

DA EXPLORAÇÃO AO PROJETO: UM EXPERIMENTO SOBRE PROCESSO DE DESIGN

Aluno: Raphael de Almeida Gomes
Orientador: Cláudio Freitas de Magalhães

Introdução

A maior parte dos produtos vem evoluindo de forma incremental a partir de um processo de design convencional (PUGH, 1990). Um dos aspectos deste processo é a divisão entre o espaço do problema e o espaço da solução. Pode ser dito que esta divisão caracterizaria um projeto, ou seja, a solução surge de um problema pré-definido e anteriormente analisado. Algumas propostas, como por exemplo, a engenharia simultânea, questiona a eficiência desta sequencialidade e propõe uma maior sobreposição das etapas do processo de projeto como meio para reduzir tempo e recursos. Outros autores defendem a contextualização do método ao projeto (BAXTER, 1995, PMBok, 1996). Desta forma, contextos dinâmicos ou produtos inovadores exigiriam processos com maior sobreposição entre o espaço do problema e da solução em um projeto (IANSIT, 1995). Em uma situação extrema, em projetos altamente inovadores, ligados a estratégias de previsão do futuro, esta seqüência pode ser invertida. Partindo de experimentações e soluções, algumas empresas de ponta questionam suas estratégias, redirecionam conhecimentos e capacitações tecnológicas a partir concepções de produtos (Philips Corporate Design, 1996). Desassociam o projeto de um problema específico pré-determinado, porém o relacionam com algum aspecto que caracteriza seu ambiente, seus recursos ou com seu contexto futuro de atuação. No entanto, a maioria das empresas encontra muitas justificativas para manter suas estratégias e processos de desenvolvimento dentro de parâmetros conhecidos e muitas vezes também utilizando processos reativos, até mesmo optando pela cópia como estratégia de desenvolvimento de produtos.

Objetivos

Esta pesquisa pretende investigar a potencialidade de inovação da geração de conceitos e soluções, antecedendo a definição de problemas e ou oportunidades de projeto, a partir da exploração da transformação do plano.

Para efeito da delimitação desta pesquisa, pretende-se estudar o contexto dos produtos produzidos a partir de materiais transformados e disponibilizados em chapas planas, como papéis, chapas metálicas e plásticas.

Pretende-se partir de uma solução e chegar na definição um problema: através da geração de protótipos e soluções formais genéricas chega-se na solução do problema de projeto. A situação de projeto é induzida pela solução.

Metodologia

A pesquisa foi estruturada em etapas apresentadas a seguir: 1. Geração exploratória de modelos tridimensionais a partir da transformação do plano, utilizando técnicas de criatividade (BAXTER, 1995), elementos de composição da forma de (WONG, 1993), entre outros; 2. Análise destas gerações e classificação; 3. Avaliação e registro dos resultados; 4. Apresentação dos modelos através de entrevistas a designers de produtos de diferentes áreas, em seus respectivos ambientes de trabalho; 5. Exploração concentrada nos modelos

promissores; 6. Associação das soluções com problemas e oportunidades de projeto; 7. Desenvolvimento de modelos e /ou protótipos aplicados a problemas e oportunidades de projeto; 8. Registro do desenvolvimento (fotografia); 9. Análise dos resultados (a potencialidade desta proposta será avaliada a partir da quantidade e qualidade das soluções desenvolvidas); 10. Confecção de relatório com os resultados. Desta forma, serão gerados estudos de múltiplos casos sobre a potencialidade de inovação da geração de conceitos e soluções, antecedendo a definição de problemas e ou oportunidades de projeto a partir da exploração da transformação do plano, permitindo assim uma investigação multifacetada desta investigação.

Conclusões

Os modelos construídos funcionam como um estímulo inicial para idéias quando apresentado para projetistas, tanto nas utilizações literais e diretas das formas quanto para associações. Os designers expressaram curiosidade e interesse sobre as formas apresentadas independente de uma utilização pragmática em projetos. A pesquisa de objetos industrializados oriundos da transformação do plano de diversos materiais pode ser usada como estratégia criativa. O desenvolvimento exploratório de formas pode ser uma contribuição complementar e própria da pesquisa em design fora das empresas, devido ao tempo necessário para geração. A principal contribuição deste trabalho não está na eficiência na criação de produtos e sim na “oxigenação” do processo criativo no seu desenvolvimento. Por isso, a forma de registro e apresentação das formas geradas é importante para a sua utilização em diversos contextos de projeto.

Referências

- 1 - BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos**. 1.ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 1998.
- 2 – BERNSEN, Jens. **Design: defina primeiro o problema**. Florianópolis: SENAI / LBDI, 1995. 120p.
- 3 – FIELL, Charlotte e Peter. **Designing the 21st Century**. köln: TASCHEN, 2003. 576p.
- 4 - IANSITI, M., “**Shooting the Rapids: Managing Product Development in Turbulent Environments**”, California Management Review, Vol. 38, No. 1 Fall, 1995.
- 5 – PHILIPS CORPORATE DESIGN, **Vision of the future**, The Netherlands, 1996.
- 6 - PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE - PMI. **A guide to the project management body of knowledge**. Project Management Institute, 1996.
- 7 - PUGH, S. **Total Design - Integrated Methods for Successful Product Engineering**. 3 ed., UK, Addison-Wesley, Wokingham, 1990.
- 8 – ROCHA, Carlos Sousa. **Plasticidade do Papel e Design**. 1.ed. Lisboa: Plátano Editora, 2000. 320p.
- 9 - WONG, Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**. 1.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.