão do Bloco 50B.

Resultado: Mock-up ou Protótipo, com maquetes (de estudo e do objeto final), desenhos técnicos e processos de desenvolvimento do produto. Registrar todo o processo de desenvolvimento de projeto incluindo métodos e ferramentas de design: personas, técnicas de criatividade, coleta e análise de dados, croquis e maquetes de estudo. Considerar o sistema de fabricação, montagem e desmontagem, segurança, facilidade de transporte, uso adequado do material garantindo o melhor aproveitamento do material selecionado.

6. CRONOGRAMA

AGOSTO	
12	Planejamento
14	Planejamento
19	Apresentação da disciplina; Lançamento do Exercício 01: <ul style="list-style-type: none">Cadeira Sedia – Enzo Mari. Vídeo e discussão (https://www.youtube.com/watch?v=zdyiw1Faag&list=PLDqI5yYP9gxCAOKQUt5SUegWQoGyAFDcA)Leituras (para a semana seguinte): Revisão do Processo de desenvolvimento de Projeto (cada grupo deverá selecionar um processo/autor); Leitura do livro de Enzo Mari – Autoprogettazione.
21	Exercício 01: Em sala de aula: Maquete da cadeira Sedia – original – escala 1:5
26	Discussão das leituras programadas; Revisão dos Métodos e ferramentas de pesquisa em Design; Análise da cadeira Sedia para subsidiar (re)desenho em escala 1:5. <ul style="list-style-type: none">Preparar pesquisa preliminar para apresentação na aula seguinte: Coleta de dados sobre intervenções/variações/usos diversos da cadeira Sedia.
28	Exercício 01: Análise das soluções encontradas para a cadeira Sedia: etapa de criatividade (uso de ferramentas de visualização) e início dos croquis para o (re)desenho da cadeira em escala 1:5
SETEMBRO	
02	Exercício 01: Croquis de intervenção e início da Maquete com a intervenção proposta para a cadeira.
04	Exercício 01: Em sala de aula: Maquete da cadeira Sedia – intervenção – escala 1:5. Definir dimensões de todas as peças necessárias para a execução da cadeira, conforme tabela proposta por Enzo Mari.
09	Exercício 2: Apresentação de pesquisa teórica sobre materiais, ferragens, processos de fabricação de mobiliário (alunos). Aula teórica: Desenho de mobiliário. Início do Exercício 3: Desenho da cadeira (entrega dia



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



	11/09). Preparar pesquisa preliminar sobre dimensões de armário para roupas;
11	Exercício 4: Início do desenho de um armário (com base na pesquisa preliminar sobre dimensões, etc);
16	Exercício 4: finalização e entrega do desenho do armário;
18	Exercício 1 (finalização) - No LAMOP: Produção do protótipo da intervenção/variação da cadeira;
23	Exercício 1 (finalização) - No LAMOP: Produção do protótipo.
25	Exercício 1 (finalização) - No LAMOP: Produção do protótipo. Apresentação Prévia do Exercício 5: Criação de Objeto de Apoio/Geometria. Preparar pesquisa preliminar a ser apresentada na aula seguinte: definição persona; coleta e análise de dados; Preparar leitura de texto sobre composição geométrica (bi e tridimensional).
30	Exercício 5: Criação de Objeto de Apoio/Geometria. Aula expositiva para subsidiar discussão de texto (leitura preliminar). Início: Apresentação da Pesquisa preliminar: definição persona; coleta e análise de dados; Discussão para subsidiar o desenvolvimento das soluções; Seleção da forma bidimensional; manipulação da forma; exploração do volume; composição, etc.
OUTUBRO	
02	Exercício 5: Criação de Objeto de Apoio/Geometria. Aula expositiva para subsidiar discussão de texto (leitura preliminar). Início: Apresentação da Pesquisa preliminar: definição persona; coleta e análise de dados; Discussão para subsidiar o desenvolvimento das soluções; Seleção da forma bidimensional; manipulação da forma; exploração do volume; composição, etc.
07	Exercício 5: Em sala de aula: Desenvolvimento dos estudos preliminares/projeto - Objeto de apoio e maquetes de estudo;
09	Exercício 5: Em sala de aula: Desenvolvimento dos estudos preliminares/projeto - Objeto de apoio e maquetes de estudo;
14	Exercício 5: Em sala de aula: Definição do projeto, com apresentação da maquete de estudo;
16	Exercício 5: Em sala de aula: Refinamento e plano de corte das peças para a execução do protótipo;
21	Exercício 5: Finalização da execução do Protótipo. Apresentação de Objeto de Apoio (em dupla). Fazer um levantamento preliminar (apresentar casos para locais de uso semelhante ao SOB) – observação participante não estruturada (observação livre) Exercício 6: Preparar pesquisa preliminar a ser apresentada na aula dia 04/11: persona; coleta e análise de dados;
23	Exercício 6: Móvel multiuso para o saguão do bloco SOB (grupo de 4 alunos). Iniciar o planejamento do Exercício (todas as etapas a ser desenvolvidas): roteiro do questionário para a entrevista e observação participante (para auxiliar na definição da persona); definir os objetos específicos para realizar a coleta de dados; dados a serem analisados
28	RECESSO – DIA DO SERVIDOR PÚBLICO (2019)
30	SBQP 2019 e Vem Pra UFU
NOVEMBRO	
04	Exercício 6: Móvel multiuso para o saguão do bloco SOB (grupo de 4 alunos) APRESENTAÇÃO da Pesquisa preliminar

4 de 6



06	<i>Exercício 6:</i> Em sala de aula: Desenvolvimento dos estudos preliminares/projeto - Móvel multiuso para o saguão do bloco 50B Definição persona; coleta e análise de dados; Discussão para subsidiar o desenvolvimento das soluções <i>Em sala de aula:</i> iniciar estudos utilizando técnicas de criatividade, croquis;
11	<i>Exercício 6:</i> Em sala de aula: Desenvolvimento dos estudos preliminares/projeto - Móvel multiuso para o saguão do bloco 50B
13	<i>Exercício 6:</i> Em sala de aula: Desenvolvimento dos estudos preliminares/projeto - Móvel multiuso para o saguão do bloco 50B
18	<i>Exercício 6:</i> Apresentação da proposta preliminar do Móvel multiuso para o saguão do bloco 50B – discussão e início do refinamento. (croquis e maquete de estudo escala 1:5)
20	RECESSO – DIA A CONSCIÊNCIA NEGRA (2019)
25	<i>Exercício 6:</i> Revisão e refinamento da proposta. Croquis em escala e maquetes de estudo; dimensionamento das peças a serem cortadas.
27	<i>Exercício 6:</i> Apresentação final dos projetos. Seleção dos objetos a serem prototipados
DEZEMBRO	
02	<i>Exercício 6:</i> LAMOP – início da produção do Protótipo
04	<i>Exercício 6:</i> LAMOP – finalização do Protótipo – teste de montagem, sem fixação das partes.
09	BANCAS DE TCC - Montagem no saguão do bloco 50B; Discussão sobre os resultados projetuais obtidos
11	BANCAS DE TCC – entrega do desenho técnico de observação
16	<i>Exercício 6:</i> Apresentação digital e entrega do memorial de projeto.
18	Semana de Vista de Trabalhos e avaliação da disciplina

6. METODOLOGIA

As aulas serão divididas entre teóricas e práticas.

A disciplina terá como metodologia de ensino nas questões teóricas a utilização de aulas expositivas com apoio de farto material iconográfico e a produção de debates e leituras extraclasses. Tal metodologia visa o desenvolvimento do potencial de reflexão e análise dos alunos, bem como a assimilação do conteúdo exposto para a constituição do referencial teórico para o desenvolvimento da atividade prática. Poderá ser realizado através de seminários, debates, painéis, estudos dirigidos, aulas expositivas, exposições dialogadas, desenvolvimento de pesquisas, exercícios etc. Os recursos didáticos disponíveis são quadro e giz, lousa branca, data-show.

Nas questões práticas a metodologia utilizada será o desenvolvimento da atividade prática através do exercício de projeto de mobiliário com orientação dos professores. As assessorias são também reflexivas e a finalização da atividade culmina na exposição do resultado e discussão coletiva.

Durante o desenvolvimento dos módulos, está prevista uma visita orientada pelos professores a lojas e/ou fábricas ligadas à produção de móveis.

7. AVALIAÇÃO



A proposta de avaliação para a disciplina acontecerá de forma contínua durante todas as atividades solicitadas. Todas as entregas por etapas serão avaliadas assim como as pesquisas e leituras programadas.

Ex. 1 = 25 pontos

Ex. 2 = 10 pontos

Ex. 3 = 5 pontos

Ex. 4 = 10 pontos

Ex. 5 = 20 pontos

Ex. 6 = 30 pontos

8. BIBLIOGRAFIA

Básica

BAXTER, Mike. Projeto de produto. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

BOOTH, Sam; PLUNKETT, Drew. Mobiliário para o Design de Interiores. GG BR - Gustavo Gill, 2015.

LÖBACH, B. Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. Trad. Freddy Van camp São Paulo: Ed. Blucher, 2001.

Complementar

AZEVEDO, Patrícia Silva de. Ecoeficiência no Design de Móveis sob Encomenda. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

BONSIEPE, Gui. Design como prática de projeto. São Paulo: Edgard Blucher, 2012.

ILDA, Itiro. Ergonomia: Projeto e produção. 5a ed. São Paulo, Edgard Blücher, 2005, 465 p.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

SENAI. Coletânea de artigos técnicos para a indústria do mobiliário. Departamento Regional do Rio Grande do Sul. Centro Tecnológico do Mobiliário. Bento Gonçalves, RS: CETEMQ, cl 995.

9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação em: _____



ANEXO 03 - ESTUDO DE CASO

IMPACT HIGHLIGHTS

Design Team
IDEO.org

Partners
Water and Sanitation for the Urban Poor (WSUP), Unilever, IDEO.org

Timeline
20 Weeks

Location
Kumasi and Accra, Ghana

Clean Team

In-Home Toilets for Ghana's Urban Poor

For the millions of Ghanaians without in-home toilets, there are few good options when it comes to our bodies' most basic functions. Working with Unilever and Water and Sanitation for the Urban Poor (WSUP), and IDEO.org developed Clean Team, a comprehensive sanitation system that delivers and maintains toilets in the homes of subscribers. Clean Team now serves 5,000 people in Kumasi, Ghana, making lives cleaner, healthier, and more dignified.

THE OUTCOME

The IDEO.org team designed a comprehensive sanitation system to serve the needs of low-income Ghanaians. The Clean Team service is a custom-designed stand-alone rental toilet as well as a waste-removal system, but the design work extended to the entire service ecosystem including branding, uniforms, a payment model, a business plan, and key messaging. Unilever and WSUP piloted the project with about 100 families in the city of Kumasi, Ghana, before launching in 2012.

THE PROCESS

INSPIRATION

The Inspiration Phase of the project was intense, with scores of interviews needed to understand all facets of the design challenge. “Because sanitation is a systems-level challenge we knew that we couldn’t just design Clean Team’s toilet,” says team member and designer Danny Alexander.

After six weeks of talking with sanitation experts, shadowing a toilet operator, digging into the history of sanitation in Ghana, and talking to scads of Ghanaians, key insights about what the toilet should look like and how waste should be collected emerged.

An important historical note came out too: For years Ghana had night soil collectors, people who cleaned out bucket latrines each night. But because many night soil collectors dumped human waste in the streets, night soil collection was banned in the 1990s as a threat to public health. This meant the team could leverage an existing behavior around in-home waste removal, but they would have to avoid any association with illegal dumping.

IDEATION

This was a lightning-fast phase in the project, one that leapt from learnings to prototypes in seven weeks. After brainstorming with its partners and everyday Ghanaians, the team determined which direction to take and began testing its ideas. What aesthetics did people like? Would a urine-diverting toilet work? Were people comfortable with servicemen coming into their homes? Where in the home would the toilet go? Can you design a toilet that can only be emptied at a waste management facility?

By building a handful of prototypes and modifying existing portable toilets, the team got tangible elements of the service into the hands of Ghanaians. They learned how the service should be positioned, early ideas around marketing and promotion, as well as certain technical limitations, namely that though flush functions appeared popular early in the goings, water scarcity was a major factor to contend with.

IMPLEMENTATION

Once the service offerings, and look and feel of the toilet were more or less fleshed out, WSUP ran a Live Prototype of the Clean Team service. Because tooling for toilet manufacture is so expensive, WSUP used off-the-shelf cabin toilets, which approximated about 80% of the toilets that IDEO.org would design, to test the service. They got great results, went ahead with manufacturing, and as of 2012, the toilets are in production, sport IDEO.org’s branding, and have found their way into the lives of over 5,000 people.

Method Spotlight

Rapid Prototyping

Build your prototypes quickly, share them immediately, keep learning.

One of the best parts of prototyping is that it gives you real-life feedback to one of your ideas. The design team suspected that having someone come into subscribers' homes to collect and dispose of waste would be an element of Clean Team's offer. The specter of night soil collectors and a history of illegal dumping made it critical from a systems level, but would users accept it?

When the team discussed the idea with people, they heard that consumers would be happier disposing of their own waste if it could save them money. Potential subscribers were also reluctant to allow service people into their homes.

Though the team had a hunch about how the service would have to work, they put the idea to test by running a prototype. By enacting even just a portion of the eventual Clean Team service, the designers could learn how people would react not just to toilets in their homes, but also to others emptying them.

The design team began the prototype by putting a few portable toilets in the homes of potential subscribers. After a short time they came back to hear people's thoughts and reactions.

Though the toilets themselves were popular, people quickly came to realize the value of someone else taking care of waste disposal. Once potential subscribers experienced what it meant to have a full toilet, and how involved proper waste disposal would be, their desires changed.

"This was a great example of a time when asking people to tell you what they want doesn't always give you the information that you need," says Alexander. "Giving people the ability to test things totally changed their perspective."

Though the team was happy to have their hunch confirmed, an even bigger win was learning that potential subscribers would actually prefer the more sanitary route. This key piece of information set the team on a path to design waste disposal and servicepeople into the Clean Team system.



ANEXO 04 - ESTUDO DE CASO

IMPACT HIGHLIGHTS

Design Team

4 IDEO.org designers

Partners

Water and Sanitation for the Urban Poor (WSUP), Unilever, Global Alliance for Improve Nutrition (GAIN), Aqua for All

Timeline

8 Weeks

Location

Nairobi, Kenya

SmartLife

Designing a Scalable Water and Hygiene Business

In recent years, Nairobi, Kenya has become an exciting hub for technology and entrepreneurship, with high-speed Internet connectivity linking the city to a global innovation network. However, Nairobi is not immune to the challenges that so many developing countries share. In Kenya, only 61 percent of people have access to clean drinking water; 84 percent of preschool-aged children are vitamin A-deficient; and diarrheal diseases are among the top 10 causes of morbidity and mortality.

Though numerous organizations are working to combat these crises, solutions are often siloed, inefficient, and unsustainable. IDEO.org, along with partners WSUP, GAIN, Aqua for All, and Unilever, saw an opportunity to create a social enterprise that would improve access to clean water, personal care products, and health education.

THE OUTCOME

After an intensive prototyping period on the ground in Nairobi, the team launched SmartLife, a scalable retail business and brand that offer clean water and health and hygiene products. SmartLife is now running successfully in several sites around the city.

THE PROCESS

INSPIRATION

In an eight-week sprint of rapid iteration and real-time customer feedback, the design team hit the ground running on its trip to Nairobi. The accelerated timeline necessitated a fascinating flip of how we typically run our design projects. Instead of synthesizing its ideas and developing solutions after a trip to the field, the team leaned on its existing knowledge of the problems facing Nairobi's poor and then dreamed up a handful of entrepreneurial ideas that they could get into the hands of low-income Kenyans to test.

In the weeks leading up to the trip, they came up with three business concepts that they could prototype on the ground. One idea was Live Well, a dummy brand with a logo and brand collateral that could be used to set up a business prototype on arrival in Kenya.

IDEATION

In Nairobi, the team rented an apartment rather than hotel rooms in order to have a full workshop for building and prototyping. Half of the team went into the field to conduct interviews and other research, talking to locals about their water and health needs, market value, and seasonal variations. The other half quickly pulled together their prototype business, and with the help of a translator, they launched a one-day test run.

The team had hired a local kiosk vendor and cart operator to wear branded apparel and sell water in jerry cans that had been adorned with Live Well stickers. They sent their translator around as a door-to-door salesperson, selling hygiene products and talking to people about health and sanitation. The translator came back with key learnings that would help inspire a subsequent version of the business. "It was completely chaotic but fertile with learning experience," recalls project lead Robin Bigio. After half a day, the team already learned enough to prepare the next rev of Live Well.

Among the challenges, they realized water needed to be ordered ahead to reduce the physical demand of transporting unsold cans and to enable optimization of the delivery route. On the positive side, the team found that the strong branding instantly inspired trust. Nobody questioned that it was good water and multiple customer touch points and physical, stable sites gave Live Well credibility.

Three days later, the team launched the next version of the business in a new location across town, changing the name from Live Well to SmartLife. This time customers actually placed orders at a kiosk and made a down payment for water delivery. "People were willing to give money up front for service that would come the next day, which is unheard of in Kenya," says Bigio, "We discovered that there was an aspirational side to this business. People were excited about having a great source of drinking water."

When the market testing was complete, the IDEO.org team visited each of the customers who'd paid ahead to let them know that the business did not yet exist, but that it was coming soon. They refunded the down payments and gave out cans of clean water for their participation.

IMPLEMENTATION

Upon returning to San Francisco, the team worked on revising the brand and business model to account for logistical factors such as how much water could be processed and transported, how much space it would require, pricing strategies, retail design, and educational materials. Working at a breakneck pace, the IDEO.org team delivered a comprehensive design concept to its partners, along with strategies, brands, and business models. Six months later, the first SmartLife store opened in Nairobi.

Method Spotlight

Integrate Feedback and Iterate

Let the feedback of the people you're designing for guide the next iteration of your solution.

It's one thing to iterate in an office or studio, but another thing altogether to iterate in the field. Remarkable agility was required to create several versions of the SmartLife brand in a span of a ten-day visit to Nairobi. The team was fortunate to engage locals who helped realize the vision quickly, taking on sales and distribution roles and aiding in brand visibility.

It wasn't all perfectly smooth. On the first day of prototyping, the team got up early, went to the central market, and it became mayhem. The guy selling the water cans got shy and ran off; the police said we required a seller's license; and people didn't trust the door-to-door salesperson. But each of these hurdles produced a learning that informed the next iteration of the concept.

By the time the team wrapped up their visit, the versioning process had led them to a well-defined business plan and, most importantly, had helped them establish trust from the market they would be serving. When SmartLife went live later in the year, much of the turbulence of the startup had passed.

ANEXO 05 - PROTOCOLO DE ENTREVISTA

PROTOCOLO DE ENTREVISTA

“Questões de pesquisa”:

1. De que forma os estudantes que ingressam no curso de Design assimilam as metodologias e ferramentas de Design ensinadas em sala de aula?
2. Os métodos são utilizados por eles? Como se dá o processo de projeto após o ensino das metodologias?
3. Percebe-se algum tipo de benefício no uso dos métodos? Qual o papel dos métodos nos projetos quando eles são utilizados, e como são os resultados quando não são. Compreende-se a importância de seu uso?
4. Há espaço para que se utilizem os métodos? (São definidos problemas complexos, com um público alvo e restrições claras?) E de que forma são desenvolvidos os projetos propostos em sala de aula? Como são abordados os projetos em sala de aula? Há um direcionamento para projetos reais, que exijam de fato o uso de metodologias? Ou os projetos propostos são em sua maioria fictícios?
5. Como seria possível que os métodos e metodologias fossem melhor compreendidos pelos estudantes?
6. A utilização de um card resumo ajudaria os estudantes a lembrar o que precisa ser feito? Se sim, que tipo de informação ele deveria conter?

INÍCIO DA ENTREVISTA:

Bom dia, meu nome é Ana Carolina, sou estudante do curso de Design da UFU, e estou desenvolvendo uma pesquisa a respeito de metodologias e ferramentas de design. A pesquisa busca primeiramente entender de que forma são compreendidas as metodologias e ferramentas pelos estudantes, como elas são utilizadas, e quais benefícios seu uso traz para o resultado dos projetos, e tem como objetivo, a partir da compreensão desses fatores, propor algo que facilite o aprendizado das ferramentas pelos estudantes, de forma que eles possam acessar mais facilmente esse conhecimento ao longo do curso, e compreender a fundo cada uma delas para aprimorar cada vez mais seu processo de projeto.

Preciso que você assine, portanto, o termo de consentimento, me dando permissão para gravações de áudio, vídeo, fotos e a realização de anotações. Lembrando que a qualquer momento você pode interromper sua participação na pesquisa, e que todo o processo é confidencial. Seus dados e respostas serão utilizados apenas no contexto da pesquisa, sem que eles estejam ligados a seu nome.

ASSINATURA DO TERMO.

Vamos começar então com as perguntas. Primeiro vou fazer algumas perguntas gerais, para entender as características demográficas dos usuários.

Nome:

Idade:

Estado Civil:

Cidade e Estado de origem:

Curso, período:

Principal área de interesse no curso:

Participa de grupos de estudo, extensão ou iniciação científica? Se sim, quais?

Faz parte da grade nova do design (ano de ingresso 2016 em diante)?

Agora vamos falar um pouco a respeito de metodologias e ferramentas de design.

1. No primeiro semestre do curso você cursou a disciplina de MFD. Conte-me um pouco sobre a experiência que você teve, e o que você acha que isso pode ter te acrescentado.
 - a. Você pode me explicar alguma das metodologias?
 - b. E as ferramentas? De quais você consegue se lembrar bem?
2. Quando um briefing é passado para você em sala de aula, como você pensa no processo de projeto?
 - a. Pode me dar um exemplo prático? Por favor, descreva um projeto recente executado por você, e como você chegou ao resultado, desde que o exercício foi passado.
 - b. Você acha que a utilização dos métodos é mais fácil ou mais difícil dependendo de alguma questão específica?
3. Pode me contar um pouco como foram propostos os projetos em sala de aula?
 - a. Você consegue estabelecer um paralelo entre esses projetos e a realidade?
 - b. Eles costumam ter restrições quanto ao público alvo, sustentabilidade, custo, logística, etc?
4. Qual sua opinião a respeito do uso de ferramentas de projeto?
5. Você pode me contar um pouco mais sobre como utiliza essas metodologias e métodos? De que forma seu aprendizado influencia no processo de projeto?
 - a. Pode exemplificar com um projeto específico?
6. Conte-me um pouco sobre sua percepção ao utilizar alguma ferramenta, seja por iniciativa própria ou pedido do professor
 - a. Você percebeu alguma mudança no direcionamento do seu projeto? Em que sentido?
 - b. Me fale um pouco sobre os resultados finais de projetos nos quais você usou as ferramentas x aqueles nos quais as ferramentas não foram utilizadas
7. Com relação às metodologias estudadas, me fale um pouco sobre o que você sabe e que tipo de informação ou prática você acha que ainda falta
 - a. Você acha que seu repertório de ferramentas é suficiente para aplicar alguma metodologia, ou você sente necessidade de desenvolver melhor alguma parte do processo
 - b. Tem alguma ferramenta que você gostaria de desenvolver melhor?
 - c. Em qual etapa do processo você considera que tem mais dificuldade, e porque
8. De que tipo de informação você sente falta quando tenta utilizar uma ferramenta em específico?
 - a. Você acredita que um resumo de cada ferramenta facilitaria o processo de sua aplicação?
 - b. Se sim, que tipo de informação você considera necessária?

