

# **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.