

IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

Estudo de caso: Uma experiência em projeto no exercício aplicado em sala de aula, proposta de luminária Temática

AUTOR PRINCIPAL: Renata Silveira Leindecker.

CO-AUTORES: Vitória Maria Aresi.

ORIENTADOR: Marcelo Schultz Moreira

UNIVERSIDADE: UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

INTRODUÇÃO:

O relato a ser apresentado aqui tem por objetivo a descrição da experiência vivida por acadêmicos do curso de CST em Design de produto, cujo primeiro contato com o Design, sua taxionomia bem como métodos projetuais demonstram que a compreensão do termo Design e o seu papel é fundamental. Para tanto a metodologia aplicada em sala de aula colabora para assim fortalecer os laços profissionais e de ensino. Com o intuito de despertar o entendimento das bases conceituais e incentivar a pesquisa em Design, aliando a matriz curricular na compreensão de sua formação é fator de extrema relevância para que os acadêmicos não frustrem suas expectativas e até mesmo sua evasão do curso. O estudo aplicado de forma transdisciplinar, correlaciona a importância das fases de metodologia em Design e demonstram que a eficácia do método produz excelentes resultados. A proposta no desenvolvimento de um produto a partir da comparação aplicada e aliada à vivência dos acadêmicos.

DESENVOLVIMENTO:

A proposta visa ao entendimento e à compreensão da metodologia e processos criativos aplicados no desenvolvimento de produto, tendo em vista a aplicação prática em que o aluno deverá desenvolver a teoria aplicada à prática, desafiado com situações problemas. Proporcionando ao aluno uma experiência prática das formas e instrumentos aliados às habilidades artística e técnica na área do design de produtos. BAXTER.. (2000) afirma que as técnicas criativas utilizadas para a geração de conceitos são capazes de aumentar consideravelmente o número de concepções geradas exclusivamente pela imaginação. Alguns efeitos obtidos pela aplicação dessas técnicas são: a decomposição do projeto conceitual em seus aspectos elementares (abstração do conceito); e a análise dos aspectos distintos do projeto conceitual pelo uso de

IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



métodos de raciocínio estruturado.." O desenvolvimento do produto "LUMINÁRIA", deveria possuir características próprias previamente estabelecidas, elevando assim a proposta a um nível de dificuldade médio, fazendo com que os alunos interagissem de forma mais ativa. As fases abordadas no processo tendo como base o método de MUNARI (2008), que diz "que o método projetual para o designer não é nada de absoluto nem definitivo; é algo que se pode modificar se se encontrarem outros valores objetivos que melhorem o processo. E isso liga-se à criatividade do projetista que, ao aplicar o método, pode descobrir algo para o melhorar..." Dessa forma ocorreu uma adaptação pelo professor com base na experiência profissional na área do Design. Junto a este processo foi identificado que a compreensão e entendimento do problema necessitaram de um maior estudo e esclarecimento, sendo este um requisito fundamental para o desenvolvimento da proposta. O processo de construção do projeto deu-se com a construção da Introdução, especificando os objetivos e diretrizes, já a partir da análise do cenário o qual envolvia a proposta, passando para a problematização discorrendo sobre o ambiente e identificando o problema e seus componentes deixando claro o que seria proposto. Na fase seguinte a aplicação da coleta de dados e análises, passando a construção do público-alvo e perfil persona de forma macro com delineamento micro do usuário. Compreendendo todos estes elementos os alunos poderiam gerar alternativas e identificar qual seria a melhor opção que atendesse os requisitos propostos para o produto."A necessidade de diferentes alternativas para a resolução de problemas de design coloca o designer como um gerenciador de tarefas, onde ele deve ter a capacidade de analisar as necessidades de determinado projeto e designar funções a sua equipe, pois o pensamento sistêmico e em rede demonstrou ser uma maneira eficaz de aperfeiçoar os resultados" (FRIEDMAN, 2000). Desta forma a atividade prática desenvolvida em sala de aula trouxe diversos questionamentos e discussões que tornaram a atividade mais produtiva e ativa. Proporcionando um amadurecimento coletivo e individual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

As propostas apresentadas trouxeram resultados positivos. Priorizando-se as aptidões individuais de cada aluno, desenvolvendo habilidades e competências que foram discutidas em grande grupo com a apresentação oral e análises críticas, observou-se que a aplicação prática de teorias conceituais é fundamental. Logo as críticas construtivas foram essenciais para o crescimento intelectual e profissional dos alunos.

REFERÊNCIAS:

BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Blucher, 2000.

IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO
REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



FRIEDMAN, Ken. Creating design knowledge: from research into practice. IDATER 2000 Conference, Loughborough: Loughborough University, 2000.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem as coisas. São Paulo: Martins Fontes, Ed.02. 2008.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): Número da aprovação.

ANEXOS:

Poderá ser apresentada somente uma página com anexos (figuras e/ou tabelas), se necessário.