ANEXO 06 - TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS

A seguir estão as transcrições das entrevistas realizadas. Foram dez entrevistados, sendo que um deles desistiu de sua participação no processo. Portanto, foram transcritas e analisadas, nove entrevistas. Os dados pessoais dos participantes foram suprimidos, bem como os nomes de professores citados para garantir a confidencialidade das respostas, evitando sua identificação pelo nome ou por questões como origem, idade e período cursado.

A: Autora / E: Entrevistado(a)

ENTREVISTA 01

A: Agora a gente vai falar um pouco a respeito das metodologias e ferramentas de design. No primeiro semestre do curso você cursou a disciplina de métodos e ferramentas de design. Me conta um pouco sobre a experiência que você teve e o que você acha que isso pode ter te acrescentado?

E: Quando a gente entrou, a gente estava bem perdido, porque como foi a primeira turma da grade nova, acho que nem os professores sabiam direito o que estava acontecendo. Então em projeto, por exemplo, a gente fez gráfico, interiores e produto, tudo meio jogado. Mas quando chegava na matéria da professora A, era como se a gente pudesse ver que existia um sentido no que a gente estava fazendo, não era simplesmente “nossa, tenho que fazer uma luminária, como pensar em uma luminária?”. Não, a gente conseguia ver que existia um certo meio para você chegar naquele resultado. E eu confesso que não lembro tanta coisa mais. Eu lembro o principal do Munari, que é o que mais grudou na gente – o Lobach eu tento lembrar, às vezes, mas não me vem – e aí eu lembro também de um outro método, mas que a gente já não viu com ela, que eu vi no segundo período, que foi o double diamond, esse eu lembro um pouco mais.

A: Você viu em qual disciplina o double diamond

E: Acho que foi em projeto 2. Estou em dúvida se foi em projeto 2 ou projeto 3.

A: Você consegue me explicar alguma das metodologias?

E: Acho que talvez a do Munari, que é você pensar o problema – não me lembro das etapas exatas – mas na minha mente é isso: é você definir o problema, pensar as soluções, dentro disso fazer uma pesquisa e um brainstorming para poder chegar na melhor solução. Eu penso mais simplificado já, não me lembro exatamente as etapas.

A: E das ferramentas? De quais você consegue lembrar?

E: Eu uso muito o brainstorming. Eu gosto muito de fazer bluebird também. Eu acho que as principais são essas. Eu estava até pensando “gente,

será que eu uso algum método?”. Mas eu acho que tudo que eu vou fazer eu sempre começo fazendo alguma coisa a mão. Eu preciso ter um desenho ou escrever alguma coisa para me vir uma ideia do que eu realmente preciso fazer. Eu funciono mais assim, tenho percebido ultimamente.

A: E com relação a isso, de como você faz o projeto, quando um briefing é passado em sala de aula, como você pensa no processo de projeto? Como é seu processo?

E: Ultimamente eu notei que a maioria dos professores já passam esse briefing com as etapas, e nessas etapas já está definido o que a gente vai fazer, esse método. Então é começar com um brainstorming, fazer o painel de referências, moodboard, e disso a gente chegar em um conceito. Então eles estimulam mais essa parte.

A: E são, em geral, essas ferramentas que eles propõem? Brainstorming e moodboard?

E: É, as principais.

A: E tem alguma outra que você consegue se lembrar?

E: Não, o mais recente que está na minha mente é isso.

A: Você pode me dar um exemplo prático? Lembrando de um projeto recente, que foi executado por você, como você chegou ao resultado desde que ele foi proposto?

E: Acho que de projeto ó, que a gente está fazendo agora. A gente ainda não terminou, mas está quase pronto. A gente está fazendo uma loja conceito aqui para Uberlândia. E aí começava com a gente tendo que escolher os produtos que a gente ia ter na loja, então a gente escolheu uma marca, ao invés de criar uma loja direto – é em grupo esse – aí a gente fez a curadoria, escolheu os produtos e depois disso buscamos as referências do que seriam as lojas conceito. Então a gente pesquisou exemplos de lojas conceito e a partir disso a gente começou a ligar com a identidade da marca que a gente escolheu para poder criar, então, a nossa loja. Aí disso a gente fez um brainstorming sobre a marca, para entender o estilo; um brainstorming da loja, o que a gente levaria de característica para a loja e também os moodboards. Aí vem as fotos de lojas conceito que sejam na mesma linha – que é uma loja de mochilas de viagem – e depois disso a gente já começou a tentar desenhar o layout da loja – porque a planta a gente já tinha, então era mais a disposição. Aí já foi direto para 3D, vista gráfica. Agora a gente já está mais na etapa final, de desenho técnico.

A: Como vocês escolheram os produtos e a marca? Como vocês definiram isso?

E: Essa marca, uma amiga minha do grupo, que ela conhecia, falou “essa marca aqui, a gente pode usar, que eu acho ela muito interessante”, porque a proposta, a princípio, era que a gente fizesse uma loja com produ

tos de design no sentido de ser uma coisa mais elaborada. Então é uma marca que as mochilas são todas feitas à mão, uma marca menor e eles não têm uma loja física, aí isso chamou bastante a nossa atenção, da gente tentar já criar uma loja física para eles entrarem no mercado com isso. Por que é só venda online, por enquanto.

A: Você acha que a utilização dos métodos era mais fácil ou mais difícil dependendo de alguma questão específica?

E: Eu acho que talvez em interiores seja mais difícil. Eu não consigo ver tanto para aplicar o método no projeto. Mas quando a gente fez para produto, parece que faz mais sentido. Que foi quando eu vi o double diamond, a gente tinha começado o briefing, aí depois vinha a criatividade. Então, primeiro, ver qual era o problema para solucionar, porque, querendo ou não, de produto tem muita coisa, a gente inventar um é muito difícil. Eu acho que é isso, eu vejo que é mais fácil e ajuda mais em design de produto e que talvez em gráfico e interiores fica um pouco complicado de aplicar.

A: Gráfico, também, você acha que é difícil?

E: É, eu acho que em gráfico eu não me vejo usando tanto uma metodologia, parece que eu vou direto já tentando montar. Na minha mente eu já imagino uma arte e tento fazer direto. Não tem essa coisa de eu querer desenhar, por exemplo.

A: E como você trabalha esse processo no gráfico?

E: Procuo referências primeiro, dependendo que é. Quando eu entrei aqui a gente precisava desenvolver uma identidade para os posts de ciência da UFU. Então é uma coisa mais institucional, já tinha o logo para a gente pôr embaixo, e era mais fazer como manter sempre o estilo. Aí a gente fez um carrossel para poder descrever a pesquisa e a gente tenta sempre colocar cinco posts, só cinco imagens, e uma delas vai com mais informação, então são quatro de texto. Aí a gente tinha que pensar como isso poderia ficar mais explicativo. Aí eu fui pesquisando umas referências, eu olhei o Galilei, que é de ciência. Aí a gente foi vendo que a melhor solução era a de ícones, que eles usam bastante em posts para poder auxiliar na explicação das pesquisas e de imagens. Então eu fui olhando e já fui tentando criar no illustrator. A gente fez uns três testes, gostou e continuou.

A: Então, em geral, você parte das referências já para a criação?

E: Sim.

A: Você pode me contar um pouco sobre como foram propostos os projetos em sala de aula?

E: A maioria chega com o briefing para a gente. Então a gente sabe o que tem que fazer. Eu lembro pouco. Não consigo falar de todos os projetos

que a gente já fez. Eu sei que no primeiro período a gente teve um, o primeiro trabalho de todos mesmo – que eu fiquei um pouco traumatizada – foi um da Professor C que a gente tinha que descrever um apartamento, “gente, mas o que é isso, eu tenho que descobrir para que lado o apartamento fica, como vou fazer isso?”. E foi esse, e a gente chegou a fazer duas luminárias, mas uma não necessariamente era luminária o projeto, podia ser qualquer coisa, mas a gente fez uma luminária com prendedor de roupa. Outro trabalho desse período também foi uma luminária infantil. Projeto 2 eu sei que era mobiliário urbano e a gente juntou com oficina de modelos. Aí a gente fez um outro projeto também com formar geométricas. A gente desenvolveu um mobiliário pensando nas formas geométricas. O terceiro foi um produto, esse foi o pior, porque não fazia sentido na minha cabeça esse projeto, que era fazer um produto para os viajantes em rodoviária. Foi legal o fato de que a gente teve que montar o briefing. Por causa da metodologia a gente escreveu o briefing. Uma coisa legal, porém, que a gente queria chorar, foi que a gente trocou os briefings, então eu montei o briefing e ele foi para outro grupo. Aí caiu para a gente fazer um produto para bebê de zero a dois anos, não lembro a idade, mas era bebê recém-nascido; para as mães poderem levar no ônibus. Aí a gente ficou “o que eu vou fazer, porque existe uma cadeirinha, mas ela não vai comprar na rodoviária”. Até hoje eu não consigo entender o porquê de projetar uma coisa dessas porque a mãe não vai esquecer como ela vai carregar o filho, mas enfim, a gente desenvolveu uma cadeirinha que ela fechava e prendia no braço da poltrona do ônibus. Mas esse foi o projeto mais difícil até hoje, porque eu não conseguia ver um sentido no que a gente estava fazendo, mas a gente conseguiu propor a solução no final de tudo. Projeto 4 foram espaços efêmeros. Aí foram três etapas. Primeiro a gente fez um stand para divulgação de um espetáculo que chamava força bruta. Esse foi legal, porque era no vão do MASP. Aí a gente fez um espaço todo com experiência sensorial, a gente gostou porque colocou gráfico com interiores. Aí depois disso a gente evoluiu para uma loja, uma pop up store que fosse desse espetáculo. Aí a gente fez ela também, e nesse a gente tinha o briefing certinho.

A: Nesse projeto anterior vocês também tinham o briefing? Do vão do MASP?

E: Tinha, os dois tinham. Então esse foi essa pop up store. Agora o quinto foi puramente interiores, que foi desenvolver um apartamento. O Professor B já chegou com a persona, para não ficar tão complicado para a gente, que era a blogueira Cris Guerra, não sei se você já ouviu falar. Era sobre ela, o apartamento como se fosse para ela em um prédio que estava construindo aqui em Uberlândia. Já tinha a planta, já tinha o perfil dela. O que a gente teve que fazer era interpretar isso. Então a gente criou o briefing mas não tanto, porque tinha que conseguir decifrar, vendo os vídeos dela, como era a personalidade, o que a gente colocaria no apartamento, como conciliaria tudo isso. E agora esse da loja conceito também já tinha o briefing. Considero que o briefing é isso: loja conceito em Uberlândia, porque, querendo ou não ficou aberto de escolher a loja

e os produtos. Aí a gente – eu não sei se seria criar um briefing, porque foi só definir o público alvo – nem foi bem uma pesquisa, porque a gente entrevistou o dono da marca por e-mail e ele já passou tudo.

A: Vocês entrevistaram ele?

E: É, ele passou o público alvo de homens, etc. E ficou mais fácil para a gente poder continuar a criação, a concepção da loja. Acho que é isso. As outras disciplinas elas eram todas muito ligadas. Em desenho, a maioria das vezes a gente desenvolvia o que estava sendo feito em projeto, então a gente puxava para desenho, fazia modelo 3D, ou tentava fazer as plantas, então não tem um briefing. Agora as de gráfico não consigo lembrar se tinha um método, não me lembro mais porque foi no começo só, foram três. Comunicação visual 1, 2 e 3 e expressão digital.

A: Você consegue estabelecer um paralelo entre esses projetos que são propostos e a realidade?

E: Alguns sim, outros nem tanto. Esse da rodoviária, por exemplo, para mim não tem uma ligação. Foi uma hipótese um pouco irreal e não só pelo meu público ter sido de crianças, mas tinham umas coisas um pouco aleatórias. Não o fato de a gente ter que criar um produto, mas o fato de esse produto ter que ser vendido dentro da rodoviária, porque não parece que é uma coisa que a pessoa vai querer comprar ali, é uma coisa que ela compraria antes para poder viajar. Então acho que talvez tivesse um erro nessa passagem da proposta. Agora o que eu vejo bastante é interiores, que a gente aplica realmente, é bem semelhante com a realidade, e de gráfico acho que também. Querendo ou não a gente tinha de fazer, por exemplo, um cartaz. O primeiro trabalho que a gente fez era um cartaz de uma marca, a gente escolhia a marca. Eu fiz da Pringles, então a gente só podia usar formas geométricas. A gente não conhecia o software, então era mais fácil para a gente poder se habituar a ele. Ai eu fiz as formas da embalagem, esse eu acho que dá para aplicar, porque, querendo ou não, o cliente vai chegar dizendo “olha, eu preciso de um cartaz para divulgar tal coisa”, aí a gente vai aprendendo. Acho que é isso, eu consigo ver bastante na realidade, alguns eu fico meio assim, mas depois até que faz sentido.

A: E eles costumam ter restrições quanto a público alvo, questões de sustentabilidade, custo, logística?

E: De sustentabilidade, praticamente nenhum. Eu só lembro de dois que a gente teve que se preocupar bastante com essa parte, que foi em projeto 2. Como a gente estava fazendo mobiliário para uma praça, não fazia sentido a gente colocar uma coisa de madeira sendo que estava cheio de árvores ali. Então a gente tinha essa preocupação maior de usar coisas sustentáveis ou então um material alternativo. E projeto 5 foi associado com a disciplina de sustentabilidade, que a gente teve que descrever materiais que fossem ecológicos, colocar descarga que economiza água, essas coisas. Tinha que especificar os produtos que fossem mais susten-

táveis. Eu esqueci a outra parte.

A: Público alvo.

E: É, acho que todos têm uma delimitação certa. Esse agora foi o mais aberto porque a gente tinha que escolher primeiro a marca, então cada um acabou com um público alvo diferente. Tem gente que está fazendo um restaurante, aí é um público diferente, que atinge todo mundo, por exemplo. Aí o nosso a gente já pegou um público que eles especificaram mesmo.

A: E com relação a custo, logística?

E: De custo não. A gente não fez nada pensando em orçamento, essas coisas. Ainda não teve. E de logística também não. Acho que o que a gente mais percebeu foi quando a gente fez o projeto 2 que foi junto com a oficina. Mas não o da praça, foi o outro mobiliário em formas geométricas. Então a gente teve que pensar “isso aqui vai ser feito, então tem que dar certo”. Então pensar um desenho que fosse fácil de executar, que a gente tivesse aquele material ali à disposição no LAMOP. Esse foi o que a gente mais teve que pensar na realidade mesmo, de mandar o projeto para a marcenaria. Mas os outros eu não vejo tanto isso.

A: Mas em que sentido? Quando você fala que isso vai ser feito, é no sentido de pensar a fabricação ou pensar a prototipagem? A primeira peça?

E: Acho que as duas coisas, porque a gente fez um processo bem longo nessa mesa. A gente começou fazendo ela de papel, a gente foi para o papel paraná, a gente foi para o isopor, para a gente chegar no projeto final em madeira. E aí desde o papel a gente já teve que pensar que aquilo no final, com a madeira, ficaria em pé, ou se conseguiria cortar, por exemplo. Porque a gente fez um desenho, era uma mesa toda feita de trapézios, então ela tem umas partes arredondadas, uns vazados que quando a gente desenhou a gente não tinha pensado “nossa, como a gente vai cortar?”, aí quando a gente chegou no protótipo, no mockup, aliás, de isopor, que a gente percebeu “é, a gente vai ter que mudar tal coisa aqui para facilitar na hora de mandar o projeto, mudar umas medidas, porque a gente não tinha feito realmente na escala”, mas acho que a gente conseguia as duas coisas, tanto o protótipo quanto o modelo real.

A: Qual a sua opinião a respeito do uso de ferramentas de projeto?

E: Eu acho que é importante a gente conseguir ter uma base teórica para chegar nos resultados, mas que como eu tive só no primeiro período, acaba que a gente esquece, eu não consigo mais te falar as etapas certo, não tenho mais na minha mente, não é uma coisa que a gente acaba reforçando nos outros períodos, nas outras matérias. Eu sei que com a Professor A a gente reforçou em design e inovação, que ela cobrava os métodos – nem sei o que a gente usou direito, estou tentando lembrar – mas foi bluesky, lembrei, que era o de fazer os mapas. Fazer mapas de fornecedores, system map, é isso. A gente usou essas duas ferramentas

também, então acho que é uma das que mais puxa, porque é a matéria dela, então retoma. Mas é isso, eu não vejo que tem essa retomada do conteúdo e nem essa cobrança. Eles não cobram a gente “você usou tal método?”, não, é só chegar no resultado. Mas é muito necessário, porque a gente acaba ficando perdido à vezes. Porque não é simplesmente fazer na nossa mente, porque não dá certo na maioria das vezes que isso acontece.

A: Você pode me contar um pouco mais sobre como você utiliza essas metodologias e métodos? E de que forma seu conhecimento sobre elas influencia no processo de projeto?

E: O que eu uso mesmo é o que te falei, mais o brainstorm e o moodboard, então eu procuro sempre começar escrevendo para poder ter mais ideias e poder visualizar melhor o que eu preciso fazer. Então eu leio o briefing, aí eu vou saber o que eu tenho que focar, qual é o público, e disso eu começo a tentar pensar. Aí eu vou sempre desenhando alguma coisa ou escrevendo e eu vejo que no final chego a uma coisa mais consistente, que é mais real, que não fica uma coisa tão “viajada”. Mas não tem tanto. Acho que esqueci uma parte da pergunta.

A: De que forma seu conhecimento sobre os métodos influencia no processo de projeto?

E: Eu vejo que quando a gente tem esse cuidado de pensar todas as etapas certinho, achar o que é o problema, tentar achar diretamente o que é a solução, a coisa vai ficar muito mais concisa, porque a gente está pensando desde o começo o que a gente tem que resolver. Não é só “eu quero fazer uma coisa bonita”, não, a gente quer fazer uma coisa que resolva. Eu acho que é bastante importante pensar sempre isso.

A: Me conta um pouco sobre a sua percepção ao utilizar alguma ferramenta em específico. Seja por iniciativa própria ou a pedido do professor.

E: Quando a gente viu várias metodologias eu pensei “o que eu estou fazendo?”, aí eu gostava bastante. Eu lembro que ficou na minha mente o Munari porque a gente chegou a ler o livro, então eu lembro um pouco por a gente ter lido. Tento porque ela pediu, mas – teve gente que não leu – de eu ter ido atrás, gostei bastante. Mas eu fico mais perdida ainda de como a gente vê no curso isso, aí eu não sei direito.

A: Quando você usou uma ferramenta, qualquer uma que seja, você percebeu alguma mudança no direcionamento do seu projeto? Em que sentido?

E: Acho que nessa que a gente fez o double diamond eu percebia bastante já começando no briefing, por exemplo. Que a gente teve que, desde o começo, pensar para quem era e como a gente faria aquela solução. Primeiro pensar o problema, na verdade. E com ela eu lembro que a gente direto tinha que voltar atrás para poder ver o que a gente tinha

feito de errado, porque às vezes a gente fazia uma proposta, e a gente olhava e pensava “mas isso não está batendo com o briefing” ou então “não está dando para executar”, por exemplo, aí a gente ficava nessa ida e volta nessa metodologia. Mas foi muito bom, porque no final a gente conseguiu um resultado satisfatório.

A: Me fala um pouco sobre os resultados finais de projetos nos quais você usou as ferramentas em comparação com aqueles nos quais as ferramentas não foram utilizadas.

E: Minha comparação principal seria o primeiro período com o período atual. Porque a gente, no primeiro período, não usou nenhum método específico na primeira luminária que a gente fez. Foi muito “pega um material e muda a função dele”, a gente não pensou em como mudar a função desse objeto, por que eu tenho que mudar e função. E a gente não teve um método para pensar. Acho que até nesse projeto mesmo, quando a gente fez a luminária infantil, que a gente tinha alia uma proposta, um público definido, a gente chegou a fazer, estou lembrando que a gente fez um caderno com o método desse, que foi o do Munari. Eu lembro que a gente colocava o problema, análise de referências, tinha também os protótipos, tinha tudo, descrevia desde o desenho até o material final, as fotos. Então acho que dessas duas, como eu fiz duas luminárias eu percebo essa diferença, uma ficou muito mais bem solucionada, bem executada do que a outra, que a gente saiu simplesmente olhando no Pinterest ideias e pronto, fez o que dava para fazer.

A: Você sente que a questão do briefing influenciou nisso?

E: Sim, acho que o briefing traz a gente para a realidade, ele te puxa para o problema, porque você tem que seguir o briefing, então você vai sempre lembrar de tentar encaixar seu projeto ali. Então eu acho que, não que ele seja tão limitador, mas ele dá uma base boa para a gente chegar na solução do projeto.

A: Esses dois projetos foram feitos no mesmo semestre?

E: É.

A: E por que você usou os métodos em um e não usou no outro?

E: Porque foi o que os professores apresentaram. O primeiro não foi apresentado o briefing, não tinha um método, não tinha nada. Foi muito o que eu falei “escolham um objeto mudando a função dele”, então na nossa mente era só criar, a gente não estava pensando no que a gente tinha que fazer para chegar naquilo. Já no segundo que eles passaram o público alvo, então a gente tinha um cuidado maior nessa parte, a gente tinha que fazer esse caderno também, que a gente estava vendo a metodologia com a Professor A que foi junto nessa parte, então eu acho que ter que seguir aquelas etapas ali fez com que a gente chegasse mais fácil no resultado.

A: Então o caderno foi a exigência da matéria da Professor A?

E: É.

A: Com relação às metodologias estudadas, me fala um pouco sobre o que você sabe e que tipo de informação ou de prática você acha que ainda falta.

E: O que eu sei, é de nome, são os nomes das metodologias. Algumas eu não saberia explicar, eu sei que eu usei, sei como eu usei, mas eu não explicar exatamente o que é o método certinho. Mas o que eu acho que falta para mim seria aplicar isso sempre, porque eu não vejo, voluntariamente, eu acabo pulando, dependendo do que eu faço. Por exemplo, no estágio, depois que a gente já tinha desenvolvido nossa identidade, acaba que eu vou fazendo tudo mais direto, que eu já estou acostumada. Então não é sempre que eu vou recorrer a uma referência, ou tentar fazer um rascunho, às vezes eu já faço direto. Eu acho que se a gente tivesse sempre nas disciplinas a retomada, essa insistência de “você tem que usar um método, você escolhe, mas você tem que ter um método, você tem que explicar aquilo”, acho que isso fixaria mais para a gente, porque a gente não tem prova, então acaba que não fixa tanto, mas a gente quer estudar. Eu, por exemplo, não vou atrás de uma metodologia para desenvolver um projeto. Se eu vejo que eu tenho uma necessidade, às vezes vou só no básico mesmo, no que estou acostumada, no braistorming e no moodboard, mas não lembro mesmo de “vou olhar aqui o Munari, vou tentar descrever o meu problema”, às vezes eu não penso assim.

A: Você acha que seu repertório de ferramentas é suficiente para você aplicar alguma metodologia, ou você sente necessidade de desenvolver melhor alguma parte?

E: Acho que com essa pergunta eu penso um pouco já no TCC, porque a gente tem que ter uma metodologia, pensar o projeto certinho, e eu no momento não faço ideia do que vou fazer de TCC. Não faço ideia de que metodologia eu usaria. Então acho que falta um pouco a gente ver mais coisas no curso e também um pouco de incentivo, porque chega primeiro dia do semestre: mostra a ementa, tem lá a bibliografia, mas não tem aquela coisa de “a gente vai ler esse livro aqui”, mesmo que seja um resumo, não sei, uma coisa que incentive a gente a querer ler aquilo, a buscar mais coisas. Acho que talvez isso ajudaria.

A: Tem alguma ferramenta que você gostaria de desenvolver melhor?

