



Resumo

Relato de Caso

Um Redesign Contemporâneo: Projeto Carrinho de Lomba, aplicando teoria a prática

AUTOR PRINCIPAL: Lucas Stein da Silva

CO-AUTORES: Alex Garcia

ORIENTADOR: Marcelo S. Moreira

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

Elaborado através de estudos multidisciplinares, o projeto relaciona o conhecimento com aplicação prática; foi desenvolvido o produto que teve como base o estudo, e histórico dos carrinhos de lomba. Sendo o principal objetivo a exploração e integração das várias áreas do conhecimento. A pesquisa de materiais utilizados para o projeto, sua estrutura, e referencial teórico, técnicas e processos os quais contemplavam a escolha destes materiais, aprofundamento no conhecimento sobre o método para desenvolver o produto, e ciências que fazem parte do Design, Gomes Filho (2007), “Concepção, plano, ou intenção de criar ou fazer alguma coisa”. O projeto abordou o trabalho em equipe, comprometimento e responsabilidades. O aprofundamento do tema, a construção e modelagem na qual os grupos trabalharam acompanhados pelo orientador através de relatórios e in loco possibilitando observar dois fatores de fundamental importância no processo de aprendizado, o desafio e a autonomia no trabalho orientado.

DESENVOLVIMENTO:

Foi utilizado o autor Mike Baxter na metodologia, para o desenvolvimento de produto tendo como base seu livro Projeto de Produto (2011). O processo de desenvolvimento teve início com a organização dos grupos de trabalho e assim o planejamento das ideias, posteriormente sua estruturação e organização destas, planificação e cronograma, após iniciou-se a pesquisa teórica sobre o tema para embasamento do projeto, desde a origem dos carrinhos de lomba, até os dias atuais. Da pesquisa teórica passou-se para a coleta de dados, onde foram analisados os mais diferentes modelos existentes atualmente no mercado, avaliados em aspectos estruturais, estéticos, funcionais, ergonômicos, históricos, aerodinâmicos, e de segurança, a partir destas referências que auxiliaram a compor o novo produto, ou seja, seu conceito, sua forma e seus materiais. Levando em consideração fatores econômicos, e de sustentabilidade, de técnicas e processos de produção, visando o aprimoramento e maior aproveitamento dos materiais e do tempo de produção. Tendo em vista o curto prazo para o desenvolvimento do projeto, Bürdek

(2010) “Cada objeto de design é o resultado de um processo de desenvolvimento...”, na união de todas as etapas para um bom resultado.

Da história e origem dos carrinhos de lomba na pesquisa teórica, observou-se que iniciou como uma brincadeira e hoje se torna um esporte, que pela dedicação de muitos apaixonados investindo em inovação e design na busca de um melhor rendimento em quesitos como velocidade, estabilidade tendo assim vários participantes de diversas idades.

Na coleta de dados os diferentes modelos observados, deram origem as tabelas comparativas onde se conseguiu definir a estrutura mais adequada ao projeto, e conseqüentemente seu material, buscando uma estrutura que não só desse suporte a carenagem do carrinho, mas ainda proporcionasse estabilidade e solidez ao mesmo. Para a construção da carenagem foi escolhido o material MDF (*Medium-Density Fiberboard*) por ser de fácil usinagem, de fácil acesso, tanto econômico quanto logístico, Munari (2008) “... experimentação nos permite descobrir novos usos de um material...”. Durante o processo das análises foram definidas as dimensões do protótipo, as quais exigiram um profundo estudo ergonômico, trazendo conforto ao usuário, evitando a fadiga precoce, tendo como benefício maior a eficiência e desempenho do usuário, Roebuck (1975) “A antropometria é obviamente a base para a designação do ambiente humano para atender suas dimensões e atingir as suas capacidades”.

O experimento como atividade de aula foi positivo, as observações sobre o produto carrinho quando posto em ação foram as melhores possíveis tendo ajustes a serem feitos, nada que por assim fuja da sua normalidade no processo de aprendizado do acadêmico.

O carrinho foi posto a prova, afirmando sua funcionalidade, dimensões e aerodinâmica entre outros fatores levados em consideração, na qual o resultado final foi aprovado e muito bem executado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O estudo teve como objetivo a interdisciplinaridade, no qual os acadêmicos deveriam de forma transversal, trabalhar com os conhecimentos de disciplinas anteriores. A motivação da turma em resolver a situação problema deu-se de forma conjunta. O carrinho de corrida teve diferentes níveis de dificuldades, sendo o resultado final um produto bem formado na sua forma e sua função básica atingida.

REFERÊNCIAS

- BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Blucher, 2000. 260 p.
- BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Blucher, 2010. 496 p.
- FILHO, João Gomes. Design do Objeto: Bases Conceituais. São Paulo: Escrituras Editora. 2007. 260 p.

- MUNARI, Bruno. Das coisas nascem as coisas. São Paulo: Martins Fontes, Ed.02. 2008. 386 p.
- ROEBUCK, J. A. Jr.; KROEMER, K. H. E.; THOMSON, W. G. Engineering anthropometry methods. New York: Wiley-Interscience: J Wiley, 1975.