XII Salão de Iniciação Científica PUCRS

Design e Inovação: Academia e Mercado na Validação da Atividade Profissional do Desenhista Industrial

Diego da Costa Teixeira, Vinicius Chagas Marques, Heli Meurer (orientador), Daniel Quintana Sperb (orientador)

Faculdade de Design do UniRitter Laureate International Universities
Rua Orfanotrófio, 555 Alto Teresópolis - Porto Alegre/RS CEP 90840-440

Resumo

A pesquisa contida neste relatório teve seu início no primeiro semestre do ano de dois mil e onze no Centro Universitário Ritter dos Reis/UniRitter, sendo proposta pelos professores do Curso de Design Daniel Quintana Sperb e Heli Meurer, tendo como bolsistas os alunos Diego da Costa Teixeira e Vinicius Chagas Marques. Seu desenvolvimento é de natureza investigativa e desenhística, cujo objetivo principal é potencializar a capacidade de inovação da mão de obra profissional em indústrias e escritórios de desenho, reduzindo o distanciamento entre a academia e o mercado através de uma IGA (Interface Gráfica Amigável) titulada de "Portfólio Design UniRitter". Este projeto foi submetido a uma metodologia projetual denominada Projeto E (MEURER e SZABLUK 2009), para que fosse possível definir com clareza e objetividade, análises específicas para aperfeiçoar o desenvolvimento do sistema proposto, podendo ser observadas as principais alternativas para guiar a um resultado satisfatório. O Projeto possui forte vínculo com o processo de pesquisa, pois exerce ações nas duas frentes (Academia e Mercado), possibilitando uma significativa geração e registro de dados que irão contribuir para com uma nova percepção mercadológica no que tange a Atividade Profissional do Design.

Introdução

Este projeto de extensão contribui significativamente para a formação de profissionais preparados para serem agentes de transformação de idéias em riqueza social, considerando o

fenômeno cultural desta expressão, e visando o bem estar e os valores culturais do ser humano. Partindo do pressuposto de que, a Extensão é uma atividade que envolve a comunicação de conhecimentos e de práticas entre o meio universitário e a vida social comunitária, em uma ação transformadora e integradora, entende-se que este Projeto possui benefícios imensuráveis para a perenidade de Faculdades de Design, pois percebe-se que o mercado de trabalho no Brasil, e, principalmente na Região Metropolitana, não absorve o potencial intelectual oriundo das IES, diferentemente de outros Países, conforme relata Marty Neumeier (2010). Diz o autor: "Um pesquisa feita pela Kelton Research descobriu que 7 entre 10 norte-americanos lembravam que da ultima vez que tinham visto um produto que desejavam, era pelo design. A pesquisa revelou que nos adultos jovens entre 18 e 29 anos, a influencia do design era ainda mais pronunciada. Mais de um em cada quatro sentiam-se frustrados com o nível de design dos EUA e diziam, por exemplo, que o design de automóveis era melhor a 25 anos do que no presente. ". O mesmo autor citado acima, ainda complementa relatando que: "O design motiva a inovação, a inovação dá poder à marca, a marca constrói a fidelidade e a fidelidade sustenta os lucros. Se você deseja lucro a longo prazo, não comece com a tecnologia, comece com o Design", ou seja, o presente Projeto de Extensão representa uma importante contribuição social onde o Design será o elemento aglutinador entre Academia, Mercado e Sociedade, equacionando simultaneamente fatores antropológicos, econômicos, ecológicos, tecnológicos, psicológicos e ergonômicos conforme relata Redig (2005) e conforme complementa Gomes (2007), quando insere ainda os fatores geométricos, filosóficos e mercadológicos. Os objetivos propostos são: Potencializar a atividade profissional do desenhista industrial por meio de estratégias de aproximação entre academia e mercado e possibilitar o aumento da procura pela Faculdade de Design por meio da disseminação da Atividade Profissional do Desenhista Industrial.

Metodologia

Sendo utilizada para a criação de Interfaces Gráfica Amigáveis, a Projeto E (MEURER e SZABLUK, 2009) foi escolhida para o melhor desenvolvimento desta pesquisa. Sendo dividida em seis etapas: Estratégia: sendo a identificação do contexto em que o projeto está envolvido. Escopo: é nesta etapa que iniciaram as definições das funcionalidades e das ferramentas utilizadas, bem como foram escritos os cenários e casos de uso das tarefas. Estrutura: nesta etapa foi predominante o aspecto desenhístico. Sendo necessário desenhar

com grande exatidão e completude do organograma geral e os fluxogramas de todas as tarefas previstas para o produto. Esqueleto: nesta etapa, ocorreu o processo de organização estrutural do conteúdo nas telas da IGA, sendo definidos os wireframes. Estética: Processo de superfície que foi utilizada para resultar o produto de forma estéticamente agradável, matematicamente equilibrado e geometricamente harmonioso. Execução: Após o completar das etapas anteriores, a IGA passou por uma avaliação heurística e testes com usuários para identificar e corrigir possíveis erros de usabilidade.

Resultados

Com a metodologia utilizada foi possível criar uma Interfáce Gráfica intuitiva, com um alto nível de usabilidade e esteticamente usual para qualquer trabalho postado nos mais diversos ramos do desenho industrial.

Conclusão

Observou-se que a utilização da metodologia Projeto E foi fundamental para o grande avanço na determinação das informações necessárias para identificar os tópicos fundamentais para obter o melhor caminho para finalizar o projeto de forma bem resolvida. Sua estrutura pode ser organizada com o intuito de identificar todas as suas funcionalidades, ferramentas de utilização e principalmente a disposição das informações, para que seu conteúdo fosse compreendido de forma fácil e rápida, além de conter as ferramentas de divulgação mais utilizadas na atualidade, como as redes sociais, em todas as suas páginas.

Referências

GOMES, Luiz Vidal Negreiros. Criatividade: Projeto, Desenho, Produto. Santa Maria: sCHDS, 2001

NEUMEIER, Marty. The brand gap, o abismo da marca: como construir a ponte entre a estratégia e o design. Porto Alegre: Bookman, 2010

REDIG, Joaquim. Sobre desenho industrial (ou design) e desenho industrial no Brasil. Ed. fac-similar Porto Alegre: Ed. UniRitter, 2005.

MEURER e SZABLUK (2009). Disponível em: http://www.helimeurer.kinghost.net/projetoE_2/inicial.html . Acesso em: 05 ago. 2011