E: Não sei, porque acaba que eu uso sempre as mesmas. Eu acho que eu gostaria de poder pesquisar novas ferramentas e tentar aplicar elas no gráfico, porque não vejo como posso aplicar tanto esses métodos no design gráfico. Então acho que se eu pesquisasse um pouco mais, chegaria em uma que me identificaria, e poderia usar com mais frequência.

A: No processo de projeto como um todo, em qual etapa você acha que você tem mais dificuldade e por quê?

E: Difícil pensar. Acho que depende. Por exemplo, para o design gráfico acho que seria na parte de criatividade, de chegar em uma ideia que eu fale “é isso aqui mesmo, vou executar”. Agora em interiores é a parte de executar o 3D, fazer o modelo. A gente não viu, é uma coisa que a gente se vira e acho que nisso pega.

A: Mas é uma questão de limitação técnica?

E: É, mais uma limitação técnica. Acho que é isso.

A: De que tipo de informação você sente falta quando você tenta utilizar uma ferramenta em específico? Pode ser das que você já usa, principalmente.

E: Acho que ver aquilo aplicado, uma referência de como aquilo já foi aplicado para eu ter uma referência de como eu posso aplicar aquilo, não só ler e falar “ok, isso é a teoria” e ter que se virar para desenvolver aquelas etapas. Acho que é isso.

A: Como se fosse um exemplo?

E: É, um exemplo mais prático. Ver uma coisa que deu certo com aquela metodologia, aquela ferramenta, explicando como foi usado para a gente absorver e – não criar nossa metodologia – mas de colocar aquilo em prática nos nossos projetos.

A: Você acha que um resumo de cada ferramenta facilitaria o processo de sua aplicação?

E: Muito. Esses cards que eu tenho, já, por exemplo, eu recorro muito. Às vezes preciso lembrar, por exemplo, moodboard, o que é, como vou fazer. Então ajudaria bastante se tivesse bem explicadinho qual método, e você tem as etapas de fácil acesso, consegue aplicar. Porque o que dificulta mesmo é isso, por exemplo, a gente não compra os livros. Então às vezes eu preciso ver tal metodologia então eu vou na internet. Na internet às vezes eu não acho e fica por isso mesmo, eu não vou me deslocar para pegar aquilo ali e ler tudo, então se tiver alguma coisa de fácil acesso ajudaria bastante.

A: E que tipo de informação você considera necessária nesse tipo de resumo?

E: Acho que o básico das etapas e como elas são feitas. Talvez, primeira etapa: briefing e embaixo colocar o que é esse briefing, o conceito talvez, o que é. Ou então, às vezes: moodboard, às vezes um exemplo, alguma coisa assim, descrever essas etapas.

A: Bom, muito obrigada pela sua participação.

E: Que rápido.

A: Eu vou finalizar, depois se você se interessar eu vou fazer o TCC, se

quiser olhar também. Estou pedindo para o pessoal se puder ficar mais à disposição, porque eu vou transcrever e fazer as análises, então se eu tiver alguma dúvida e puder entrar em contato.

E: Claro, sem problema.

ENTREVISTA 02

A: Agora vamos falar um pouquinho a respeito das metodologias e ferramentas de design. No semestre passado eu sei que você cursou a disciplina de métodos e ferramentas de design, aí eu queria que você me contasse um pouco sobre a experiência que você teve e o que você acha que isso pode ter te acrescentado.

E: Em uma questão em geral eu achei bastante útil o conteúdo em si, principalmente trazer no começo do curso para facilitar os outros projetos, mas eu tive dificuldade de assimilar vários conteúdos em um curto período de tempo. Então eu lembro de alguns, mas eu acho que é algo que a gente vai aprendendo conforme o tempo. Queria focar mais nisso, de muito conteúdo em pouco tempo para aprender, então eu acabo lembrando mais de alguns que a gente usou mais, que foi o método do Munari e o double Diamond, que a gente usou para fazer um projeto na disciplina de projeto também, e alguns conceitos também que a gente usa bastante, de persona, coleta de dados, isso tudo eu lembro, mas a questão de cada autor é difícil de assimilar.

A: Você consegue me explicar alguma das metodologias?

E: A do Munari acho que é a que eu mais consigo lembrar, que é de coleta, que você pesquisa dados e informações sobre o que você vai projetar e analisa. Depois eu acho que é alguma coisa com comparação de dados, não sei. É coleta, análise, está faltando alguma coisa que eu não vou lembrar.

A: Não tem problema. E as ferramentas? De quais você consegue se lembrar bem? Se você puder me explicar, também.

E: Tem persona, que é você definir um usuário para quem você está projetando, definir as necessidades dele. Brainstorming, de você ir fazendo, jogando palavras e linkando. Tem outros, mas acho que eu não vou conseguir lembrar.

A: Quando um briefing é passado para você em sala de aula, como você pensa no processo de projeto?

E: Você fala, como eu faço meu processo?

A: É, como é seu processo?

E: Meu processo é, enquanto o professor está passando, eu vou ano-

tando algumas coisas que me vêm à mente, bem superficial, e depois eu parto para a pesquisa. Então eu vou ver o que já tem, analiso com aquilo está inserido, daí eu vou partir para fazer croquis, para projetar mais ou menos como eu quero. E acho que é isso. Aí eu sempre converso com o professor para ver como está, se o caminho que eu estou seguindo é o que ele quer. Se tiver alguma coisa também eu volto e repasso, e só depois disso eu faço o projeto. No caso de produto eu sinto que é mais fácil fazer isso, porque você passa por todo um processo, vai e volta. Mas na questão de trabalhos mais gráficos eu acho, não complicado, mas um processo mais maleável, porque você pode já ir fazendo, aí você vê se não gostou de alguma coisa e pode fazer vários. Em produto eu acho mais complicado, porque normalmente a gente só faz um protótipo, então é isso.

A: Você pode me dar um exemplo prático, de um projeto recente que você fez e como você chegou no resultado desde que o exercício foi passado?

E: Tem o móvel de apoio de projeto 2, que o briefing era a gente fazer um móvel que fosse de apoio e que tivesse uma base geométrica. Então foi dado para a gente um livro para a gente ler e a gente leu. Aí a Professor A explicou mais ou menos como ela queria que a gente pensasse. A gente não pensar já direto no que ela queria, mas começar a trabalhar mais com a geometria mesmo. Então eu e minha dupla, a gente escolheu uma forma geométrica que mais agradasse os dois, a gente fez uma malha, com essa malha a gente começou – não exatamente maquete – mas dobrar papel e ir testando. Aí a gente chegou em uma forma que a gente queria, mostrou para a Professor A. Aí acho que teve alguma coisa que ela disse que a gente teve que voltar e refazer. Aí a gente refez. Depois disso a gente planejou os cortes e a gente cortou e seguiu para o processo de montagem. O que eu achei difícil nesse projeto – não difícil – mas é que eu não consegui encaixar a persona. Foi bem difícil de pensar para quem seria, pensar na questão do usuário mesmo. Então acho que é algo que eu não consegui amadurecer ainda.

A: Você acha que a utilização dos métodos é mais fácil ou mais difícil dependendo de alguma questão específica?

E: Eu acho que sim. Quando o projeto é muito focado em alguma coisa – por exemplo, esse que a gente fez com base geométrica – quando ele é muito específico, eu acho que fica difícil definir para quem e como ele vai usar aquilo do que se for um objeto mais geral, que todo mundo vai usar, que aí você tem mais noção do que você pode apresentar para aquele usuário.

A: Você pode me contar um pouco sobre como foram propostos os projetos em sala de aula? No geral mesmo.

E: Então, isso eu queria comentar também, que depende muito de professor para professor, mas eu acho que é meio complicado aqui na UFU,

porque tem professor que só joga, fala mais ou menos o que quer, sem um briefing, e aí a gente fica um pouco perdido, mas tem disciplinas em que é apresentado um briefing sobre o que a gente tem que fazer e seguir, mas em geral eu sinto que essa questão de apresentar o projeto, os professores deveriam trabalhar mais nisso, na hora de apresentar para a gente.

A: Em que sentido?

E: No sentido do que eles querem. No semestre passado a gente fez um jogo de xadrez e aí o professor passou dois briefings, segundo ele eram briefings, e aí a gente pegou o briefing e era a gente trabalhar com materiais naturais. Então a gente fez o jogo com materiais naturais. Mas aí chegou na hora da apresentação e ele – não em questão ao material – mas no processo mesmo, ele disse que a gente deveria ter seguido um processo mais artesanal, e que o conceito que a gente trouxe para o objeto não era exatamente o que ele queria. Então ficou muito confusa essa parte de conceito, porque ele falou que ele queria algo que nunca saísse de moda e foi muito difícil pensar nessa questão de algo que nunca vai sair de moda. E aí a gente tentou elaborar um conceito que fosse permeável e durável durante o tempo, mas houve grupos que não trabalharam exatamente nesse conceito e ele acabou gostando mais. Então acho que houve um conflito nessa parte de muitos professores não direcionarem exatamente o que eles querem. E quando a gente traz “não é bem isso”, acho complicado.

A: Você consegue estabelecer um paralelo entre os projetos propostos e a realidade?

E: Como a gente aplicaria eles?

A: É, com relação ao resultado, aos desafios.

E: Então, teve bastante projeto que seria aplicável, mas eu acho que nesse primeiro ano a gente fez muita coisa experimental. A gente começou a projetar sem saber projetar, então por enquanto eu não vi nenhum projeto que eu fiz até agora que eu vejo ele no mercado.

A: Em relação ao briefing de projeto, eles costumam ter restrições quanto ao público alvo, sustentabilidade, custo, logística?

E: Sim teve um briefing, na verdade mais de um briefing até, que a gente teve que reaproveitar material, então a gente fez isso. A questão do jogo também, ele tinha um briefing específico para a idade, mas assim, é um caso e outro. Tem muito briefing também que é generalista. Eu acho que essa é a realidade, pelo menos do primeiro ano que eu tive aqui.

A: Qual é sua opinião a respeito do uso de ferramentas de projeto?

E: Bom, eu acho útil, eu acho realmente muito úteis. Mas eu acho que poderia ser melhorado o jeito que isso nos é apresentado. Do professor

chegar e falar “você podem usar isso ou talvez isso”. Eu acho que ficou muito focado na disciplina de métodos e muito professor pedia trabalhos e a gente só fazia sem lembrar das ferramentas. Então, não é que não foram úteis, é que realmente a gente não aplicou tanto quanto deveria.

A: Você pode me contar um pouco mais sobre como você usa essas metodologias e os métodos e de que forma o seu conhecimento influencia no processo de projeto?

E: Como eu uso no um processo de projeto?

A: De projeto, isso.

E: Normalmente o professor já vem em mente com que metodologia seria melhor a gente utilizar. Não foram muitas vezes, mas as vezes que eu usei metodologia foi com o professor falando “usa essa metodologia”. Então eu usei double Diamond já, eu gostei bastante da questão do refinamento de ideias, de você realmente coletar e refinar tudo. O do Munari também eu achei muito simples de usar, eu achei que é a mais didática dentre elas. Mas no geral é isso, eu não cheguei a usar tantos métodos. Eu usei acho que em uns três trabalhos, se forem três é muito.

A: Você pode me contar algum deles?

E: O do double Diamond foi o que a gente fez o xadrez e foi bem – não intuitiva a palavra – mas foi bem a gente sentar e a gente conversar, e realmente saiu na hora, o professor falou a pesquisa de vocês está ótima”, e a gente foi aplicando os passos do double Diamond. A gente tinha uma pesquisa pronta, mas eu acho que na hora de projetar, talvez tenha sido um pouco complicado e confuso para a gente.

A: Você lembra de alguma ferramenta que vocês usaram para projeto? Especificamente para geração de ideias?

E: Ideias a gente usa muito brainstorm, a persona também a gente usa muito. Eu falo essas porque realmente são as que a gente usa mais. Coleta de dados também a gente usa bastante.

A: Me conta um pouco sobre a sua percepção ao usar essas ferramentas, seja por iniciativa própria ou a pedido do professor.

E: Eu acho que é como se elas organizassem as minhas ideias, então eu acho que sem elas é meio jogado projetar. Então ter elas comigo me guiando no que eu vou fazer é muito bom.

A: Então você percebe uma mudança de direcionamento no seu projeto?

E: Sim, eu acho que quando eu tenho as ferramentas eu consigo atender ao briefing.

A: Me fala um pouco sobre os resultados finais de projetos em que você

usou as ferramentas e aqueles em que você não usou.

E: Os que eu não usei, eu sento que ficara muito jogados. Muita ideia, não sei lidar com tantas ideias, aí eu fui testando e testando. Eu acho que foi mais exaustivo trabalhar assim, sem ter um direcionamento no que eu iria fazer nessa parte mesmo do processo. Aí quando eu tinha definido a persona, quando eu faço primeiro a coleta ao invés de ir lá rabiscar primeiro o que eu quero, eu sinto que eu consigo explorar mais as ideias e ser mais criativa nos projetos.

A: Com relação às metodologias estudadas, me fala um pouco sobre o que você sabe e que tipo de informação ou prática você acha que ainda falta.

E: O que eu sei é o básico mesmo: coleta, análise, análise de similares, croqui e depois projetar. Qual era a outra pergunta?

A: Que tipo de informação ou prática você acha que ainda falta.

E: Que ainda falta? Não sei, acho que os métodos em si são muito completos. Acho que depende muito da pessoa, do que ela quer, porque tem uns que são mais longos, uns que volta mais em todo o processo, mas em geral eu acho que são completos.

A: Mas que tipo de informação para você, você acha que falta? Para o seu conhecimento, para que você aplique.

E: Eu acho que informação sobre o método. Não sei dizer.

A: Você acha que seu repertório de ferramentas é suficiente para aplicar um repertório de metodologia, ou você sente falta de desenvolver melhor alguma parte do processo?

E: Sim, acho que desenvolver melhor a parte de análise de similares, de pegar tudo o que eu pesquisei. Porque eu acho que faço muito isso, de pesquisar muita coisa, passar horas pesquisando, aí eu não sei o que fazer com aquelas informações. Aí acho que essa parte. Só.

A: Tem alguma ferramenta que você gostaria de desenvolver melhor?

E: Deixa eu pensar. É que eu não lembro as ferramentas, mas as que eu uso eu consigo aplicar. Agora as que eu não uso é que realmente eu queria desenvolver mais. E na hora de projetar eu acabo nem lembrando delas.

A: Você falou que tem dificuldade na parte de análise dos dados. Você considera que é a parte que você tem mais dificuldade no processo como um todo?

E: Nesse processo também e no processo de questão de criatividade, de saber o que eu vou fazer com aquelas informações também, porque tem a parte de saber o que tem e o que precisa ser melhorado e como eu vou aplicar isso no meu projeto, no projeto em si. Eu sinto bastante

dificuldade na parte de unir aquelas informações e fazer um projeto que fique, não sucinto, mas um bom projeto.

A: De que tipo de informação você sente falta quando começa a usar uma ferramenta em específico?

E: Informação sobre a ferramenta?

A: É.

E: Acho que tem a questão “tem essa ferramenta aqui, mas o que ela faz?”, eu sinto que na hora que foi apresentado um monta de ferramenta, eram muitas, mas aí os professores focavam em algumas, que eram as mais corriqueiras. E as outras tinha o nome delas lá mas eu não tinha certeza de para quê aquilo servia.

A: Você acha que um resumo de cada ferramenta facilitaria o processo de aplicação delas?

E: Sim, eu acho que facilitaria muito. E ter isso à disposição, tanto dos métodos quanto das ferramentas, eu acho que ajudaria muito. Porque eu sinto que é muita informação, e ter isso resumido, como se fosse uma tabela periódica, para você ir consultando, acho que facilitaria muito.

A: E que tipo de informação você acha que seria necessária para colocar?

E: Acho que, por exemplo, na questão das ferramentas, acho que o próprio termo dela e palavras chave que vão direcionar aquilo que a gente vai fazer com aquela ferramenta. Nos métodos eu acho que, dependendo do método eu acho que tem muito nome que é auto explicativo, mas se não for o caso, alguma palavra chave também que explique o termo.

A: É isso. Obrigada pela participação e pela ajuda. Eu vou te passar meu contato também para caso você tiver alguma dúvida e para quando eu for juntar e coletar todos os dados se eu puder, tiara algumas dúvidas com você.

E: OK.

ENTREVISTA 03

A: Agora a gente vai falar um pouco a respeito das metodologias e das ferramentas de design. No primeiro semestre do curso, na verdade o nosso foi no segundo, a gente cursou a disciplina de métodos e ferramentas de design com a Professor A. Me conta um pouco sobre a experiência que você teve e o que você acha que isso pode ter te acrescentado.

E: Até então acho que eu nunca tinha tido contato com método de verdade. Acho que eu nunca tinha pensado em usar métodos, porque acho que design seria algo mais criativo, subjetivo. Mas na hora eu não sei se

eu entendi tanto. Eu entendi que é importante ser feito, mas eu não entendi ainda como usar em um projeto meu. Acho que foi isso.

A: Você consegue me explicar alguma das metodologias que ela passou? Ou alguma outra que você já viu, que você usa?

E: Ela passou algumas. Persona, que é uma que o pessoal costuma usar, que eu uso também. Eu explico o que é persona?

A: Sim.

E: A gente recolhe alguns dados sobre um possível público alvo e define como uma pessoa mesmo, uma persona para quando a gente for realizar algumas decisões, a gente realiza decisões baseadas nessa pessoa, nessa persona, que ela vai expressar com quem a marca ou o projeto quer falar. Acho que é isso.

A: E aquele fluxo de projeto, que tem as fases e tudo mais, você consegue lembrar de algum deles? Dos autores?

E: O Munari e o Lobach, eu acho.

A: Mas você lembra?

E: Não, não lembro. Das etapas não lembro.

A: Quando o briefing é passado para você, nos projetos que você já fez em sala de aula, como você pensa no processo de projeto?

E: Hoje?

A: É, principalmente hoje, mas pode fazer um paralelo sobre como você pensava antes, se isso mudou ou não.

E: Antes eu já começava desenhando. Tinha o briefing, tinha as ideias. Eu já começava desenhando símbolos dessas ideias, mas agora eu faço um brainstorming, um mindmap, faço persona. Eu vou vendo qual método e aprendendo junto qual se encaixa melhor também. Mas agora eu foco nessa parte de pesquisa e método para tentar gerar um conceito bem coeso. E acho que é isso, hoje em dia eu uso, às vezes uns três métodos para fazer um projeto. Não muito complicado, acho que são alguns simples, como brainstorming, persona. Acho que são mais esses, na verdade. Mas eu tenho interesse de conhecer mais também.

A: Depois desses métodos, como você faz? Você já vai para a produção? Como funciona?

E: Aí eu faço pesquisa, uso esses métodos, defino conceito. Aí eu já começo a desenhar, a esboçar. Para transcrever aquilo de uma forma gráfica. Aí sim eu começo a fazer o projeto em si mesmo.

A: Você pode me dar um exemplo prático? De algum projeto recente que você tenha feito, na faculdade ou não.

E: Deixa eu pensar. Pode ser qualquer método?

A: Na verdade eu queria saber o processo como um todo do projeto. De qualquer um. Como você chegou no resultado, qual foi o passo a passo para chegar no resultado.

E: Entendi. Estou fazendo projeto 6 agora. E a gente tem que fazer um espaço que vai ser uma loja de design e vai vender café também. Aí a gente tinha essa ideia. Nós fizemos um brainstorming com palavras que gente achava que tinha a ver para já definir o conceito. Aí a partir desse brainstorming eu fui tendo algumas sacadas de palavras e de conseguir explorar um conceito mais lúdico. Aí, por exemplo, vou ter que explicar o trabalho. Mas é um trabalho de designers locais, para vender projetos e produtos de artesãos locais e pequenos produtores, tipo de café. E nisso a gente pensou em trabalhar a essência, como mineiro, como brasileiro e tal. Aí do brainstorming eu vi que tinha essa palavra essência, tinha muito sobre material natural, tinha isso escrito também no brainstorming. Aí eu pensei no cerne de uma árvore, que ele simboliza – depois eu fiz um logo baseado nesse desenho, depois de muitos rabiscos eu fiz um logo – mas ele representa a identidade, a região, o cerne, porque ele é basicamente o desenho de um cerne de uma árvore, e foi a partir do brainstorming que eu cheguei. Agora eu não me lembro muito detalhe na verdade de como foi o processo. Tem mais alguma coisa que você quer que eu fale?

A: Talvez um pouco sobre como isso foi passado. O briefing, que tipo de restrição tinha? Você falou que era uma loja de materiais naturais, mas isso foi definido por vocês?

E: É, foi definido pela gente. Acho que um outro exemplo seria melhor.

A: Não tem problema, só me explica como foi passado o briefing.

E: Foi passado apenas, na verdade, o espaço para a gente e tinha que ser uma concept store, e a gente escolhia o que seria o tema, o que a gente iria vender. Então ficou um briefing mais livre. Não tinha restrições. Tinha só algumas restrições de espaço. Mas de marca, que foi o que eu mais trabalhei, não.

A: E como vocês chegaram nesse briefing, nessa especificidade do que vocês iriam vender e tudo mais?

E: Na verdade foi uma vontade da gente querer mostrar designer, produtores e artesãos locais. E a gente começou a definir como a gente iria simbolizar isso. Mas como veio da nossa cabeça, a gente mesmo fez o briefing, não teve muito segredo, acho.

A: E você acha que a utilização dos métodos que a gente aprendeu nas aulas é mais fácil ou mais difícil dependendo de alguma questão específica de projeto?

E: Sim. Às vezes, por exemplo, persona eu não vejo se encaixar em todos os projetos, por exemplo. Acho que quando tem um público alvo – claro que todo projeto tem que ter um público alvo – mas tem alguns que eu não sei se reflete muito pelo menos aquele conceito de encaixar as personas. Não vou lembrar o nome agora, mas tem um conceito que você encaixa as personas em, acho que oito tipos de pessoas, eu acho que às vezes restringe, mas com um método mais aberto, tipo brainstorming, eu acho que não tem muita restrição.

A: Dá para usar em todos os projetos?

E: É.

A: Você pode me contar um pouco sobre como são, em geral, ou foram propostos os projetos em sala de aula? No curso como um todo.

E: Teve projetos que, realmente, nós criamos tudo. Então ficava à mercê da gente fazer tudo e ter ideias. Que às vezes era só um projeto gráfico, a gente fazia. Teve uns que você fazia como se você fosse fazer para um cliente mesmo. Que aí você tinha que fazer um briefing mesmo que você fosse fazer. E também teve, que foi um dos que eu mais gostei, que foi com a Professor F e com o Professor G, que a gente, realmente entrou em contato com o cliente, fez o briefing, fez a pesquisa, encontramos com ele, conversamos com ele, buscamos entender e utilizamos alguns sistemas simples. Mas basicamente é assim que apresentavam, não sei se estou esquecendo.

A: Você consegue, em geral, estabelecer um paralelo entre esses projetos e a realidade?

E: Nesse último caso, sim. Na verdade, a faculdade até se esforça para isso. Mas eu não sei. Como eu não tenho experiência de mercado, então eu não sei o quão próximo da realidade é, mas os projetos que a gente realmente fala com o cliente eu sinto bastante isso, mas outros, eu acho que não muito.

A: Você acha que eles costumam ter restrições quanto ao público alvo, sustentabilidade, custo, logística?

E: Acho que sim. Não necessariamente, claro, por causa dos professores, mas às vezes para a gente ter um projeto que tenha um cliente que vai ter problemas reais, então tem alguns problemas de custo, de fazer projeto, de ter que imprimir as coisas para mostrar para o cliente. Em relação à sustentabilidade, não sei, acho que todo mundo está preocupado, os professores, a fazer tudo o mais sustentável possível. Mas restrições partindo dos professores acho que não muito, que eu lembre.

A: Qual é a sua opinião a respeito do uso das ferramentas de projeto?

E: Eu acho muito importante. Não é uma área que eu domino muito, mas estou procurando conhecer mais. Sempre quando eu fiz, me ajudou. Mas

quando eu sabia o que estava fazendo. Hoje eu entendo que não posso usar como regra, o resultado do método. Mas para auxiliar e usar diversos métodos e métodos próprios, mas hoje em dia acho que para mim é essencial. Não sei se eu faria outro sem usar métodos. Outro projeto.

A: Você pode me contar um pouco mais sobre como você usa essas metodologias e métodos e de que forma o aprendizado influencia no processo de projeto?

E: Não sei se usei tantos métodos na vida para poder falar. Você pode repetir a pergunta?

A: Como você usa as metodologias e métodos e de que forma o seu aprendizado influencia no processo de projeto?

E: Eu uso os métodos para ajudar a construir um conceito e para entender o público alvo. Então todos os métodos que eu uso são na parte de pesquisa. Depois não uso métodos, pelo menos nunca usei. E sobre o aprendizado, sobre o que o método me ensina, você fala?

A: O aprendizado sobre os métodos. Por exemplo, se a forma como você aprendeu influencia ou se você acha que poderia ser diferente.

E: A forma que eu aprendi acho que influencia um pouco, talvez negativamente. Mas acho que porque na época eu não entendi muito bem como funcionava, porque como o design tem muito isso de resolver problemas, eu achava que era um pouco regra, o que ia sair no resultado do método, que eu, necessariamente, precisava seguir aquilo. Que aquilo eu sentia que ia me engessar um pouco, quando, na verdade, é o contrário. Mas eu acho que quando você tenta ensinar – não de uma maneira mais lúdica – mas acho que mais próximo de uma realidade que nós alunos fazemos de verdade, acho que fica mais fácil de entender. Mas quando você usa um método já dando o exemplo de que “se fosse no mercado de trabalho”, uma coisa que a gente nem vive. Aí acho que já fica complicado.

A: Me fala um pouco sobre a sua percepção ao utilizar alguma ferramenta, seja por iniciativa própria ou a pedido do professor.

E: Quando eu utilizei pela primeira vez?

A: Talvez alguma coisa em específico, ou em geral.

E: Você pode repetir de novo?

A: Conte-me um pouco sobre a sua percepção ao utilizar alguma ferramenta, seja por iniciativa própria ou a pedido do professor.

E: Eu tento ver o que a ferramenta vai me passar primeiro para ter um pouco de ideia no processo que qual vai ser o resultado. Não esperar que eu vou ter mil respostas naquele método. Mas eu vejo o que ele vai me passar, o que ele pode me ajudar na montagem do conceito. Se vai ser na parte, por exemplo, do cliente, ou na parte mais conceitual da marca ou

na parte gráfica. Eu acho que, basicamente, é isso que eu penso.

A: Você percebe alguma mudança no direcionamento do projeto quando você usa a ferramenta?

E: Com certeza.

A: Em que sentido?

E: De ideias novas. Geralmente, principalmente na sensação das coisas estarem realmente conectadas, estarem realmente mais fechadas. Acho que quando a gente começa a fazer um projeto, parece que fica tudo muito solto. Mas baseado nos métodos eu sinto que fica uma coisa mais coesa.

A: Você se lembra dos projetos que você não usou as ferramentas? Me fala um pouco sobre os resultados finais daqueles que você usou e daqueles que você não usou. O que você percebe de diferença?

E: Eu falo muito disso do conceito. Eu sinto que quando você usa um método, fica mais coeso em relação ao conceito. Quando você não usa, pelo menos eu – por mais que eu sempre estive ligado nisso de ter um conceito para fazer as coisas – quando não usava o método ficava, às vezes, como eu posso explicar, não transmitia o que eu queria realmente passar, o que aquela marca também simbolizava. Ficava uma coisa que era gráfica só por ser gráfica. Estética só por ser estética. Acho que com método fica mais completo.

A: Com relação às metodologias, que é aquele processo, aquele passo a passo dos autores, me fala um pouco sobre o que você sabe e que tipo de informação ou prática você acha que ainda falta.

E: Bem, o que eu sei, na verdade, acho que sobre esses autores mais clássicos, acho que eu não sei muito. Não sei como usar nenhum método, mas eu sei que eu já li as etapas, já estudei sobre, e eu sei o que eles, mais ou menos, buscam em cada etapa, qual o sentido de cada etapa mais ou menos. A outra pergunta foi o que mesmo?

A: Que tipo de informação ou prática você acha que ainda falta.

E: Que ainda falta? Nossa, não sei, deixa eu pensar. Nossa, não sei, realmente. Porque eu não sei se eu conheço a ponto de falar o que falta.

A: Você acha que seu repertório de ferramentas é suficiente para aplicar alguma metodologia ou você sente necessidade de desenvolver melhor alguma parte do processo?

E: Eu sinto necessidade de melhorar alguma parte do processo, sim.

A: O que seria?

E: Acho que em todas as partes do projeto, acho que eu não tenho um

domínio muito bom sobre métodos. Na parte de pesquisa, como é o que eu mais uso, acho que eu sei um pouco mais. Mas eu imagino que devem ter métodos para todas as partes do projeto. E que, se não for na pesquisa eu não sei usar, nunca usei, não imagino como seria. É isso.

A: Tem alguma ferramenta que você conhece, já ouviu falar, e gostaria de desenvolver melhor?

E: Acho que a 356, que eu acho que trabalho com cooperativa, parece interessante. Mas eu não sei muito. Fiz uma vez, mas eu não sei como funciona direito.

A: E em qual etapa do processo você considera que tem mais dificuldade e por que? Quando você está desenvolvendo um projeto.

E: Mais dificuldade no projeto como um todo?

A: É.

E: Eu tenho dificuldade em, depois que achar um conceito – acho que essa é a maior dificuldade do design – depois que achar um conceito, transmitir aquilo de uma forma gráfica. Porque nesse ponto parece que fica tudo muito, ou subjetivo ou que precisa de sacadas geniais. Então, às vezes, mesmo você tendo muita informação, conseguida através dos métodos, ainda é um pouco difícil de você fazer a escolha certa estaticamente.

A: Aí a última pergunta. De que tipo de informação você sente falta quando você tenta utilizar uma ferramenta em específico. Ou se você só tenta as mesmas? E mesmo assim, que tipo de informação você sente falta?

E: Que eu sinto falta? Deixa eu pensar direito.

A: Alguma coisa que você acha que falta quando você tenta aplicar a ferramenta, alguma informação.

E: Eu acho que de entender, por exemplo, se tem a persona, você encontra determinado resultado. Primeiro para que cada processo do método funciona. Mas aí eu não sei se isso é um problema do método em si, mas como eu usaria aquilo aplicado ao design. Porque, até então, os métodos que eu estudo parecem métodos de pesquisa que não têm nada de – não que não tenha nada de design envolvido – mas é um processo de pesquisa, não sei se é uma deficiência minha enquanto designer, ou se poderiam ter métodos que ligassem mais à relação do design gráfico com o método em si.

A: Você acha que um resumo de cada ferramenta facilitaria o processo de aplicação?

E: Com certeza.

A: Que tipo de informação você considera necessária nesse resumo?

E: Primeiro para quê foi pensado, quais informações você vai conseguir obter através dele, para saber qual é o diferencial dele, e acho que a importância de cada etapa do método, se ele tiver mais de uma etapa. E para mim, como designer, como eu poderia usar isso no projeto de design em sim.

A: Um direcionamento?

E: É.

A: É isso. Eu tento identificar um pouco sobre como a gente absorve esse conhecimento e como a gente transforma isso na prática. Aí vamos ver. Com relação às fases. Só para tirar uma dúvida. As fases de projeto você lembra mais ou menos? A questão de coleta e análise de dados, não necessariamente de algum autor, mas no geral. Porque tem algumas fases que são meio comuns a vários autores. Criatividade, coleta de dados, depois teste.

E: Eu sigo, como tem autores diferentes, acho que eu acabei misturando tudo na minha cabeça, mas, basicamente, eu penso nessa parte de recolhimento de dados, depois essa parte de pesquisa, depois definição do conceito, depois criatividade, que são os sketches, os desenhos, e depois eu faço o projeto, texto, quer dizer, faço a anteprojeto, depois faço o projeto mesmo. E é isso, acho que eu não lembro mais com detalhes dos autores.

A: Mas você testa? Você faz teste de impressão em geral? Ou você faz várias versões?

E: Faço sempre várias versões modificando um pouquinho de cada. O que eu não faço muito – isso na parte de criatividade – depois, por exemplo, na parte de projeto eu, geralmente só refaço uma vez.

A: Legal, obrigada.

ENTREVISTA 04

A: Agora a gente vai falar um pouco a respeito das metodologias e ferramentas de design. No primeiro semestre do curso, você cursou a disciplina de métodos e ferramentas de design, me conta um pouco sobre a experiência que você teve e o que você acha que isso pode ter te acrescentado.

E: No primeiro período eu fui apresentado às ferramentas, principalmente aos autores, os designers clássicos, por assim dizer. Munari, Baxter, Lobach. E os métodos que eles utilizam. Então foi me apresentado cada um dos métodos e os comparativos entre eles. Resumindo o material, no geral, foi isso que eu percebi dela. Aí eu acho que ela me acres-

centou muito para, não só para me ensinar isso, mas me abrir os olhos para que eu veja que tem uma fórmula – não sei se fórmula é a melhor palavra – mas existe uma metodologia que eu posso traçar para chegar a resultados. Não é algo só jogado, ou cada um faz do seu jeito. Existem metodologias mais eficazes e mais eficientes para isso. Então acho que o que a matéria mais me acrescentou foi isso: mostrar que existem as metodologias e as ferramentas delas.

A: Você pode me explicar alguma das metodologias?

E: Acho que a que mais ficou marcada para mim e que eu mais utilizei, até mesmo fora da disciplina, foi o double Diamond. Que ele é uma metodologia simples, ele funciona na forma de – ele fala duplo diamante – porque ele funciona na questão de divergências e convergências de ideias. Primeiro você diverge para adquirir conhecimento – não fazer análise nessa parte – mas pegar todo o conteúdo e entender direito o que você está fazendo. Depois convergir para analisar isso e ver o que é realmente viável, o que vai ser utilizado daquilo que todos os dados que você pegou. Depois vem a questão das hipóteses, que é, fazendo um paralelo com o método científico, seria a questão das hipóteses, que é você traçar ideias a partir dos dados que você já analisou e depois convergir novamente com experimentação, pegar o feedback de outras pessoas, para, de fato, finalizar. Resumindo assim o que eu entendi do double Diamond.

A: E das ferramentas? De quais você consegue se lembrar bem?

E: Brainstorming, a entrevista, análise de similares, moodboard, acho que são essas.

A: Você pode escolher alguma para me explicar?

E: Acho que eu vou falar do moodboard. Moodboard é, do que eu entendi do moodboard, ele é uma ferramenta utilizada para, quando você vai coletando dados, vai coletando informações do seu projeto, aquelas informações iniciais, e transmite eles em forma de imagens coladas umas às outras em um painel, seja ele digital, seja ele físico. Mas ele é um painel de imagens que mostra conceitos, dados daquele projeto.

A: Quando um briefing é passado para você em sala de aula, como você pensa no processo de projeto? Como é seu processo?

E: Geralmente eu pego o double Diamond. Na verdade, primeiro eu começo a montar umas ideias, que são as primeiras ideias que aparecem. Vou fazendo algumas coisas aqui sem passar por uma metodologia primeiro. “Faz um projeto assim”, aí eu já começo a montar alguma coisa como se já fosse o projeto final, só para ter uma noção do que eu quero no final ou do que eu estou pensando daquilo. Aí depois eu tento passar para o double Diamond. Que aí eu vou, geralmente, fazendo análise de similares primeiro, aí depois vou fazendo alguns testes, mas é mais esse sistema de divergir e convergir.

A: Você pode me dar um exemplo prático com algum projeto recente que você executou?

E: Acho que eu posso citar o trabalho final de projeto 1, da disciplina, porque foi nos proposto utilizar uma metodologia, que no caso era o double Diamond, e aí no caso a gente começou. Primeiramente a gente começou sem pensar em casa. No meu grupo a gente se propôs a não ter uma ideia logo de cara. Aí a gente começou a pesquisar, a gente fez entrevistas com o público alvo, que eram crianças – crianças não – pré adolescentes de 10 a 14 anos. No caso, a proposta do projeto era fazer um xadrez temático para esse público alvo. E no caso o nosso era artesanal, então era utilizando, como se fossem naturais, nada industrial, sempre procurando utilizar coisas naturais. E aí no caso a gente começou fazendo análise de similares, a gente montou uma pasta no Pinterest em conjunto para ir colocando lá algumas ideias que a gente achava legal; a gente fez entrevistas com a faixa etária; a gente foi pesquisando tabuleiro de xadrez temático, até mesmo de artistas antigos, como o xadrez da Bauhaus e por aí vai. E aí depois a gente pegou todos aqueles dados, a gente começou a fazer uma persona, a gente pegou post its e foi colocando em ordem, como se fosse hierarquizando os nossos principais problemas a serem resolvidos, como por exemplo: conquistar o público alvo, ou deixar uma estética que seja agradável ao público, passar a mensagem da temática que a gente estava propondo, e por aí vai. Aí as ferramentas. Aí a gente sentou para pensar como seria, a gente fez um processo de brainstorming para tentar, a partir dali, refazer algumas ideias, até que a gente chegou a uma conclusão. Peamos os materiais e começamos a produção. Aí para finalizar a gente fez alguns testes com pessoas da faixa etária. Perguntou o que eles acharam, se eles estavam entendendo, se eles gostariam de adquirir um.

A: Só uma questão com relação ao briefing desse projeto, o público alvo ele já tinha sido definido no briefing?

E: Sim.

A: E aí o uso dos materiais naturais também?

E: Sim.

A: Você acha que a utilização dos métodos é mais fácil ou mais difícil dependendo de alguma questão específica? Principalmente com relação a briefing, mas não só.

E: Eu acho que agora que a gente está começando, ela acaba sendo um pouco mais difícil, porque ela acaba sendo mais demorada do que ir lá e só ir fazendo pela emoção. Mas há alguns momentos em que dá para ver que ela gera para a gente mais resultados do que a gente teria sem utilizar ela. Ela mostra mais vertentes do que a gente pode pegar, mais possibilidades. Então ela acaba sendo mais demorada, mas acho que isso é pelo fato de que a gente está começando agora. A gente não tem fami-

liaridade.

A: Você acha que tem alguma coisa que dificulta ou facilita, mesmo agora no início, o uso?

E: Acho que para facilitar é fácil citar, porque, geralmente, ele facilita mais, pelo fato de que ele te dá um direcionamento e mesmo assim não te deixa travado em uma ideia. Ele é um caminho que você percorre durante o seu projeto que vai te mostrando mais possibilidades, coisas que você não veria se você só ficasse ali fazendo, igual eu tinha falado antes. Mas eu acho que na questão de dificultar mesmo, eu acho que é na questão de você pensar qual ferramenta você utiliza naquele momento. Eu acho que esse é o maior problema, porque são nos apresentadas diversas ferramentas, aí na hora de realmente colocar em prática, a gente não sabe qual ferramenta é melhor para aquela situação ou se a gente utiliza todas, ou só algumas, ou quantas gente vai utilizar. Eu acho que essa é a maior dificuldade.

A: Você pode me contar um pouco sobre a forma como foram propostos os projetos em sala de aula?

E: Você fala no geral ou das ferramentas?

A: É no geral. Projeto mesmo, de desenvolvimento de produto em geral.

E: Geralmente eles passam para a gente o objetivo e eles limitam alguma coisa. Do que eu vi, a maioria das matérias são assim. Primeiro eles propõem uma ideia, por exemplo: fazer um cartaz que represente uma marca, ou fazer uma joia que realize tal função, ou um produto que atenda tal público. E depois eles limitam, por exemplo, no gráfico: utilize somente formas geométricas; ou do produto: utilize só esse material, ou utilize o mínimo de material possível.

A: Você consegue estabelecer um paralelo entre esses projetos que são propostos e a realidade?

E: Você fala, qual é o propósito desses projetos para a gente aprender, ou alguma coisa no mercado de trabalho, ou você fala o quão próximos eles são da realidade?

A: O quão próximos eles são da realidade.

E: Eu acho que os projetos que são apresentados aqui, eles são bem específicos para a realidade, porque, às vezes, eles fazem a gente fazer alguma coisa, só que limitando a um certo método ou a um certo material. É porque se você for fazer, por exemplo, um cartaz, você não vai ter um limite de formas que você vai poder utilizar; se você for fazer um produto, você não tem o limite do material, a não ser o recurso do seu cliente ou seu coloque. Mas eu vejo um aprendizado nisso, porque eles limitam primeiro o material para a gente saber trabalhar especificamente com aquilo, para quando a gente chegar no mercado de trabalho, a gente sa

ber se aquele material é certo ou não. Se a gente faz um produto só com o material X, outro só com Y, outro só com Z, aí na realidade a gente sabe qual deles a gente vai utilizar, ou em qual momento, ou se mistura um com o outro, essas coisas. Acho que esse seria o paralelo que eu faria com a realidade.

A: Em geral, você falou da questão de limites. Eles costumam ter restrições com relação a público, alvo, custo, logística, etc?

E: Sim, sempre tem uma limitação.

A: Qual a sua opinião a respeito do uso das ferramentas de projeto?

E: Você fala as ferramentas: brainstorming, persona?

A: Sim.

E: É aquela questão que eu tinha falado: elas são muito eficientes, elas auxiliam muito nessa jornada que a gente traça durante uma metodologia, mas elas são tantas que a gente não sabe quais utiliza, ou quantas utiliza. Essas questões. Só fica isso em aberto: como a gente resolve essa questão.

A: Você pode me contar um pouco sobre como você usa essas metodologias e métodos, e de que forma isso influencia no processo de projeto?

E: Quando você fala, de que forma meu conhecimento influencia, você fala os meus conhecimentos prévios antes de entrar aqui na UFU?

A: Seus conhecimentos a respeito das ferramentas.

E: Ok. Eu acho que elas – é aquilo que eu tinha falado anteriormente – geralmente, quando eu vou produzir algum projeto, algum trabalho, seja aqui na UFU ou fora, geralmente eu faço umas ideias iniciais, só para ver que eu estou buscando, ou o que eu entendi do briefing que me foi passado. E aí depois eu utilizo aquele método. Aí geralmente eu coloco todas as ferramentas na minha frente para ver quais vão se encaixar melhor naquela situação.

A: Você usa o material que a gente forneceu na disciplina ou você tem outras fontes?

E: Geralmente o meu conhecimento da disciplina.

A: O seu conhecimento que ficou?

E: É, ou minhas anotações também. Que, geralmente, quando era passado algum método na disciplina, eu anotava de forma resumida, como se fosse “como eu vou utilizar isso”, aí eu anotava os pontos principais, para na hora de colocar alguma coisa em prática eu saber como fazer. Eu anotava de uma forma que eu entendia.

A: Me conta um pouco sobre a sua percepção ao utilizar alguma ferra-

menta – pode escolher uma – seja por iniciativa própria ou a pedido do professor.

E: Acho que eu posso citar o double Diamond mesmo, que foi a situação onde eu mais utilizei uma ferramenta, que foi naquele trabalho final de projeto 1, que eu utilizei o double Diamond. Foi pedido pelo professor também, mas, coincidentemente era a que eu tinha mais facilidade. A ferramenta me ajudou muito – acho que naquele momento ela me ajudou muito a entender o quanto uma ferramenta pode ser útil. Acho que naquele momento me mostrou que ferramentas e métodos de design são úteis e são eficientes. Mas, isso porque, durante o projeto eu consegui ter uma visão clara do projeto, em qual etapa eu estava, se eu estava no início, no meio ou se eu estava no final. Eu tinha uma visão do todo: onde eu estava, qual seria meu próximo passo, o que eu já deixei para trás, o que eu posso utilizar do que eu deixei para trás. Eu acho que a experiência foi mais essa, de eu ver o quão útil é uma ferramenta e o quanto ela pode me possibilitar. Além de ver algumas dificuldades, igual eu já falei das ferramentas.

A: Então, você pode escolher uma delas para falar para mim? Dentro do processo do double Diamond: por exemplo, a entrevista ou a persona ou alguma delas que vocês fizeram, como foi esse processo? Você teve facilidade, ou dificuldade, ou poderia ter feito diferente, como você fez, foi bem?

E: Eu acho que posso citar da análise de similares, que a gente pegou o Pinterest, fez uma pasta conjunta e todo mundo foi colocando ali o que encontrava de bacana para colocar. Ele ajudou bastante, foi praticamente um moodboard, foi análise de similares só com imagem. Ele ajudou bastante para a gente aflorar algumas ideias. Só que eu acho que o principal problema ali seria na questão daquela linha tênue do que é pegar referência e o que é plágio. Porque, às vezes eu via uma imagem ali e eu pensava “nossa isso vai ficar muito bacana”, só que eu parava para pensar se eu estava pegando uma ideia de forma útil, que ia caber ou se eu só estava reaproveitando a ideia de alguém. E na questão da persona, ela foi bem eficiente para a gente fazer um produto voltado para aquela pessoa, porque quando a gente coloca dados e bota eles em gráfico ou faz o texto, não fica tão visível quanto a gente colocando em uma persona. Porque quando você faz uma persona, você olha e sabe que está fazendo aquele produto para aquele personagem, para aquela pessoa utilizar. Aí o problema que a gente teve foi mais em relação ao briefing, porque por mais que o briefing estivesse lá: de 10 a 14 anos, brasileiros, esportistas, jovens, etc, o nosso briefing, o professor disse que poderia ser algo mais específico, porque o nosso produto era artesanal, era uma peça única que seria voltada a uma pessoa. Então, quando ele falou para a gente que a persona poderia ser uma pessoa específica, e não generalizando todas as pesquisas que a gente tinha feito, deu um pouco de dúvida na gente. Se a gente especificava demais, porque a gente queria, ou se a gente realmente pegava o todo e generalizava naquela persona, que foi

o que a gente fez. Mas eu acho que foi um problema mais do trabalho em si do que da ferramenta.

A: Então vocês usaram a persona invés de uma pessoa específica?

E: Sim.

A: Com relação às metodologias, que são dos autores, me fala um pouco do que você sabe e que tipo de informação prática você acha que ainda falta.

E: Como assim?

A: Por exemplo, você falou que sabe bastante do double Diamond, mas com relação às outras metodologias também. O que você sabe, o que ficou, e que tipo de informação ou de prática com a relação às etapas de projeto você acha que ainda falta para você?

E: Acho que metodologias foram apresentadas bastante para a gente. Tanto ferramentas quanto metodologias. E o paralelo que, durante a disciplina, foi traçado entre um e outro, foi bacana para a gente ver que todas elas funcionam de uma forma mais padronizada: primeiro você coleta dados, depois você analisa eles, depois, a partir desses dados você tem ideias, depois você vai fazendo sua experimentação. É claro que Munari tem uma forma de fazer isso, Baxter tem outra, Lobach tem outra, o double Diamond, design thinking, etc. Cada um tem uma forma de fazer isso, mas geralmente o padrão é sempre o mesmo. Bem como a Professor A falava. Teve um exercício que a gente fez de colocar as etapas de cada um e depois ir traçando o que corresponda na etapa de outro autor, e no final de tudo era para a gente fazer uma metodologia nossa com base no que a gente percebeu. Por exemplo, você pegava a etapa X de um e via que era igual à etapa 2 do outro. E aí no final você fazia esses paralelos. Eu acho que foi mais essa noção. E qual era o restante da pergunta?

A: Que tipo de informação ou prática você acha que ainda falta.

E: Eu acho que faltou a gente ver mais questão prática mesmo. Porque a gente teve dois exercícios que foram práticos. O primeiro foi sobre algum local da UFU que ele tivesse algum problema a ser solucionado e aí a gente teria que – nesse momento foi para a gente testar a primeira etapa, que é fazer questionamentos como por exemplo “que pessoas frequentam esse local”, “quais turnos ele funciona”, várias perguntas em torno daquele local específico. Só que ficou só naquilo, a gente não terrou nem chegou a uma solução. Eu acho que seria interessante da gente ter uma noção total do que é uma metodologia, porque a gente só viu o início nessa. E no outro projeto a gente também fez, só que agora com a metodologia completa, utilizando todas as ferramentas – eles até nos limitaram algumas ferramentas que seriam utilizadas – só que eu acho que na hora da explicação, na hora da teoria, faltam alguns exemplos práticos, na questão de falar “por exemplo, se a gente fosse produzir tal coisa a gente começaria assim, faria assim, assim e assado”, acho que mais

na questão de falar ou citar um exemplo na hora do aprendizado, porque a gente pega a teoria e fica com ela guardada até vir a prática. Acho que uma ponte entre isso seriam exemplos práticos só que falados, antes da gente exercitar o que a gente aprendeu.

A: Legal. Você acha que o seu repertório de ferramentas é suficiente para aplicar essa metodologia, ou você sente necessidade de desenvolver melhor alguma parte do processo?

E: Acho que não. Acho que é suficiente.

A: Tem alguma ferramenta que você gostaria de desenvolver melhor?

E: Brainstorming.

A: Por que?

E: Porque no brainstorming, do que eu vi, tanto aqui na UFU como pesquisando por fora, brainstorming é você ir fazendo as ideias que vierem na sua mente. E às vezes eu me travo muito na hora de fazer isso. Às vezes eu tenho uma ideia, só que eu não passo ela para o papel porque eu acho que ela não é uma ideia muito boa, sendo que a proposta do brainstorming é, justamente, você pegar uma ideia que, às vezes, não é muito boa e mesmo assim você colocar no papel, porque você pode perceber que ela é boa, ou você pode ter outra a partir dela. Então acho que isso que me falta no brainstorming, mais coragem de passar tudo para o papel.

A: Em qual etapa do processo você considera que tem mais dificuldade, e por que?

E: Eu acho que os dois que eu tenho mais dificuldade é na etapa após a análise de dados, que é, começando a ter as ideias a serem produzidas, porque, às vezes pode ficar muito travado nessa parte. Tanto pelo fato de, às vezes você ter poucos dados ou se você tem muitos dados, isso pode te travar, tanto pelo fato de você ter muitas ideias e não decidir qual seria a melhor, qual seria mais eficiente, ou pelo fato de você ter poucas ideias e não conseguir ir para frente. E também a questão do final, mas é mais por dificuldade de você conseguir encontrar o público alvo para testar. Tipo, utilizar ferramentas que realmente te mostrem se o público gostou ou não.

A: Mas você fala da a questão de encontrar o público alvo, é a dificuldade de testes, de colocar na prática? Por ser um exercício mais acadêmico.

E: Isso, porque às vezes você faz, por exemplo, aquele tabuleiro, a gente levou para algumas pessoas testarem, só que não foram tantas assim. Ia ser bacana a gente ter uma opinião maior, só que aí a dificuldade é encontrar essas pessoas. Ou marcar horário, ou levar até essas pessoas o produto para fazer o teste.

A: Por último, de que tipo de informação você sente falta quando tenta utilizar alguma ferramenta em específico? Escolha alguma das ferramentas e o que você – não necessariamente alguma, você falou de várias – mas em geral, quando você tenta usar uma ferramenta, o que você acha que falta?

E: Acho que aquilo que eu falei de análise de similares: entender como a gente tira uma ideia de algo que já existe sem que isso se tornar um plágio.

A: Você acredita que um resumo de cada ferramenta facilitaria o processo da aplicação dela?

E: Sim, porque é como se a gente fosse ver o esqueleto de todas elas.

A: E que tipo de informação você consideraria necessária para o resumo?

E: Acho que etapas resumidas e quais ferramentas se encaixam em cada etapa.

A: Mas com relação ao resumo da ferramenta.

E: Resumo da ferramenta? Acho que, primeiramente, falar qual o objetivo da ferramenta, em qual etapa ela se aplica, porque, você não vai fazer uma análise de similares lá no final. Falar qual o objetivo dela e de que forma ela se aplica. Talvez citado um exemplo, que eu acho que exemplo é aquilo que eu falei: fixa melhor a teoria antes de passar para o exercício.

A: É isso. Eu queria agradecer de novo a participação e eu estou à disposição se tiver qualquer dúvida.

ENTREVISTA 05

A: Agora a gente vai falar um pouco a respeito das metodologias e ferramentas de design. No primeiro semestre você cursou a disciplina de métodos e ferramentas de design, me conta um pouco sobre a experiência que você teve e o que você acha que isso pode ter te acrescentado.

E: Eu achei que as aulas tinham uma extensão bem grande. Às vezes era um pouco desorganizado o que a gente teria que entregar, a gente ficava meio perdido. De repente mandava um e-mail dizendo que a gente tinha que entregar um negócio, ou pedindo muitas coisas. Acabava que a gente ficava muito confusa, sem fazer nada direito. Mas acho que o que eu mais aproveitei da disciplina foi organizar as ideias no papel. Porque antes eu tinha muitas ideias e não tinha aprendido a colocar isso para conseguir concentrar isso em um projeto. Foi isso.

A: Você pode me explicar algum das metodologias que vocês aprenderam?

E: Double Diamond, que vou tentar explicar. Primeiro você define o que você vai pesquisar. Abre sua pesquisa e depois você vai convergir isso por meio de pesquisas mais detalhadas. Se não me engano é isso. Aí por meio dessas pesquisas mais detalhadas você vai centrar em um único objeto de foco. Acho que é mais ou menos isso.

A: E das ferramentas, você consegue lembrar de alguma?

E: Não.

A: Nenhuma?

E: Não sei, eu acho que eu confundo muito os métodos com as ferramentas, me parece tudo a mesma coisa.

A: Quando um briefing é passado para você em sala de aula, como você pensa no processo de projeto?

E: Como eu penso ou como eu executo?

A: Me fale o processo, depois que você recebe o briefing, o que acontece?

E: Eu começo a pesquisar mais sobre aquele assunto e tentar entender o que as pessoas querem, quem é aquele público, como aquele público se comporta, para conseguir entregar alguma coisa que vai ser útil para eles. E eu vou tentando, por meio de várias pesquisas, baratear. Pensar em outros materiais e um método que seja mais simples de fazer. É isso.

A: Você pode me dar um exemplo prático? Um projeto que você tenha feito?

E: Teve o dos jogos de xadrez, que era para fazer um jogo de xadrez para um público infanto-juvenil de uma maneira que fosse interessar a eles. Aí a gente, para fazer uma abordagem mais regional, a gente pensou em usar argila, e para tingir as peças a gente usou urucum e jambolão. Porque a gente fez o tema do cerrado e pintou as peças com aquilo. E o tabuleiro a gente fez com uma tora. Uma coisa que desconectasse o público infanto-juvenil das redes sociais, jogos eletrônicos, essas coisas. De uma forma que fosse atrair eles e que tivesse uma forma interessante. Além de reconectar com a nossa cultura, fauna.

A: Mas como você fez isso? Como você chegaram nesse resultado?

E: Bom, a gente começou a pensar no que as crianças gostavam de fazer, então a gente produziu umas entrevistas com algumas questões como “o que você faz no seu tempo livre?”, essas coisas, a gente foi descobrindo. Muitos dele foram falando – por mais que tenham essas tecnologias desenfreadas – eles ainda gostam bastante de animais e, por exemplo, ir a um parque, nadar, essas coisas que têm mais a ver com o movimento. E aí a gente começou a pensar, dentro disso, o que a gente poderia fazer. A gente pensou em deixar uma abordagem mais natural, porque, na ver

dade, fazia parte do nosso briefing, que a gente escolheu: pegar algum elemento natural e transformar aquilo. Aí a gente começou a pensar em qual tipo de animais que a gente faria como grupo, porque desenvolvendo as entrevistas a gente percebeu que eles gostavam bastante de desenho animado, e a gente deixou as peças com aspecto mais cartunizado, para que fosse um atrativo para eles. E, como a agente tinha que deixar uma coisa mais natural, a gente optou por usar tintas de pigmento natural, mas foi isso.

A: Você acha que usar os métodos é mais fácil ou mais difícil dependendo de alguma questão específica?

E: Às vezes, eu não gosto de usar bem no começo. Eu prefiro deixar mais livre, porque se eu colocar muitas barreiras eu não consigo trabalhar. E depois eu vou seguindo. O double Diamond, mesmo, que eu vou restringindo mais, aí eu escolho um assunto específico, dentro daquele assunto específico eu destrincho mais. Então nessa parte eu acho que os métodos ajudam bastante. Mas na fase inicial, pelo menos para mim, não é uma coisa boa para usar.

A: Você pode me contar um pouco sobre como são propostos os projetos em sala de aula?

E: Depende da matéria. Algumas vezes não tem um briefing exato. Falam para a gente criar um armário, ou alguma coisa assim, que a gente tem que definir persona, essas coisas. A gente que define a maior parte das coisas. Normalmente é um pouco mais solto, vamos dizer assim. A gente que decide o briefing. Mas tem outras que são mais fechadas, por exemplo, comunicação visual “você vai ter que abordar uma música com formas geométricas” e, pelo menos na fase inicial, a gente teve que trabalhar só com preto e branco, e essa foi dentro do briefing. Você não poderia fazer algo figurativo, por exemplo, ou usar cores além do preto e branco.

A: Você consegue estabelecer um paralelo entre esses projetos que são propostos e a realidade?

E: Acho que não. Eu consigo estabelecer um paralelo quando dá um personagem específico, que aí eu consigo imaginar, de personificar isso dentro daqueles anseios. Mas quando eu tenho que criar eu não consigo estabelecer um paralelo com a realidade, porque, normalmente eu pego uma pessoa bem específica, por exemplo, um amigo meu, ou eu mesma como um parâmetro. Então acho que isso dificulta um pouco de estabelecer parâmetro com a realidade.

A: Isso quando não tem o briefing definido.

E: Isso também, mas mesmo com o briefing, estou falando da persona.

A: Público alvo?

E: Sim.

A: Então quando não tem definido você usa você mesma ou algum amigo?

E: Sim.

A: Os briefings, normalmente, costumam ter restrições quanto a sustentabilidade, público alvo, custo, logística?

E: Geralmente a gente tenta fazer as restrições mais de acordo com o material, para fazer com o menor custo, para a gente conseguir produzir e tenha uma simplicidade na hora de montar. Geralmente as restrições são essas, mas como eu falei, de persona não tem, sustentabilidade, alguns tem, mas a maioria dos que eu fiz, não, pelo menos até agora, no segundo semestre.

A: Você pode me contar um pouco mais sobre como você usa essas metodologias e ferramentas, e de que forma o seu conhecimento influencia no processo de projeto?

E: Como assim, porque eu estou confundindo com as outras.

A: Espera, que eu pulei uma. Qual a sua opinião a respeito do uso das ferramentas de projeto.

E: É a mesma que eu tinha falado antes, que na fase inicial eu prefiro não usar, mas no decorrer do projeto eu gosto de ir utilizando algumas ferramentas para não ficar tão solto.

A: A próxima. Se você pode me contar um pouco mais sobre como você usa as metodologias e métodos, e de que forma o seu conhecimento das metodologias e métodos influencia no processo de projeto.

E: Nessa parte acho que não tenho nada de interessante para comentar. Porque eu acho que vai só repetir o que eu já tinha falado.

A: Mas, em geral, você usa as metodologias?

E: Não muito.

A: Você pode me contar um pouco sobre como você usa, especificamente?

E: Às vezes eu tento criar um produto, e tento encaixar ele em algum método. Só que depois fica meio que invertendo as coisas, para ter uma noção de como foi aquele processo. Só que na maioria das vezes eu esqueço de usar.

A: Você já usou alguma vez as ferramentas?

E: Eu não sei, qual seria uma ferramenta?

A: Por exemplo, entrevista, persona.

E: Sim, a gente já usou entrevista naquele projeto que eu falei do xadrez. A gente entrevistou crianças, a faixa etária era de 10 a 14 anos.

A: Me conta um pouco sobre a percepção ao utilizar essa ferramenta. Pode ter sido essa que você usou a pedido do professor ou outra.

E: Acho que ajudou a desmistificar um pouco dos estereótipos que a gente tinha. Algumas coisas que a gente não esperava. Por exemplo quando eles falaram que gostavam de estar em contato com a natureza, foi uma coisa que se chocou um pouco com nossos parâmetros de modernidade, como as crianças se relacionavam com isso.

A: Você percebeu alguma mudança no direcionamento do projeto e em que sentido?

E: Sim, porque no começo a gente queria fazer uma coisa mais ligada com tecnologia. Com celular, com jogos de computador. E depois da entrevista isso mudou o direcionamento das pesquisas.

A: Me fala um pouco sobre os resultados finais de projetos em que você usou as ferramentas e aqueles nos quais as ferramentas não foram utilizadas.

E: Nos que as ferramentas foram utilizadas eu percebi que foram bem mais objetivos. E os que eu não usei ferramentas foram mais subjetivos, um aspecto mais de artes plásticas quando eu não usava as ferramentas do que quando eu usava propriamente dito. Eu percebi que eu conseguia revolver aquilo em escala maior.

A: Com relação às metodologias estudadas, me fala um pouco sobre o que você sabe e que tipo de informação ou prática você acha que ainda falta.

E: Eu não consegui aproveitar muito das metodologias. Algumas eu lembro. A que eu mais lembro foi a que eu usei, que foi a do double Diamond. Agora, eu não sei se é uma metodologia ou ferramenta, o brainstorming.

A: É ferramenta.

E: Então, a gente usa, geralmente os dois. E algumas vezes eu uso entrevista também.

A: Você acha que o seu repertório de ferramentas é suficiente para você conseguir aplicar uma metodologia, ou você sente necessidade de melhorar alguma parte do processo?

E: Acho que falta melhorar.

A: O que?

E: De ter um conhecimento mais amplo sobre cada uma das ferramen-

tas, porque eu não consigo me lembrar exatamente quais são as ferramentas. Às vezes eu posso até estar usando elas, mas sem saber que eram.

A: Tem alguma ferramenta que você gostaria de desenvolver melhor?

E: Desenvolver melhor de melhorar a ferramenta ou melhorar o jeito que eu uso ela?

A: O jeito que você usa ela.

E: Eu acho que todas. Sempre eu vejo como melhorar. Acho que com mais estudos sobre as ferramentas, e estudos sobre a psicologia humana, acho que ajudam bastante nesse sentido.

A: Em que etapa do processo você consideram que tem mais dificuldade e por que?

E: Eu tenho dificuldade em sentar em um objetivo, porque às vezes eu tenho várias ideias e não consigo condensar aquilo para desenvolver o projeto. Acabo tendo várias ideias e não dando continuidade em nenhuma.

A: De que tipo de informação você sente falta quando você tenta utilizar uma ferramenta em específico?

E: Acho que eu sinto falta de uma abordagem de como eu faria isso em um contexto real, porque eu vejo que muitas vezes fazem só no aspecto teórico, e muda muito quando você vai aplicar na realidade, então eu fico meio perdida, embaralhando as ferramentas e as metodologias.

A: Você acha que um resumo de cada ferramenta facilitaria o processo para aplicação delas?

E: Sim, porque aí a gente consegue recordar o que foi falado sobre aquilo.

A: Que tipo de informação você consideraria necessária nesse resumo?

E: Acho que palavras chave para eu conseguir ver as palavras e lembrar como aquela ferramenta é aplicada. Geralmente isso, nos meus resumos gosto de colocar palavras que resumam bem aquele conceito.

A: Então é só isso. Obrigada. Estou à disposição se você tiver alguma dúvida ou quiser complementar qualquer coisa.

ENTREVISTA 06

A: Agora vamos falar um pouco a respeito de metodologias e ferramentas de design. No primeiro semestre do curso – na verdade acho que o nosso não foi no primeiro semestre – a gente cursou a disciplina de mé

todos e ferramentas de design. Conte-me um pouco sobre a experiência que você teve e o que você acha que isso pode ter te acrescentado.

E: Eu acho que eu tive nessa disciplina foi uma coisa muito teórica, puramente teórica, de pensadores, fulano, ciclano, esse método ou aquele. Foi uma coisa pouco prática, eu acho. Na verdade teve algumas práticas, umas dinâmicas, mas a gente não conseguia visualizar a aplicação desse método em um contexto real, no contexto que a gente está vivendo, como a gente aplicava isso. A gente só estava lá “o método é assim, quem criou esse foi fulano e é assim que funciona”, pronto, era só explicando as diretrizes, não explicava a implementação, não era nada muito aprofundado. Fora isso não tinha aplicabilidade, como isso se dava nos contextos, como isso era aplicado em projeto, como isso era aplicado na forma de criar. Achei uma coisa bem superficial. Tinha muito potencial para ser explorado, mas agente explorou pouco porque não sabia como aplicar, tanto é que hoje eu aplico alguns métodos na pesquisa porque eu realizei e fui conhecendo. Se eu fosse depender da disciplina para compreender esses métodos seria uma coisa bem incipiente.

A: Você pode me explicar alguma dessas metodologias?

E: Uma metodologia que eu uso muito é de análise swot. Por exemplo, é uma coisa de sempre analisar um contexto, como ele está inserido, suas vantagens, seus potenciais, suas fraquezas e adequar isso ao contexto. Tem um outro método, eu sempre esqueço o título desse método, mas aquele que ele vai explicando sempre a dinâmica – Porter – que é aquele método que ele está analisando a cadeia econômica. É um negócio gigantesco para entender como funciona aquilo. Então, como a gente está pesquisando sobre economia circular, tem muito a ver como esse negócio de pensar nessa cadeia de valor – cadeia de valor, esse é o nome do método – que é como funciona essa cadeia em uma empresa, “os colaboradores detêm isso aqui, daí isso vai alterar nesse outro, uma coisa depende da outra, quais são os potenciais, como é o mercado, como ele está inserido”. Estou usando essas duas metodologias atualmente.

A: E das ferramentas, de quais você consegue lembrar bem?

E: Ferramenta? Eu penso que, eu faço muito system map – é ferramenta? – uso muito brainstorming também. Acho que são esses os principais.

A: Quando um briefing é passado para você em sala de aula como você pensa no processo de projeto?

E: Eu penso o processo de projeto sempre partindo de um contexto. Partindo de um conceito, na verdade. Se for um projeto gráfico é partindo sempre do conceito da marca. Sempre pesquisando. Acho que eu sempre inicio o projeto pesquisando. Primeiro a pesquisa voltada para o contexto, para o conceito, onde está inserido, como vai ser feito. Inicio sempre dessa forma, sempre pesquisando muito. Porque acho que nessa pesquisa a gente se insere nesse contexto e também tem muito a

ver com as estratégias que a gente vai usar, ou as soluções que vão ser propostas, tem muito a ver com essa pesquisa que eu faço inicialmente.

A: Você pode me dar um exemplo prático descrevendo um projeto recente que você tenha executado. Como você chegou ao resultado do exercício que foi passado?

E: Em projeto 6, a gente está fazendo uma concept store, um espaço comercial. Daí tinha o local que a gente vai fazer o projeto. Eu pesquisei primeiro o local onde estava inserido, a região, qual o grupo que frequentava essa região. Depois eu fiz análise de similares, a gente pegou lojas daqui da região, também fora da cidade, em outras regiões, que tem a ver, que são similares, do mesmo ramo, com a mesma premissa. E daí a gente começou a falar “esse ponto é interessante considerar, esse não é”. E depois dessa análise de similares a gente partiu para um brainstorming, que foi pensando como seria esse espaço, o que a gente queria colocar. E depois do brainstorming a gente começou a fazer uma listagem de possibilidades, foi o refinamento do brainstorming. Depois do brainstorming a gente gerou o conceito. Teve esse conceito, partiu para uma loja voltada para os produtores da região, que é uma coisa que falta. Então a gente pensou em pequenos produtores que não têm lugar de vender ou tem pouca visualização na cidade. E no espaço que a gente estava pensando, que é na zona sul da cidade. Então a gente pensou em expandir essa área de atingimento desses produtores, e daí virou uma loja que a gente vai buscar produtores não só da região, mas produtores que se preocupem com sustentabilidade, como foi feito esse produto, com quais materiais, qual o resíduo que foi gerado. Então essa ideia de sustentabilidade, junto com a ideia de trazer isso para um museu. Por exemplo, peça de artesanato é muito difícil que esteja em um museu, um museu conhecido, um museu famoso, ou mesmo que tenha muita visualização. Então a gente pensou em usar esse museu em comum com os pequenos produtores da região. Aí depois disso, que a gente pensou nesse conceito, a gente partiu para essa pesquisa de potenciais produtores, esse pessoal. Depois dessa pesquisa a gente selecionou e começou a pensar no espaço. Depois de todo esse conceito, o espaço, junto com os produtores que seriam expostos, a forma como seriam expostos, como seria esse espaço. Daí depois disso a gente gerou moodboard, depois de moodboard já foi para a parte de projetar mesmo. Vamos pensar “esse produtor é uma tecelã, usa esses materiais, a gente vai colocar esse material no espaço”. Projetou.

A: Nesse projeto, esse processo foi desenvolvido por vocês ou foi a pedido do professor?

E: Foi a gente que desenvolveu. Na verdade tinha que apresentar um moodboard na apresentação. Na verdade não foi nem delimitado apresentar esse moodboard, mas nós, alunos, acabamos discutindo “vai ter moodboard, análise de similares, essas coisas”.

A: Você acha que a utilização dos métodos é mais fácil ou mais difícil de

pendendo de alguma questão específica?

E: Sim, com certeza. A gente pode usar métodos para todos os projetos, só que tem projeto que tem mais a ver com métodos do que outros. Por exemplo, se a gente pensar no swot, acho que está muito ligado com economia, com empresa, com a parte de pensar nisso, de mercado. Mas a gente pode colocar uma análise swot em qualquer projeto. Por exemplo, a gente vai propor um mobiliário itinerante para uma comunidade. A gente pode pensar nesse mobiliário pensando em potencialidades, fraquezas, forças, o que pode ser melhorado. Então em tudo pode estar inserido. Mas é que é mais fácil captar informações em determinado método que esteja relacionado com aquilo.

A: Você pode me contar um pouco sobre como foram propostos os projetos em sala de aula?

E: Esse projeto ou todos?

A: Em geral.

E: O briefing sempre parte de um contexto. Por exemplo, nessa disciplina é uma pesquisa sobre espaços comerciais, então a gente pesquisou como surge o mercado, teve um livro também que a gente teve que ler sobre essa parte de mercado, leis também, historicamente, na Grécia, etc. como surge o mercado, daí os mercados romanos. Daí esse mercado romano influenciou o mercado egípcio. Daí tem outras disciplinas que a gente também tem um contexto. De gestão, por exemplo, a gente tem que fazer um orçamento, uma pasta do cliente. Daí temos que ler um livro também sobre a precificação do design, do mercado de freelancers. Daí a gente teve que ler esse livro para depois começar a ter o contexto do que seria passado, do que a gente iria estudar, teoricamente.

A: Você consegue, em geral, estabelecer um paralelo entre esses projetos e a realidade?

E: Sim, mas acho que acho que falta teoria. Acho que falta muita teoria do que a gente está projetando. A gente acaba tendo pouca – não é nem uma pesquisa, eu, pelo menos, pesquiso muito – mas acho que falta um embasamento, eu acho. Acho que é isso que falta. Então é uma coisa de tentativa e erro, eu acho. Obvio que tem muitos paralelos. Muitos são projetos reais, até para o mercado. Em visual e merchandising que a gente está vendo também tem muito a ver com o que a gente está vivendo hoje. Só que eu acho que falta, por exemplo, uma base. Uma coisa para a gente falar “isso aqui é aplicável, isso aqui não é aplicável, isso aqui tem a ver, isso aqui não tem a ver”. Falta muito isso, é mais uma coisa muito jogada, uma coisa sem embasamento, acho.

A: Em que sentido, embasamento?

E: Acho que bibliografia mesmo, e em questão de aula. Questão de ter teoria. Porque, na verdade, eu acho muito complicado separar disciplina

prática de disciplina teórica. Porque em uma disciplina prática, a gente tinha que ter a teoria, a gente tinha que ter a parte teórica da disciplina. Em disciplina de projeto, a gente tinha que ter uma disciplina prática sobre espaços comerciais, a gente tinha que ter um estudo disso, mas não, a gente só pega e começa a projetar, “faz aí”. Claro que teve isso, que a gente leu sobre espaços comerciais, mas é uma coisa histórica. Não “hoje em dia, como são as lojas, como é feito isso”, a gente tem uma pequena parte, nessa parte de projeto também. Mas acho que também falta “esse autor fala isso, leia esse livro, é aplicado para isso ou aquilo”, ou mesmo – como posso explicar – não é que não tem bibliografia, mas é que essa bibliografia não é explorada. Ela existe lá, simplesmente, porque é uma exigência de uma ementa – tem a bibliografia básica e a bibliografia complementar, aliás – só a básica, nem a complementar precisa. Então é isso, está lá, ninguém cita esse livro, é “tem aqui esse livro se vocês quiserem ler”, e acabou. Não está aplicado à disciplina. É só uma coisa à parte, se alguém se interessar.

A: Em geral, os projetos costumam ter restrições quanto a público, alvo, sustentabilidade, custo, logística, etc?

E: Depende. Nesse projeto, por exemplo, ele sempre acaba pegando o público alvo, de onde estava inserido. A gente estava discutindo problemas de localização em relação aos projetos. Por exemplo, o Uberlândia Shopping era um projeto mal feito em relação ao público alvo por causa da localização e de onde ele está localizado, do público alvo que ele atendia, da região. Então nesse caso a gente bateu sempre no público alvo. Em outros projetos é muito da gente definir o público alvo. A gente não tem um público alvo definido. E mesmo assim, eu lembro a vez que a gente apresentou esse do branding, que muita gente ficou “mas esse público alvo não frequenta essa região”, então muita gente não tem um feedback, acho. Um feedback em relação a como a gente está projetando, se está certo, se está errado. Uma coisa de “tudo é possível” e é isso, é tudo justificável, não tem essa aplicabilidade, esse estudo de “seria possível, seria viável, esse negócio atenderia bem o mercado, tem um retorno bom?”, é tudo baseado nisso. E acho que essas referências, esse embasamento supriria muitas dessas questões, porque não é uma coisa “você vai fazer um público alvo feminino, então veja o que o público alvo feminino quer, qual a idade e acabou”. Que mais você perguntou? Esqueci.

A: Sustentabilidade, custo, logística.

E: Acho que sustentabilidade e custo vai estar mais baseado nas disciplinas que tem sustentabilidade. Tanto é que no começo quem estava nessa disciplina era a Professor H, ela gostou muito do nosso projeto porque a gente pesou nesse negócio de sustentabilidade, não só do espaço construído, mas dos produtos que seriam vendidos na loja. Mas acho que sustentabilidade não é abordado em projetos. E custo também não. Eu lembro do projeto 5 que eu pensava em custos, mas o professor falou “não a gente não tem que pensar em custos”, daí eu pensei que não seria

um fator limitante. Só que isso já distancia do mercado. A gente nunca vai ter um projeto, dificilmente – pode até existir – mas, é difícil um projeto que a gente não tem um orçamento, um teto para poder atingir.

A: Raríssimo.

E: Então.

A: Qual a sua opinião a respeito do uso de ferramentas de projeto?

E: Eu acho que é muito importante, porque, no caso, são facilitadores. Às vezes a gente tem uma informação que a gente não sabe o que fazer com essa informação, daí o método entra como uma forma de filtrar essa informação e aplicar essa informação ao projeto. Basicamente.

A: Você pode me contar um pouco mais sobre como você utiliza essas metodologias e métodos? E de que forma o seu conhecimento influencia no processo de projeto?

E: Eu acho que metodologias e métodos eu uso muito nessa questão de analisar similares, fazer um brainstorming, fazer um recorte, analisar as forças de mercado, analisar essas vantagens e desvantagens essas forças e essas fraquezas. Basicamente isso, é o que eu mais uso. Porque tem outras ferramentas que são parecidas, tem outras muito diferentes. Mas é que como a gente está sempre inserido no mercado, acho que acaba sendo sempre essa questão. Sempre acabo utilizando uma pesquisa, essa pesquisa para o similar, do similar para o conceito, do conceito para o moodboard, do moodboard para essas coisas de mercado. Está tudo interligado. Tem muito a ver com gestão também. Design é muito gestão. Essa visualização sistêmica. Análise sistêmica. Acho que tudo que é método que analisa sistematicamente o contexto eu acabo utilizando no projeto.

A: Me conta um pouco sobre sua percepção ao utilizar alguma ferramenta, seja por iniciativa própria ou a pedido do professor.

E: Sempre tenho um pouco de dificuldade de usar essas ferramentas, porque a gente não está acostumado. Porque acho que é um costume, a gente não está treinado a utilizar essas metodologias no projeto. Eles sempre estão buscando ter um projeto multidisciplinar, de pensar “vamos fazer um negócio, e essa disciplina está inserida nisso, você pode desenvolver um produto e o ambiente”. A questão de um espaço comercial, que tem a ver com análise de lojas, com essa estética de espaço comercial, daí tem outra disciplina que trata sobre isso. Mas eles não têm uma conversa, uma metodologia. “Vamos pensar esse método aplicado para isso”. Não, é muito prático, é muito rápido, acho que falta isso.

A: Você percebe alguma mudança de direcionamento no seu projeto quando você utiliza alguma ferramenta? Em que sentido?

E: Totalmente. Acho que as metodologias ajudam a gente a pensar de

forma sistêmica. Então se você tem um projeto e está pensando de uma forma que você não visualizou isso ainda em um sistema, utilizando essas ferramentas você acaba unindo esses aspectos que você está em dúvida, ou mesmo os que você não está em dúvida, aspectos que você nunca pensou, que poderia não dar certo, dá muito certo. Você acaba adaptando “isso que eu queria ter no projeto” ou mesmo alterando. Normalmente alterando. Uma coisa que foi uma ferramenta que me ajudou a pensar dessa forma. “isso aqui não tem a ver”, ou isso aqui vai acabar influenciando outra coisa, outro benefício para o projeto, para o cliente, para o público alvo, enfim.

A: Me fala um pouco sobre resultados finais de projetos. Naquele em que você usou as ferramentas e nos quais as ferramentas não foram utilizadas.

E: Acho que desses projetos que não foram usadas essas ferramentas, acho que tem muito a ver com aplicação, com forma de aplicação, retorno, se isso vai funcionar. Acho que tem muito a ver com o resultado final essa aplicação, essa implementação do projeto. Porque às vezes é um projeto que não é viável, ou que a viabilidade é muito baixa, ou que funcionaria em casos específicos ou em mercados que não são os mercados que existem hoje e que isso estaria totalmente fora. O projeto teria sido modificado muitas vezes para poder pensar nesse contexto que está inserido. Porque uma coisa é a gente criar um projeto e criar uma utopia. Seria ótimo se fosse dessa forma. Mas no mercado de trabalho a gente tem que trabalhar conforme as condições que a gente está inserido. Conforme o contexto, conforme o público, conforme a região, então acaba sendo uma coisa muito distante. Por que é uma tentativa. Tem muitos professores que tentam fazer com a que a gente pense dessa forma, mas acaba não conseguindo, porque é muito pouco, falta esse embasamento, esse estudo, falta essa pesquisa.

A: Você acha que falta por parte do professor?

E: Não, acho que falta essa integração. É uma coisa muito batida, uma coisa pouco explorada. É muito prático, “vamos fazer isso aqui, na próxima aula já tem que estar isso pronto, tudo pronto”, e já vai. E as matérias do primeiro ano que têm a ver com metodologia, nos primeiros semestres, elas são uma coisa muito teórica. É uma teoria muito teórica, uma prática muito prática. Não tem essa união das duas coisas. Inclusive, eu lembro bem da disciplina de embalagens, que era uma coisa muito nossa. Eu lembro que a gente falava “vamos fazer uma embalagem, você vai criar essa embalagem, vai fazer essa embalagem como produto”, e pronto. A gente não tinha uma análise “essa embalagem nesse mercado”, a gente via os manuais, os manuais de identidade que tinha a ver com embalagem, mas a gente não tinha uma teoria, “vamos estudar esse encaixe, essa visualização, essa hierarquia”, era muito assim “faz o projeto”. E lá em Portugal, que eu fiz a embalagem, eles tinham uma aula teórica – lógico que tem limite de alunos – então a turma dividia em dois, para

duas aulas práticas e uma turma só para a parte teórica. Então essa aula era outra parte, era um professor diferente, levava várias embalagens, a gente discutia “cor, essa cor vai ser para isso”, e sempre muitos casos, apresentava muitos casos, “o caso dessa marca, desse redesign”, tem muito dessa parte teórica. Eu também acho que falta teoria lá, mas eu acho que tem mais a ver, mais voltado para o mercado. Esse caso, o que deu certo, o que não deu certo, quais são os livros, quais são os críticos que falam sobre isso. Acho que tem mais integração. Tem muito projeto, mas também tem muita teoria, mais do que aqui.

A: Com relação às metodologias estudadas, me fala um pouco sobre o que você sabe e que tipo de informação ou prática você acha que ainda falta.

E: As coisas que eu sei, atualmente, muito pouco das outras ferramentas, porque eu não as utilizei. Estou fazendo essa pesquisa, a gente tem que olhar puramente para o mercado, para o que está acontecendo no mundo, quais são as tendências, qual é o perfil de compra, o perfil do consumidor, o perfil de uma marca, de uma empresa, o que falta nas empresas, quais são os ramos, sempre analisando o mercado, analisando o que está acontecendo na economia. Então eu sei muito de metodologia que tem a ver com isso, com coisa prática. Agora outros métodos que falam de outras coisas eu não sei muito, porque eu não estou utilizando, ou porque eu também nunca utilizei. Foi só na aula de metodologia, que a gente fazia aquele monte de coisa e ficava por isso mesmo.

A: Você acha que seu repertório de ferramentas é suficiente para você aplicar alguma metodologia ou você sente necessidade de desenvolver melhor alguma parte do processo?

E: Acho que não é insuficiente, mas se eu soubesse mais coisas de metodologias, eu conseguiria ter resultados finais muito melhores. Ou, nem que fossem muito melhores, mas em um estado mais rápido, um projeto feito de forma mais rápida. Acho que a velocidade de criação e de desenvolvimento seria mais rápida, seria uma velocidade maior.

A: Tem alguma ferramenta que você gostaria de desenvolver melhor?

E: Especificamente, acho que não. Mas eu acho que ferramentas que tivessem a ver com resultados, eu acho. Com essa análise de projetos voltada para resultados, voltada para pontos que deveriam ser alterados. Então a correlação entre pontos do projeto e os resultados finais. Acho que esse feedback. Basicamente é o feedback de uma coisa que relacionasse isso.

A: Em que sentido?

E: Por exemplo, vamos pensar em um projeto, esse projeto ele não daria certo, esse resultado não seria atingido. Ou você analisa os resultados finais sem saber o que fez chegar a esse resultado que não foi bom ou eu analiso os meios. Analiso os meios e falo “a gente pode mudar essa

metodologia de projeto para chegar nisso”. Mas não tem uma relação entre essas duas coisas por causa disso. Não é uma relação direta, mas as ligações que têm a ver com as decisões de projeto junto aos resultados finais. Acho que é isso. Por exemplo, uma cor no design gráfico. Essa cor, no fim das contas, não funcionou, o que a gente queria passar com a imagem, por exemplo, a gente poderia ter alterado essa cor. Daí depois eu penso, essa cor teria que ser alterada nesse projeto, mas aí a gente estudou e percebeu que essa cor seria boa para esse público, mas em um outro contexto não seria boa porque ela não é aplicável, parece que são coisas separadas.

A: Talvez um método de avaliação?

E: Isso.

A: Em qual etapa do processo de projeto você considera que tem mais dificuldade? E por que?

E: Do processo de projeto, acho que refinamento. Pensar em fazer um projeto, daí vem todas as ideias. A gente define no brainstorming “vai ser dessa forma”, mas aí eu tenho dificuldades em, por exemplo, como tornar isso viável, como isso vai funcionar, se isso vai funcionar, se isso não vai. Porque a gente não tem essa teoria, a gente não estuda esses meios para se chegar ao projeto, a gente só estuda o final, a gente só tem o projeto em si com a criação. Então acho que falta isso, acho que eu tenho dificuldade nisso, nessa questão de refinamento e entrega, nessa parte final.

A: Mas é uma etapa depois da criação?

E: Isso, depois da criação.

A: De que tipo de informação você sente falta quando você tenta utilizar uma ferramenta em específico?

E: Acho que tem muitos métodos que acabam sendo explicados, mas não têm uma explicação de como utilizá-los. Muitas vezes você tem um exemplo, um pensador, como ele chegou nesse método, e exemplos. Você não tem a forma de usar, a utilização, falta uma intermediação. Você não sabe como aplicar. Ou se sabe como aplicar de forma insuficiente. Não está sendo utilizado todo o potencial que tem. Porque a gente não sabe utilizar o método.

A: Você acredita que um resumo de cada ferramenta facilitaria o processo de sua aplicação?

E: Sim, isso que eu ia falar também. Às vezes eles têm uma explicação de como aplicar, mas é uma explicação muito cheia de detalhes, e cheia de coisas. A gente precisava de pontos que a gente precisa considerar para aplicar o método, e não toda essa teoricidade do método – não que a teoria deva ser descartada – mas quando é esse método de projeto, puramente, acho que falta muito essa questão de aplicação, mas não uma

explicação com um monte de coisa. A gente precisa da parte prática. “Isso aqui não funciona, você não precisa ir atrás disso, porque esse método não vai considerar isso”, ou “esse método pode ser em outra coisa, outro projeto”, enfim, acho que falta isso, essa inserção do método e da forma de aplicar esse método no projeto na etapa de desenvolvimento.

A: Que tipo de informação você considera necessária nesse resumo?

E: No resumo acho que teria que conter as diretrizes. “Você tem que estar ciente que esse método vai ser aplicado para um projeto que considere muito o mercado e você vai criar considerando esse mercado”. Por exemplo “essa ferramenta você vai usar para visualizar esse resultado”, “tal resultado vai ser buscado nessa ferramenta”, “você vai precisar desses pontos no projeto para poder buscar esses resultados, essas diretrizes”. Outra coisa que facilitaria muito também é onde esse método estaria inserido, se na parte de pesquisa, desenvolvimento ou refinamento. Qual etapa ele estaria inserido, ou se nas três. Não delimitando, mas “esse método é melhor aplicado nessa etapa de projeto”. Acho que seria muito importante.

A: É isso.

ENTREVISTA 07

A: Agora vamos falar um pouco a respeito das metodologias e ferramentas de design. No primeiro semestre do curso você cursou a disciplina de métodos e ferramentas de design. Eu queria que você me contasse um pouco sobre a experiência que você teve e o que você acha que isso pode ter te acrescentado.

E: Em geral foi uma experiência muito boa, até porque eu não conhecia muito bem esses métodos mais usados. Porque a gente sempre escuta “faz um brainstorming aqui”, e a gente não sabia diretamente como se aplicava. Aí a gente foi aprendendo um pouco mais, como eu ia aplicar, porque ficava um pouco no ar, eu sentia essa falta. Mas em geral foi uma experiência muito boa para ter esse contato. Achei que foi mais um contato do que uma aplicação.

A: Você pode me explicar algum das metodologias que você aprendeu?

E: De metodologias, como a gente foi muito por autores, o que ficou mais claro foi a que ele falou um pouco mais, que foi a do Munari. Foi um pouco mais esclarecido, a meu ver. Tinha os passos a seguir, e esses passos ajudaram bastante nesse esclarecimento. Então, como posso dizer, uma explicação?

A: Você consegue lembrar, mais ou menos, a estrutura? A do Munari, por exemplo, como era esse passo a passo, você consegue lembrar?

E: Para fazer uma coleta primeiro. Fazer uma pesquisa inicial do que vai estar sendo tratado, de um objeto. No caso dele mais para produto, vol-

tado para isso. Isso é uma coisa que eu senti falta, porque tem vários autores que tratam de produto, de gráfico, que são pensamentos diferentes. Então acho que faltou esse englobamento de mais áreas, porque em qualquer projeto você vai pensar de formas diferentes, a meu ver. Mas que fosse direcionado para mais áreas também. Então é essa análise, afirmar aquilo, sempre para chega em uma possível solução. Então acho que eu lembro mais isso.

A: E das ferramentas, de quais você consegue lembrar bem?

E: As que mais são pedidas, realmente, posteriormente a essa disciplina são mapa mental, brainstorming, estão pedindo muito para a gente fazer uma persona, essa pesquisa, essa coleta de dados, análise de similares, que acho que é que a gente mais vai. Tanto do que é pedido para nós, então a gente vai se habituando com isso. Mas do que eu vejo, realmente, o que a gente mais utiliza é pesquisa de referência, a gente usa mais referência. Por exemplo, a gente vai fazer uma cadeira, a gente não vai pegar – você não vai diretamente na cadeira – uma analogia, por exemplo. Não, a gente vai diretamente na cadeira, a gente pega fotos de cadeiras para aquilo, então a gente não tem esse olhar tão expandido quanto deveria ser.

A: Quando um briefing é passado para você em sala de aula, como você pensa no processo de projeto, normalmente?

E: Nesse sentido também, de o que eu tenho, como eu posso começar isso no processo. Então eu vou procurar referências para ver como eu posso dar essa iniciação. Mas, pelo que eu percebo é muito também de como é passado. Então a gente vai mais no como é passado pelo professor do que na gente mesmo. Porque se fosse só na gente mesmo, seria isso. Pegar uma pesquisa referencial “é legal esse, posso só transformar ele”, algo assim.

A: Você pode me dar um exemplo prático de um projeto que você fez recentemente, como você pensou?

E: Por exemplo, eu estava fazendo um display para comunicação visual. Então o que aconteceu, a gente foi se adaptando no projeto, não fazendo uma pesquisa antes, mas de como a gente poderia aplicar ele materialmente. A gente só pesquisou referenciais “eu tenho tanto disso de material, então com isso de material que eu tenho eu vou conseguir fazer isso só”, então não houve uma análise geral maior, houve uma aplicação direta do que eu tinha olhado na internet.

A: Vocês partiram da referência já para a prática?

E: Sim, foi “eu posso fazer isso”, e aplicou. Simplesmente. E só um sketch, “vai ser isso, essa ideia”, nem pensando no que poderia gerar.

A: E você acha que a utilização dos métodos é mais fácil ou mais difícil dependendo de alguma questão específica?

E: Sim, dependendo do método eu acho um pouco mais complicado. Até pela ferramenta a ser utilizada. Eu vejo muito “mas isso está atrasando o meu projeto, por que eu vou fazer isso? Nossa, toma muito de mim”. Mas, eu vejo que como a gente tem dificuldade dessa aplicação, como a gente não sabe, a gente não tem o costume de aplicar, a gente tem essa visão de que vai demorar mais. Mas eu acho que se fosse aplicado mais comumente, se a gente soubesse escolher o certo, o método certo, a ferramenta certa para o projeto, acho que seria mais rápido.

A: Mas você acha que teria algum cenário no qual você acha que conseguiria aplicar mais facilmente o método?

E: Em questão de área?

A: Mais em relação ao tipo de projeto. Algum aspecto que “se fosse um aspecto assim seria mais fácil”. De repente, você vê alguma restrição para essa utilização ou vocês não usam por falta de familiaridade?

E: Ao meu ver, essa dificuldade é mais em relação aos projetos físicos, que exigem um material, porque deve ser muito mais pensado que um projeto gráfico, por exemplo. Eu não sei que caminho eu usaria para fazer um projeto gráfico, mais visual, mais simples. Mas quando a gente tem que desenvolver um produto, por exemplo, a gente tem que estar ciente de muita coisa que pode dar errado durante essa aplicação. Então acho um pouco mais difícil de não estar utilizando os métodos. Mas é mais difícil utilizar para projetos gráficos.

A: Você pode me contar um pouco sobre como foram propostos os projetos em sala de aula?

E: É muito simples o briefing. Não tem muito explicado, e geralmente ele é modificado várias e várias vezes. Que é o que vai acontecer com o cliente, eventualmente. A gente tem que adaptar muito de acordo com o que o professor fala, às vezes não fala mais. É citado, só assim, jogado. Mas é assim muito simples.

A: Você consegue estabelecer um paralelo entre esses projetos que são propostos em sala de aula e a realidade?

E: Acho que isso mesmo. Até não reclamo tanto dos professores, porque já fiz alguns tipos de trabalho que eles falam “coloca tal dado e só”, às vezes eu não identifico, o professor fala “você vai fazer esse tipo de trabalho”. É um pouco mais explicado, mas é aquilo no “se vira”. Então acho que tem que ter uma bagagem, um pouco de contato.

A: Em geral, os briefings costumam ter restrições em relação a público alvo, sustentabilidade, custo, logística?

E: Sim. Público alvo principalmente. A gente tem esse direcionamento, de para quem vai fazer. Custo de serviço também é um agravante muito alto para a gente, principalmente nesses tempos, por falta de material, a

gente tem que pensar certinho. O que mais?

A: Sustentabilidade, logística.

E: Sempre fazem a gente pensar bastante na parte sustentável.

A: Com relação ao custo, você falou da restrição. É uma restrição dos professores ou uma restrição de vocês?

E: Um pouco dos dois. A gente vê o que for de melhor custo para a gente também.

A: Qual a sua opinião a respeito do uso de ferramentas de projeto?

E: Eu acho necessário. Porque quando a gente fala em planejamento, como a gente vai aplicar isso. Eu penso assim, acho muito importante.

A: Você pode me contar um pouco mais sobre como você utiliza essas metodologias e métodos?

E: Mais como eu falei. Fazer, geralmente o que é pedido, mas sempre tentando ver onde a gente vai encaixar o nosso pensamento. Mas, geralmente utilizar bastante mapas mentais, encaixar partes que a gente não está conseguindo enxergar. Porque quando a gente está focado em um projeto, a gente só vê aquilo. Aí quando a gente sai, deixa lá um pouco, e não vê coisas que poderiam estar acontecendo ou não.

A: De que forma você acha que o seu conhecimento influencia no processo de projeto?

E: Acho que é um pouco de visão de mundo, eu diria. De conhecimentos gerais. De usar “essa coisa eu vi no filme, no documentário” e trazer para esses projetos. Acho isso interessante.

A: Você pode exemplificar o uso das ferramentas com algum projeto específico? Alguma vez que você usou as ferramentas?

E: Geralmente estou usando muito mais visual. Até tirar fotos do lugar, fazer visita técnica. Bastante observação. A gente está fazendo bastante persona. Acho interessante para a gente conhecer. Esse das entrevistas.

A: Pode ser algo que você já fez antes.

E: No semestre passado, com o Professor E, a gente ia desenvolver o jogo de xadrez, a gente usou muitas ferramentas, com muito embasamento. Muito bom de aplicar. Então a gente fez as entrevistas nas escolas, a gente pesquisou muito bem sobre o nosso público alvo para desenvolver as temáticas. Foi um projeto bem consistente nesse sentido.

A: Me fala um pouco sobre a sua percepção ao utilizar alguma ferramenta. Seja por iniciativa própria ou a pedido do professor.

E: Às vezes eu não sei onde eu vou buscar essa informação. Às vezes

é muito difícil começar. Por exemplo, estou fazendo essa observação, essa coleta de dados, eu tenho dificuldade em saber por onde começar. Como eu vou coletar essas coisas. Então minha percepção inicial é essa de dificuldade de fazer como isso acontecer realmente.

A: E quando você usou alguma dessas ferramentas, você percebeu alguma mudança de direcionamento no seu projeto? E, se sim, em que sentido?

E: Sim, às vezes a gente vai destrinchando tudo, vai abrindo cada vez mais, e pode ser que não vai dar certo de fazer alguma aplicação, a gente começa a perceber, às vezes “não deu muito certo o olhar nesse sentido”, vai dando um direcionamento. Acho que é assim, identificação de erros e acertos.

A: Me fala um pouco sobre os resultados finais de projetos em que você usou as ferramentas em comparação com os que você usou as ferramentas de design.

E: No sentido do projeto final, OK. Acho que, às vezes, utilizando as ferramentas, dá a mesma quantidade de erros que sem, ou não. Mas, por exemplo, do xadrez, que a gente fez, achei que foi uma experiência muito mais enriquecedora como aprendizagem. Mais no sentido de dar a solução final usando as ferramentas. Eu sento que aprendi mais.

A: Com relação às metodologias estudadas, me fala um pouco sobre o que você sabe e que tipo de informação ou de prática ainda falta para você.

E: Acho que a ampliação dessas ferramentas e métodos. Acho que foi um agravante de ter visto muito poucos – porque a gente tem uma gama muito grande – então acho que nesse sentido de ter visto muito pouco para projetos que foram muito pouco tempo desenvolvidos. Então senti essa falta, essa dificuldade de como aplicar. Direcionar cada um para um projeto certo.

A: Você acha que o seu repertório de ferramentas é suficiente para aplicar alguma metodologia? Ou você sente necessidade de desenvolver mais alguma parte do processo, melhor?

E: Sinto. Sinto que não está suficiente. Acho que o que eu sei sobre é superficial. Então é só “como fazer um brainstorming”, então você vai colocando ideias e jogando lá, mas como essas ideias podem ser qualquer coisa? Nesse sentido.

A: Tem alguma ferramenta que você gostaria de desenvolver melhor?

E: Tem várias. Mas como eu sou uma pessoa muito visual, preferiria as ferramentas que remetem mais ao visual.

A: Com relação ao processo de projeto, em qual etapa você considera

que tem mais dificuldade e por que?

E: Acho que quando está para desenvolver. Para começar a desenvolver. A gente faz essas etapas, igual a gente fez essas entrevistas, aí “agora a gente vai começar a projetar”. Então é um susto, mas “e agora? Parece que eu tinha tudo, mas de repente não tem mais nada”. Eu vejo nesse sentido, a gente vai fazer a persona, vai criar esse perfil, vai juntar e “vamos projetar”. Como isso vai ser? Dá um susto.

A: De que tipo de informação você sente falta quando tenta utilizar alguma ferramenta em específico?

E: Acho que é de como eu vou aplicar, é o que eu mais sinto falta. Porque parece que está tudo certo. Você pode usar os dados, você coleta, mas na hora que você for aplicar de verdade, acho que eu travo.

A: Mas você fala nessa parte de projetar? Do que você vai fazer com aquilo que você coletou?

E: É, exatamente isso. O que fazer com aquilo que foi coletado.

A: Você acredita que um resumo de cada ferramenta facilitaria o processo de aplicação delas?

E: Sim, acho que o resumo é o que a gente tem na maioria dos sites de busca. Então a gente vai pesquisar, por exemplo, o que o mapa mental, que eles sempre falam. Mas a gente joga no google “mapa mental”, a gente já tem um trecho do que pode ser. Mas aí eu sinto falta dessa aplicação. Por exemplo, esses dias eu fui pesquisar sobre perguntas para entrevista, que eu estava pesquisando bastante sobre. Aí lá só vai aparecer perguntas para entrevistas de emprego. Então eu sinto falta disso, de mais direcionamento para onde a gente quer chegar. Então não sei se o resumo seria o ideal.

A: O que você consideraria necessário? Que tipo de informação?

E: Acho que é muito bom trabalhar com passo a passo. 1, 2, 3, passo simples que daria para ser aplicado. Acho que uma receita.

A: É isso.

ENTREVISTA 08

A: Agora vamos falar um pouco de metodologias e ferramentas de Design. No primeiro semestre do curso, você cursou a disciplina de métodos e ferramentas de design. Me conta um pouco sobre a experiência que você teve e o que você acha que isso pode ter te acrescentado

E: Assim, ter aquela disciplina no início do curso foi meio que um susto eu acho. Parece que eu não peguei direito o que estava acontecendo. Parece que foi jogado de uma vez. Algumas coisas eu pensava que era porque era no início da faculdade, então parece que tudo é novo e a gente

está voando e não entende nada do que está acontecendo. Então parece que eu não consegui absorver tanto o que estava sendo passado, embora eu tenha aprendido bastante coisa na época assim, e aí eu fui começar a entender mesmo as coisas não no primeiro período que quanto elas foram passadas, eu entendi no segundo, terceiro período porque é quando começam a aplicar em outras disciplinas, não necessariamente na disciplina, mas entendia nos exercícios práticos alguns fixavam um pouco. Mas mesmo assim, as vezes eu não entendia muito bem, igual mapa mental, as vezes você fica meio assim, com o brainstorming, você fica meio sem entender, principalmente no primeiro período fica tudo meio para cima, tudo complexo, parece.

A: Você consegue lembrar, e poderia me explicar alguma das metodologias?

E: Ah, de metodologias tipo design thinking, ou Bruno Munari? Explicar a metodologia assim, certinho?

A: O que você lembrar, não tem problema

E: Eu acho que, deixa eu ver se eu lembro... porque eu sempre fico consultando, de cabeça eu nunca lembro

A: Não, mas não tem problema, pode ser em linhas gerais

E: Do Munari acho que eu lembro essa questão de pesquisar primeiro, entender tudo, ver os similares, e depois tentar entender primeiro o problema e desenvolver aos poucos, ver o que tem relação com aquilo que você quer para só depois de um longo processo chegar a um resultado final. O que também me lembra bastante o da double Diamond, que primeiro é fechadinho, aí você abre e você vai diminuindo... eu não estou sabendo explicar porque funciona na minha cabeça, mas pesquisar, é sempre... eu sempre faço o mesmo passo-a-passo, porque eu acho que acostumei com uma metodologia e aí eu sempre vou fazendo: primeiro pego o problema, tento entender ele, pesquiso o que tem sobre ele, e aí vou eliminando, porque sempre tem várias formas de lidar com aquilo, e aí, depois eu vou tendo muitas ideias, uso brainstorming, vai incrementando assim, pegando o que se adequa de cada metodologia, pra chegar no resultado. Acho que eu sempre faço umas misturinhas, mas as ferramentas que eu mais uso é o brainstorming e o moodboard, eu sempre uso, e eu acho que são os que mais me ajudam.

A: Quando um briefing é passado para você em sala de aula, como você pensa no processo de projeto?

E: A ordem que eu penso?

A: É, como é o seu processo...

E: Primeiro eu leio o briefing, vejo o que ele precisa, aí eu vou pesquisar, pra ver sobre aquilo, vou olhando, geralmente eu vou olhando imagens

sobre aquilo, que nem, eu disse que sou de interiores, então eu sempre vou olhando um monte de coisas que tem a ver com aquilo, e tento entender também o perfil, geralmente o cliente né, quando é interiores, aí eu vejo o perfil do cliente, vou separando as características mais marcantes, aí eu faço o brainstorming, e vou colocando umas palavras maiores, destacando o que eu acho mais importante, o que é mais relevante, o que vai dar uma cara diferente pro projeto, aí depois vou analisando tudo que peguei e pesquisei, aí eu descarto o excesso, porque eu sempre tenho um monte de coisas. Aí eu elimino o que está em excesso e vou enxugando a ideia até chegar no projeto final e aí as vezes quando estou desenvolvendo e vejo que alguma coisa não dá certo e vou alterando por algumas coisas mais simples. É assim.

A: Você pode me dar um exemplo prático de um projeto recente que você executou? Como você chegou ao resultado, desde que o exercício foi proposto?

E: No semestre passado a gente fez um projeto de interiores que era pra Cris Guerra, a gente pegou uma pessoa real, analisou o perfil dela, pegou o briefing, tinha um apartamento definido, que era o sense, lá perto do Uberlândia shopping, que está construindo, então a gente tinha uma planta definida e tinha um cliente definido também. Aí primeiro a gente foi estudar o perfil dela, entender quem ela era, o que ela era, o que ela gostava, entender realmente o cliente, aí depois eu fui para o espaço entender como aplicar as necessidades dela naquele espaço, fui pesquisando, foi mais o cliente e o espaço que fui analisando, e aí fui para as regras também, do que pode e o que não pode, que interiores tem muito isso, até onde eu posso quebrar, mexer ali. Aí eu fui montando o projeto a partir disso, mas foi mais pesquisa a partir do perfil dela mesmo, tipo os moodboards, brainstorings que eu usei foi tudo em cima do perfil dela, de quem ela era. Tipo, eu defini uma palavra chave para o perfil dela que no caso eu achei que a palavra 'excêntrico' encaixava bem no perfil dela, e aí fui pesquisando coisas, imagens que tinham a ver com esse sentido de excentricidade. Pesquisei o conceito da palavra, essas coisas todas, e fui encaixando.

A: Você acha que a utilização de métodos é mais fácil ou mais difícil dependendo de alguma questão específica?

E: Eu acho que é mais fácil. Eu acho que atualmente... que nem eu estava te falando, no início do curso, quando a gente entra, por exemplo, eles dão um problema, a gente já pensa numa solução, aí depois a gente olha assim a solução que a gente pensava no início da faculdade, a gente fica tipo: "como é que eu pensei isso? Que vergonha" eram umas coisas muito viajadas, porque a gente tem isso na cabeça, de pensar uma solução muito de imediato, tipo um estalo, não é uma coisa assim que tem um processo para você chegar a um resultado. E essa solução de imediato que vem na cabeça da gente, não é uma solução de design, é uma solução que a gente já viu em algum lugar e o cérebro da gente puxou. E eu acho

que design tem muito a ver com inovação e é impossível você chegar a uma inovação, um resultado diferente, com uma ideia que vem assim, em um estalo, na hora que você viu o problema, você já sabia qual era a solução, que é o que a gente faz no início da faculdade. A gente sempre fica: “ah, mas porque eu tenho que pensar em todo um processo para chegar a um resultado?”. A gente sempre chega num resultado rapidamente, assim, o professor passou você já sabe o que você vai fazer..., mas isso não é design. Então eu acho que os processos nos ajudam a chegar a um resultado muito superior ao que a gente ia chegar. É eu acho que é imergir naquilo que a gente está desenvolvendo, precisa desse processo. Igual, no design thinking eu acho que é isso o que eu mais gosto na metodologia, que é a fase de empatia, de você entrar no problema, de você entender a situação do usuário, da pessoa em específico. Igual, na disciplina da Professor D agora, que a gente está usando Design Thinking, e a gente está trabalhando tecnologia assistiva, então você se coloca no lugar do cadeirante, alguma coisa assim. E eu acho que se a gente pensa em uma solução de imediato, a gente não entenderia realmente aquilo, e aí a gente chega em resultados que não atendem realmente a pessoa, então eu acho que é muito importante, a metodologia.

A: Você pode me contar um pouco sobre como foram propostos ao longo da faculdade os projetos em sala de aula? Como acontece?

E: No primeiro período foi aquela: meio que introdução ao design, ele não fala muito sobre metodologia, nada disso, apresenta mais o que é cada... pelo menos para gente foi apresentado o que era design de interiores, o que era design de produto e o design gráfico, e a matéria que fala sobre metodologia é só essa, o que deixa mais aéreo ainda, porque você chega em projeto e não tem nada de metodologia, enquanto você estava lá na matéria de metodologia e você fica tipo: “para que serve isso?” Mais uma vez... fica parecendo vago, não faz sentido.

Aí em projeto dois e três a gente teve um pouquinho de problema com o professor, e aí ficou meio assim, meio vago, a gente teve problema com... não sei, não deu certo a disciplina de projeto e aí ficou meio vago, porque eram as disciplinas que eram pra aprofundar esses métodos, e acabou que a gente foi desenvolvendo assim, do jeito que a gente achava melhor o projeto, e aí ficou um pouco vago, mas, igual, eu dei monitoria no semestre passado pra projeto 3, e aí eu vi outros professores apresentando a disciplina, explicando a metodologia, e eu vi as prioridades dos projetos, então não sei se o que tive nos projetos serviria de base, porque eu achei muito superior quando eu vi outros professores apresentando agora quando eu estava dando monitoria, e elas explicaram com as metodologias, elas inclusive usaram o double Diamond e esses processos de criatividade, de ter muitas ideias e depois ir afunilando, de desenhar esses exercícios, então eu acho que o que eu tive não serve muito de base.

A: Mas me conta um pouco sobre como foi. Assim, o que foi passado?

Mesmo que tenha sido ruim.

E: Eu nem consigo lembrar direito... na verdade eles passaram um briefing do projeto e a gente desenvolveu o projeto em cima do briefing, independente de metodologia. Foi o que te falei de: você tem um problema, e você pensa em uma solução. Então foi basicamente isso. Não foi um processo de: “o que a gente vai fazer para chegar nessa ideia”. Isso foi no projeto 2, aí a gente foi tipo: “ah, eu acho que está ficando legal assim, ah, vamos montar assim?”. E teve uma pesquisa, porque eu acho que todo mundo que está no design não consegue fazer nada sem dar uma pesquisadinha, mas não a partir de metodologia. Foi uma pesquisa para ter uma ideia para onde ir. E aí a gente desenvolveu os projetos, mas nada de metodologia.

No projeto três, até que foi tentando, mas eu acho que foi até o que deu problema na disciplina. E essa foi a que deu mais problema, porque aí a professora falava o método e o outro professor ia lá e repetia tudo o que ela tinha falado, meio que ignorando o que ela tinha falado. E não rolou. Ela apresentava metodologia, ela dava metodologia, mas aí depois meio que ficou meio forçado. Tipo: “vocês vão ter que desenvolver dez ideias para depois selecionar três” que é essa questão de afunilar ideias do double Diamond e aí foi meio que enfiado assim. E a gente ficou tipo: “não, não vou desenvolver tantas ideias... eu sempre consigo...”. Porque essa questão de a gente estar acostumado, mesmo que tenha tido a matéria de metodologia, e aí a gente continua desenvolvendo sem aplicar aquilo, então depois quando falaram: “vocês vão aplicar” a gente ficou tipo: “não”. Deu problema a sala inteira, falou que não estava querendo, que não dava tempo, e deram vários problemas para desenvolver os projetos. A metodologia mesmo aplicada, não foi aplicada, ficou uma coisa meio assim.

Depois a gente teve a última matéria de novo que é sobre ferramentas com a Professor A, que eu não estou lembrando o nome da disciplina.

A: É design estratégico?

E: Não, não é design estratégico. É uma outra disciplina, deixa eu ver aqui. Mas é uma outra disciplina que fala sobre...

A: É design e inovação, será?

E: É, design e inovação. Aí nessa disciplina ela retomou os métodos. E eu acho que talvez pela maturidade no curso, e aí teve o outro projeto que deu super certo dessa vez, com os professores que estavam dando. E a gente precisava fazer essas etapas, tipo etapa de criatividade, etapa de pesquisa, e aí caso ela, meio que reforçando e talvez a gente já está mais maduro no curso, entender que as coisas não são tão assim, porque a maioria dos projetos quando a gente tenta só pensar na ideia, geralmente não dão muito certo. Aí quando a gente desenvolveu, eu acho que para turma inteira foi muito bom projeto quatro, e aí casou com as

metodologias que a Professor A estava explicando e ao mesmo tempo, e talvez uma maturidade maior no curso, e aí a gente foi desenvolvendo tudo junto e eu acho que nessa disciplina é que ficou mais assim, essa questão dos processos de porquê usar, e porquê ele ajuda. Porque a gente trabalhou com muito conceito em projeto quatro, porque primeiro você tinha ali o briefing, mas você tinha que pesquisar, entender, e aí a questão de imergir de novo no que você está tentando resolver, porque a gente estava trabalhando com espaços efêmeros, e aí a gente trabalhou para o fuerza bruta, e a gente tinha que entender o que era aquela companhia para gente propor um espaço pra ela e depois propor um espaço de exposição de arte também. Então como você monta um espaço de exposição de arte sem você antes entender o artista, o que ele quer, então foi uma coisa muito de a gente ter que imergir, e eu acho que casou... as duas disciplinas, o que a gente estava vendo na outra matéria com o projeto, que a gente foi meio que misturando tudo. Tinha que pesquisar, tinha etapa de criatividade, tinha toda uma conceituação, então acho que aí que deu assim - pelo menos para mim - foi aí que eu comecei a entender mais a importância dos processos.

A: Então, você consegue estabelecer um paralelo entre esses projetos que foram propostos e a realidade?

E: Então, essa disciplina que eu estou fazendo agora com a Professor D que me deu esse choque um pouco com a realidade. Porque a gente foi numa clínica com o pessoal, e a gente realmente conheceu as pessoas. E é uma matéria optativa, não é projeto nem nada. E aí que foi que eu conversei com uma pessoa real e ele me falou dos problemas dela e eu vi o quanto, talvez, os projetos sejam um pouco distantes da realidade. As vezes a gente não trabalha com orçamento, com: “ah, pode ter até tal valor”. Por mais que tenha um briefing, geralmente esses briefings não tem um valor estipulado, e na área de interiores por exemplo, as coisas são um pouco caras, então sempre o cliente estipula um valor ali. E aí nesse contato com a pessoa, eu vi como é diferente. Quando você tenta projetar, eu acho que flui muito mais quando você realmente tem uma pessoa real, quando você trabalha com alguém, quando você entrevista uma pessoa, que também é parte dos métodos de design thinking, a entrevista e aí eu acho que me deu essa noção e me fez perceber que nos projetos eu não tinha essa noção de trabalhar com o real. É sempre uma coisa muito subjetiva e acaba, igual eu te disse, quando eu vou fazendo minhas ideias, eu vou colocando, colocando, e eu vou viajando muito, as vezes depois quando eu vou fazer o detalhamento eu fico: “porque eu coloquei isso aqui, que trampo que vai me dar para resolver esse negócio”. E aí, eu percebi muito isso, que as vezes a gente fica muito... mesmo que tenha um briefing, as vezes fica um pouquinho solto, em projeto a gente fica muito solto ou fora da realidade. Eu acho que é um pouco fora da realidade e que a disciplina assim que eu mais tive noção do que é trabalhar com alguém mesmo, está sendo essa disciplina com a Professor D que é optativa, que a gente realmente teve contato com a pessoa, e a gente percebe a diferença. Porque quando você trabalha com uma

pessoa, você vê ali que ela tem uma expectativa, alguma coisa, ela está esperando alguma coisa. Por exemplo, o projeto com a Cris Guerra, eu vi, sei lá, o instagram dela, as entrevistas dela, não sei o que, mas essa coisa de instagram é sempre assim: o que a pessoa quer mostrar e o que ela realmente é; então para casa dela, o que ela realmente ia querer. E aí dá muito essa noção de que isso não é muito real, parece meio vago. Eu acho que se a gente trabalhasse mais com pessoas reais, processos... porque eu não acho que seja assim tão difícil trazer alguém para a gente trabalhar, igual a gente está desenvolvendo essa matéria da Professor D, que está muito interessante essa questão de trabalhar com uma pessoa e aí a pessoa vai e fala um monte de coisa e vai mostrando vários pontos. E eu achei interessante que o rapaz que a gente entrevistou, ele não sabia que a gente era do design e ele foi falando um monte um monte de coisas, e depois no final da entrevista ele falou assim: “ah, se eu soubesse que vocês eram do design, eu tinha dado respostas mais focadas”. Mas não existe isso de a pessoa falar, dar respostas focadas, porque é igual a gente, quando a gente entrou no curso, a gente acha que sabe o que é design, mas não sabe nada. Então quando a pessoa, ela tenta dar essas respostas focadas, ela acaba não falando o que realmente precisa. E durante essa entrevista, ele deu muita resposta para gente, de muita coisa que a gente precisava, então essa entrevista, ela ajuda bastante, tipo, eu acho que poderia ser mais real assim, está muito fora do real, o que a gente desenvolve na faculdade.

A: Em relação a isso ainda, essa questão das propostas de projeto. Elas costumam ter restrições com relação ao público alvo, sustentabilidade, custo, logística?

E: Tem. Assim, eu não consigo realmente pensar nessas de projeto dois e três que foram meio problemáticas, mas por exemplo, projeto um teve essa questão de pensar em reaproveitamento, essa questão de sustentabilidade, de briefing bem definido, teve isso. E projeto quatro não teve essa questão de sustentabilidade, mas foi bem definido o que precisava ter, era tipo, as coisas eram bem certinhas, estipuladas. Tirando a questão do orçamento, era tudo bem definido, o briefing estava bem claro, bem objetivo, bem certinho o que tinha que ter. E projeto cinco teve bem essa questão de sustentabilidade, de a gente ter que pegar os materiais que eram sustentáveis, e colocar tudo listadinho, descrever o que, porque, o que você estava usando. As vezes nem é a questão de usar um material sustentável, mas a forma de usar um material, então teve essa questão de economia, de tudo, não estipulou um orçamento, mas estipulou tipo: “o cliente vai querer gastar mais? Você pode fazer mais barato fazendo tal paginação, usando tais materiais”. Então teve isso de uma forma indireta e direta também quando estipulou certinho. Mas teve essas questões bem definidas.

A: Qual sua opinião a respeito do uso das ferramentas de projeto?

E: Dessas ferramentas de metodologia no caso?

A: Isso.

E: Eu acho que elas são muito necessárias, principalmente quando a gente entende elas e sabe aplicar. Eu acho que sem elas não dá para desenvolver direitinho um projeto, fica no ar. É o que eu falei já um monte de vezes, de ir direto para solução e isso não dar certo.

A: Você pode me contar um pouco mais sobre como você utiliza essas metodologias e métodos e de que forma seu conhecimento influencia no processo de projeto? Conhecimento sobre as ferramentas.

E: Deixa eu ver.... Igual eu disse, eu meio que acostumei a usar as algumas ferramentas. Eu sempre começo pesquisando, porque parece que eu fico bloqueada se eu não pesquiso, não sei nada, aí eu vou pesquisando, pesquisando, e eu passo um bom tempo só na pesquisa, antes de tentar pensar em algo, o que eu vou desenvolver... não, eu pesquiso primeiro o geral daquilo, seja produto, interiores, gráfico, e tudo sempre eu pesquiso bastante, depois eu tento entender essa questão do público alvo, pra quem eu estou fazendo, tudo eu me baseio, fico baseada lá no briefing, eu sou muito presa assim, eu gosto das coisas mais quadradinhas, seguindo uma linha, então eu vou entendendo cada itenzinho que está lá no briefing pra eu ir fazendo essa pesquisa e depois eu vou tentando entender essa situação me colocando dentro dela, que seria essa questão de imersão, de empatia e aí eu entendo aquela situação, e eu imagino como eu ia querer lidar, o que eu acharia de ver aquilo, de usar aquilo, de viver aquela experiência. Então eu tento entrar nessa questão de imersão, e aí eu vou jogando as ideias, que aí eu vou para o brainstorming, que aí eu vou jogando as ideias. As vezes umas bem toscas, e aí eu vou jogando, e jogando, e jogando, e depois eu vou juntando elas assim, meio fazendo uma análise de tudo que eu pesquisei, que eu tive de ideia, do que eu tenho de limite, do que eu posso e o que eu não posso fazer, e aí eu vou juntando o que passou pra eu ir diminuindo a questão dessas ideias, descartando o que não é muito útil, e aí depois vou vendo a aplicabilidade, pra essa questão de desenvolvimento, que aí na hora que eu vou detalhar eu penso: “isso dá certo? Isso convém?”. Que aí eu vou fazendo essa análise das ideias. Primeiro eu analiso tudo que eu tenho para chegar em algumas ideias, depois eu vou analisando as ideias e vendo o que convém e o que não convém, e sempre volto nas pesquisas de imagem, sempre eu vou voltando, tipo no moodboard que eu monto também, para ter essa análise. E eu sempre faço moodboard, e acabo indo para algumas coisas tipo: filme, desenho animado, as vezes algumas coisas que parecem bem irreais, então eu fico voltando e indo sempre. Então se eu não tenho um método, uma parte de como eu cheguei naquilo, as vezes eu me perco, então eu tenho que voltar toda hora. Às vezes eu chego a umas ideias e fico tipo: “como eu cheguei nisso aqui?” Aí eu volto lá atrás, e vejo o percurso daquilo, então para eu desenvolver meus projetos, os resultados finais, as vezes se eu não tenho todo esse processo, as vezes parece que nem faz sentido o projeto, mesmo que o resultado atenda ao problema, resolva (inaudível). Eu fico: “porque que deu isso?” Então eu acho que sem ter todo esse processo, eu não consigo me encontrar na minha ideia. Às vezes eu até poderia falar: “não, essa

ideia resolve e é isso”, mas as vezes eu fico: “não, mas porque ela resolve?” Então eu preciso muito dessa... eu mesma, para mim mesma, para eu entender, para focar, entender o porquê daquele projeto, porque chegou naquele resultado, eu preciso desse processo todo. Por exemplo, com interiores, ali não importa o seu gosto, é o cliente, o que o cliente quer. Então eu vou chegar e olhar lá e ficar assim ah: “essa parede aqui está azul e com essa estampa, eu odeio estampa, porque eu coloquei essa parede horrível aqui?” mas as vezes é o que o cliente gosta, o que o perfil do cliente pede, então eu acho que é para todos os meus projetos, para eu sair da minha ideia, do que eu penso, e entender realmente aquele problema, eu preciso entender o que o cliente o que o problema pede em si, e não o que eu acho que é o ideal. Então assim: o processo e as ferramentas é que me levam ao resultado.

A: Deixa eu só tirar uma dúvida, quando você fala em relação à pesquisa, você já falou mais a trás, pesquisa imagética. Mas que tipo de pesquisa você faz? É só de imagens ou você faz algumas outras também?

E: Depende do projeto. Igual, interiores eu pesquiso muita imagem mesmo, o que tem a ver com aquilo. Às vezes eu faço pesquisa de cores, de combinação de cores. Igual, eu defini para o projeto da Cris Guerra excentricidade, então eu pesquisei o que era a palavra, o significado da palavra, a definição, o conceito. Então, quando eu faço a pesquisa imagética, eu pesquiso em coisas que tem a ver com aquilo também. Igual te falei que eu uso muito filme também. Então eu vou lembrando dos filmes e vou olhando sinopse, vou olhando as vezes até o que levou a escrever aquele filme, então minha pesquisa é bem ampla. Por isso estou falando, que as vezes eu abro demais, depois tenho que ir fechando. Porque eu pesquiso várias coisas. Eu gosto muito daquelas casinhas em trailer, aquelas tini houses, super pequenininhas, então eu pesquiso desde como é montada uma casinha daquela até como é montada uma casa gigante. O mesmo ambiente, uma cozinha por exemplo. Então eu sempre pesquiso baseado no perfil daquilo. Porque as vezes, por exemplo, um trailerzinho vai ter uma cozinha bem compacta, e em uma casa gigante a pessoa não usa a cozinha e quer uma cozinha compacta também. Então não dá para fechar, então você pesquisa baseado naquilo que tem no briefing, então vai imagem, vai planta, vai projeto de outras pessoas. Eu uso muito o archidaily, para ver os projetos que tem a ver com aquele projeto que eu estou desenvolvendo, eu olho o que já foi desenvolvido na análise de similares, o que já foi desenvolvido a respeito daquilo. Igual no projeto da Professor D que te falei, estou desenvolvendo um projeto para um cadeirante, então o que já tem trava – porque o meu problema é a cadeira sair do lugar e ele cair no chão – então tenho que pesquisar que tipo de cadeira de roda tem, quais travas já tem, essas coisas então as vezes o projeto não pede pesquisa de imagem, pede pesquisa de outras coisas, então depende muito do projeto para definir qual vai ser a pesquisa.

A: Me conta um pouco sobre a sua percepção ao utilizar alguma ferra

menta – pode escolher qualquer uma – seja por iniciativa própria, ou a pedido do professor.

E: Eu gosto de usar o brainstorming, porque eu gosto de uma ordem certinha, e às vezes isso me prende, não deixa ter várias ideias, sair da caixinha. E eu acho que quando tem o brainstorming a gente vai jogando um monte de coisas e vai só soltando, soltando, soltando. Às vezes se não tivesse isso, eu ia pesquisar tudo em uma mesma linha, e aí tudo por um só caminho. E às vezes ir só por um caminho limita os resultados que você pode ter, então o brainstorming você joga um monte de coisa ali, e depois você vai analisando: “olha, isso é legal. Isso não é”, então ajuda bastante. Eu acho que é a ferramenta que em todos os meus projetos eu coloco ela. Porque sempre me ajuda a expandir meu campo de visão em relação àquilo que eu estou desenvolvendo.

A: Me fala um pouco sobre os resultados finais de projetos nos quais você usou as ferramentas em comparação com aqueles nos quais as ferramentas não foram utilizadas.

E: Deixa eu ver. No projeto dois, a gente desenvolveu uma poltrona de papelão, e ela estava dentro do briefing e dentro da proposta, mas foi uma coisa que a gente desenvolveu assim... a gente não usou ferramenta nem nada. Foi: “ah, vai ser legal assim”, e foi um projeto que quando você olha, ele deu certo. Ele deu certo, ele funciona. É uma cadeira de papelão, mas você senta ela não cai, não quebra, tenho ela até hoje. Funciona. Mas você não consegue enxergar design naquilo. Parece que é uma coisa que funciona, é tipo um quebra galho. É: “ah, isso deu certo”, assim, na disciplina, o projeto ficou como super bem desenvolvido, mas eu olho esteticamente, ele não tem nada de diferente, é uma coisa que funciona, mas não tem inovação, não tem nada... A minha afeição com o projeto, eu não tenho muita afeição por ele. Mesmo que ele tenha dado super certo, e tem gente que olha assim: “nossa, que legal! Essa poltrona é de papelão e aguenta pessoas super pesadas nela”. Mas você olha para ele e ele só funciona, então as vezes eu penso: “esse é meu projeto de engenharia”. A gente faz um projeto que dá certo, mas não tem todo apelo emocional que as vezes o design tem, que você se encontra no produto.

Por exemplo essas questões de tecnologia assistida, eu estava lendo em um TCC de uma menina, não sei quem, e aí ela aponta sobre isso, a menina precisava de um andador, mas ela não queria usar por causa de aspectos psicológicos. Ela não se via naquilo. Então eu acho que isso envolve muito de o porquê você querer ter aquele objeto ou produto. Essa questão do afeto que você desenvolve com ele. Eu acho que esse projeto é uma coisa que você olha e fica: “nossa, que legal...” é isso.

E por exemplo um projeto que eu gostei muito, que foi o projeto quatro. Que não era de interiores, que é a área que eu mais gosto. Mas a gente desenvolveu e entrou dentro do projeto, que desenvolvemos o estudo, o conceito. Então foi uma coisa boa de desenvolver, uma coisa fluida, que as ideias iam vindo e a partir da pesquisa a gente foi entrando dentro do

projeto e foi desenvolvendo uma coisa que talvez – o meu grupo a gente é bem diferente, o grupo que eu sempre trabalho, a gente tem ideias bem diferentes: é uma neutra, a outra estampa, e aí a gente consegue desenvolver o grupo inteiro, consegue criar uma ideia uniforme – que você consegue desenvolver uma coisa que atende ao que está sendo pedido, mas de uma forma que cria esse emocional, esse envolvimento com o projeto, que é o projeto que você pensa: “tá redondinho, ele encaixa, as coisas tem um porquê... disso, daquilo” não tem nada aleatório como: “ah, vou encaixar essa peça aqui porque resolve o problema”, não, é tudo pensado, você chega em um resultado depois de um processo, e é um resultado mais satisfatório, é alguma coisa diferente. Que você tem curiosidade de entrar naquilo, tem curiosidade de saber porque aquilo ali é daquele jeito. Então acho que os métodos, as ferramentas ajudam a misturar as outras áreas, porque design não é uma área sozinha, e se você simplesmente pensa em soluções assim, quando você coloca uma outra área, você coloca uma outra área, alguém que vai subir uma parede alguma coisa assim, aí dá um conflito, não dá certo. Então os métodos, você trabalha com outras pessoas, porque a maioria das ferramentas sempre é junto com outras pessoas. Como o brainstorming, você vai tendo ideias, mas outra pessoa está jogando ideias ali também. Então isso ajuda a desenvolver melhor o projeto.

A: Com relação às metodologias estudadas, me fala um pouco sobre o que você sabe e que tipo de informação ou prática você acha que ainda falta para você.

E: Eu acho que se falar: “eu sei essa metodologia certinha”, eu não sei nenhuma. Eu sei as ferramentas que eu prefiro usar, e eu vou aplicando elas. Agora por exemplo na metodologia do Munari, que você tem lá o problema, análise do problema, pesquisa, coleta de dados, tem esse passo a passo, eu não sei certinho. Eu vou desenvolvendo o projeto encaixando as ferramentas que eu acho que vão me ajudar ali, eu pego a fase que eu estou e penso: “que ferramenta me ajuda nessa fase”. E eu acho que é muito por essa questão de no início não ter usados as ferramentas, porque eu acho que as ferramentas – essas outras, de desenvolvimento do projeto – a gente usa mais em produtos, principalmente. E as vezes nessa, ficou um pouco vago, um pouco distante, não tive um aprofundamento grande nelas. Então eu vou pegando os pedacinhos das metodologias e vou usando, vou aplicando. Assim, não é o jeito certo, mas dá certo.

A: Você acha que seu repertório de ferramentas é suficiente, se você quiser aplicar uma metodologia inteira? Ou você sente necessidade de desenvolver melhor alguma parte do processo?

E: Eu acho que por exemplo, se eu pego a metodologia e coloco ela do lado e vou desenvolver o projeto naquela metodologia, eu consigo. Eu pego ela aqui e vou: “ah, agora estou nessa etapa, então vou usar isso e isso”. Igual eu falei agora, eu pego o problema e vejo o que eu preciso

naquela fase do projeto, qual parte da metodologia. Mas se eu pego a metodologia e quero usar só essa metodologia para desenvolver o projeto, eu consigo desenvolver, usando a metodologia.

A: Tem alguma ferramenta que você gostaria de desenvolver melhor?

E: Eu queria entender melhor o – nem sei se é método, se é ferramenta – que é o double Diamond. Entender e assim, aplicar mais ele. Porque eu acho que ele sintetiza o que eu realmente sempre uso nos meus projetos. Tudo que eu vou desenvolver, tem nele, mas eu não pego ele e vou seguindo, entendeu? Mas isso é coisa minha mesmo, que eu não peguei para estudar.

A: Em qual etapa do processo de projeto você considera que tem mais dificuldade, e porquê?

E: Criatividade. Etapa de criatividade. Porque é como eu disse eu ainda tenho um pouquinho fechado de pensar lá no final ao invés de querer seguir o processo. E aí as vezes eu me fecho na etapa de criatividade porque eu já tenho uma ideia. E as vezes você fica querendo pensar coisas para chegar na sua ideia. E não pensar várias coisas para desenvolver uma ideia, uma solução. Você fica tentando juntar as coisas para que elas deem a sua ideia. Então é a etapa de criatividade, de abrir. Por isso eu preciso pesquisar muito para dar um monte de coisas na cabeça para ir soltando depois no brainstorming. Para fluir essa etapa de criatividade

A: De que tipo de informação você sente falta quando você tenta utilizar alguma ferramenta em específico?

E: Como assim?

A: Se você vai usar alguma ferramenta – sejam as que você usa com frequência, ou alguma outra que você vai tentar usar nova – de que tipo de informação você sente falta. Ou se você não sentir falta de nada também, sem problemas.

E: Acho que não consegui entender bem.

A: Por exemplo, você vai usar – não sei, você falou que usa muito brainstorming então você está bem habituada e você consegue fazer isso de uma forma muito fluida, é natural para você aplicar essa ferramenta. Mas supondo que você fosse aplicar uma ferramenta que você não tem muita familiaridade, ou alguma ferramenta nova. O que você gostaria de saber? Que tipo de informação você acha que precisa para começar?

E: Eu tenho muita dificuldade com mapa mental. Eu sempre tenho dificuldade, porque o mapa mental ele tem as cadeias, você vai puxando as ideias, e as vezes eu não consigo separar o que vai para um lado, o que vai para o outro, e eu acabo misturando, colocando as coisas nos lugares errados. Por exemplo, eu vou desenvolver um projeto e tem a parte de finanças e sustentabilidade, e eu meio que misturo as duas. Ao invés de

conseguir separar. Eu não consigo estruturar o mapa mental, toda vez parece que fica uma bagunça e eu não consigo usar a ferramenta. Eu fico: “não, não está certo”. Já houveram vezes em que eu fiz ele todinho, e eu ficava: “não, não está encaixando” eu realmente não consigo usar ele.

A: Você acha que falta alguma informação para você conseguir usar?

E: Eu acho que não consigo entender bem ele. Ou eu não dei conta de usar e deixei para lá, tipo: “ah, eu consigo usar essas outras, então eu uso essas outras ao invés de ficar puxando em uma que eu tenho dificuldade”. Mas foi uma questão de que eu não aprendi, não consegui entender direito ele, e aí é uma questão minha mesmo, não consegui aprender a ferramenta. Eu acho que talvez uma explicação mais... se eu ver alguns exemplos deve ajudar a resolver isso.

A: Você acha que um resumo de cada ferramenta facilitaria o processo de aplicação dela?

E: Sim, principalmente assim, um resuminho, tipo: “ah, para você desenvolver isso é tal, tal coisa” para o mapa mental, iria ajudar demais. Tipo um resuminho: “essa ferramenta é assim, assim, assim”, eu acho que resolve já bastante. Porque as vezes eu penso: “ah, vou parar para estudar essa ferramenta aqui?” E você abre o livro e são umas vinte ou trinta páginas, e você não está com tempo, “ou vou usar essa daqui que eu já estou habituada e sempre dá certo?”. Então se eu tiver um resumo, uma coisa que sintetiza aquilo, vai ajudar demais.

A: O que você acha que deveria ter esse resumo?

E: Eu acho que explicando o que é a ferramenta, o objetivo dela, e como usar ela.

A: É isso. Muito obrigada

ENTREVISTA 09

A: Vamos falar um pouco então a respeito das metodologias e ferramentas de design. No primeiro semestre do curso, você cursou a disciplina de métodos e ferramentas de design. Me conte um pouco sobre a experiência que você teve, e o que você acha que isso pode ter de acrescentado.

E: Eu achei uma matéria muito importante, pois quando a gente vai criar, a gente precisa partir de alguma coisa. A gente tem que ter um roteiro. Então é fundamental a gente saber como que a gente desenvolve esse processo, para não ficar perdido. Então eu achei que foi ótimo, porque eu pude conhecer várias coisas, mas foi uma única vez. Depois a gente não... não tive a oportunidade de estudar de novo, a gente sabia que tinha que usar, os outros professores até falam, mas não tem essa ênfase, como teve na matéria.

A: Você pode me explicar alguma das metodologias? Você consegue lembrar?

E: De cabeça, não sei.

A: Em termos gerais?

E: Não. Assim, eu lembro dos processos da análise de similares, primeiro você busca, você pesquisa, depois você tem que partir de alguma coisa... tem as etapas. Mas te falar de cabeça eu não sei. Gostaria...

A: Pelo menos o nome delas, você consegue lembrar?

E: Eu lembro do Munari, o que mais, tem mais alguns... deixa eu ver se eu lembro... não, não sei de cabeça.

A: de ferramenta você consegue se lembrar de alguma?

E: Olha, se me falar o nome eu até falaria: “essa eu conheço, essa não” para lembrar, não vou lembrar. Deveria, mas não lembro.

A: Quando um briefing é passado para você em sala de aula, como você pensa no processo de projeto? Como é seu processo?

E: Meu processo? Bom, primeiro eu investigo o que já tem, vejo o que já existe, busco as novidades. Depois eu começo com algo que me é confortável, não tento fazer nada... algo que eu já domino. Depois que eu fiz algo que eu já domino, eu tento aprimorar aquilo.

A: Quando você fala algo que você já domina, é em que sentido?

E: Por exemplo, se eu estou criando alguma forma nova. Geralmente eu não começo por formas orgânicas, eu começo por algo simples, que é algo que eu domino. Figuras geométricas, que é algo que é a minha praia. Ou se eu for usar algum software para precisar criar. Vou pegar algo que já conheça.

A: Você pode me dar um exemplo com algum projeto recente que foi executado por você? Como você chegou ao resultado desde que ele foi proposto?

E: Deixa eu pensar... aqui, é que agora não estou fazendo os ateliês, os projetos, estou fazendo... Ah, o próprio trabalho que a Professor A passou, estou fazendo design e inovação. A gente precisava fazer algo com tampinhas. Um jogo com tampinha. Aí eu fui pesquisar primeiro todos os jogos com tampinha, que tem artesanato com tampinha, tudo feito com tampinha, e aí pesquisei os jogos clássicos, lembrei da infância, e a partir disso eu pensei: “bom, então tem essa e essa possibilidade”, para aí a gente conseguir desenvolver. A gente desenvolveu o jogo a partir de jogos que já existiam, e aí a gente incrementou depois as ideias desses jogos, que no nosso caso foi um caça palavras. Que já existe, mas que a gente pensou em trazer para o universo das tampinhas.

A: Você acha que a utilização dos métodos é mais fácil ou mais difícil dependendo de alguma questão específica?

E: É, ela é mais aplicável a alguns casos. Todos dão para aplicar, mas tem alguns que são mais fáceis que os outros. Não sei se não caberia nenhuma, eu acredito que caberia mas tem algumas melhores pra determinado caso.

A: Você pode me contar um pouco sobre como foram propostos os projetos em sala de aula?

E: Como foram propostos? Esse no caso das tampinhas?

A: Em geral.

E: Ah, tem um briefing. E aí a gente tem que desenvolver a partir daquele briefing.

A: Você pode me falar um pouco sobre o que tem no briefing.

E: O briefing? Depende da matéria. Tem briefings que são mais resumidos, e tem alguns que são bem específicos. Os que são mais específicos, que contem mais detalhes, são mais fáceis de a gente desenvolver, porque ele tem mais informação. Às vezes o que é mais aberto, que tem menos detalhe, a gente acha que vai ser mais fácil, mas na verdade não é. Quando tem bem delimitado, a gente já sabe o que fazer, agora quando é muito solto, as vezes é mais difícil.

A: Você consegue estabelecer um paralelo entre esses projetos propostos e a realidade? Em geral.

E: Sim. Eu vejo bastante aplicação nos projetos.

A: Eles têm restrições com relação a custos, sustentabilidade, logística.

E: Os últimos que eu tenho feito, sim.

A: Qual sua opinião a respeito do uso de ferramentas de projeto?

E: Minha opinião? Que as ferramentas vão facilitar a vida do designer. São úteis, necessárias.

A: Você tem o hábito de utilizar?

E: Não.

A: Você pode me contar sobre como você usa essas metodologias, ou se você já usou alguma vez?

E: Eu usei muito no primeiro ano, depois se perdeu um pouco, no meio do caminho. Por essa questão de ter que pegar o livro, e eu tinha o material, e acaba que é tudo muito rápido, tem que fazer, e acaba não tendo tempo de aplicar.

A: Algumas turmas – não sei se foi seu caso, queria saber isso – eles conseguiram integrar o projeto um com a disciplina de métodos, então algumas entregas eram conjuntas, tinha que entregar um projeto que fosse baseado nos métodos, isso aconteceu no seu caso, ou não?

E: Olha, um pouco, sim. Mas totalmente integrado, eu tenho que não. Mas né, tentou-se pegar um pouquinho de cada um para integrar, mas não foi tudo. Acho que das turmas depois, isso foi melhorado.

A: Me conta sobre a sua percepção ao usar alguma ferramenta. Seja por iniciativa própria, ou a pedido do professor.

E: Minha percepção? Foi tranquilo, desde que eu tivesse o passo a passo, não foi algo difícil de aplicar não, que eu ficasse com dúvida de o que era cada etapa não. Desde que eu tivesse um resumo rápido, algo que desse... tranquilo.

A: Você percebe alguma mudança no direcionamento do seu projeto, quando você usa alguma ferramenta? Em que sentido?

E: Alguma mudança? Fica mais estruturado, mais fácil, resolvo mais rápido, e não corre o risco de eu esquecer alguma coisa, então fica mais completo.

A: Você conseguiu ver em algum dos projetos nos quais você aplicou, diferenças com relação aos resultados finais? Em uma comparação entre os que você aplicou e aqueles que você não aplicou as ferramentas?

E: Eles foram mais bem resolvidos, eu acho

A: Com relação às metodologias estudadas, me fala um pouco sobre o que você sabe, e que tipo de informação ou prática você acha que ainda falta.

E: O que eu sei, você viu que eu não sei né. Se tivesse um material mais simples, mais prático, um guia, alguma coisa, acho que seria mais fácil de utilizar.

A: Acho que talvez você já tenha respondido, mas com relação ao seu repertório de ferramentas, você acha que é suficiente para aplicar uma metodologia?

E: De jeito nenhum. Não, nossa... uma vergonha.

A: Em que parte do processo você acha que você tem mais dificuldade? No processo de projeto seu, mesmo.

E: Meu?

A: É, em que parte você acha que tem mais dificuldade?

E: Hoje eu tenho dificuldade na parte – mas é uma dificuldade minha – do desenho, de algumas ferramentas computacionais, que eu acabo

sabendo um pouquinho de cada uma, mas não domino totalmente cada uma. E às vezes na parte da inovação. Tem coisas que já estão muito bem resolvidas no mercado, e ser inovador é difícil.

A: Quando você tenta usar alguma coisa em específico – seja ela ferramenta ou metodologia – que tipo de informação você sente falta?

E: Que tipo de informação eu sinto falta, para metodologia ou ferramenta? Não, é mais essa questão de ter algo de fácil acesso, às vezes no celular, que pudesse ser acessado facilmente, não sei. Algo mais rápido, porque eu sei que tem muita coisa e é falta de eu buscar, mas se tivesse algo mais fácil, seria melhor.

A: Você acredita que o resumo de cada ferramenta facilitaria o processo?

E: Super. Ideal.

A: Que tipo de informação você considera necessária para esse resumo?

E: Os passos, né, os tópicos, e se possível um exemplo aplicado.

A: Então é isso. Obrigada de novo pela participação.