

FERRAMENTAS DE DESIGN: FORMAÇÃO DE UM PROFISSIONAL COMUNICATIVO, COLABORATIVO, CRIATIVO, E COM SENSO CRÍTICO REQUINTADO.

DANIELA VASCONCELOS DE OLIVEIRA

RESUMO

O presente relato de experiência tem como objetivo compartilhar a vivência de aula em design, através do uso de ferramentas metodológicas importantes para o processo criativo do design. São evidenciadas a metodologia aplicada, o processo de aprendizagem dos discentes, as dificuldades apresentadas durante o uso de algumas ferramentas, bem como as lições aprendidas no momento de desenvolvimento das formações de comunicação, criatividade, colaboração e senso crítico.

PALAVRAS-CHAVES: Design, Metodologia, Formação

1. INTRODUÇÃO

As ferramentas de design são metodologias usadas para a sua formação profissional, independente de qual área será sua atuação, podendo ser Produto, Gráfico, Embalagem, Moda, Interiores, Animação, entre outros desenvolvimentos.

Mapa de empatia, Mapa Mental, *Brasntoming* Painel Semântico, Caixa Morfológica, entre tantas outras, são responsáveis para o despertar criativo do profissional, bem como o entendimento de uma visão sistêmica do projeto em execução, através do mapeamento do problema e a busca de soluções. Por serem ferramentas com bastante eficácia, muitas estão sendo trabalhadas amplamente na gestão de empresas e na educação disruptiva.

A ampliação do uso das ferramentas é sobretudo por possibilita a organização do pensamento, como é o caso do Painel Semântico, “Os painéis semânticos são uma espécie de quadro de referências visuais cujo objetivo é gerar reflexões acerca dos significados e aspectos que permeiam o projeto” (FONSECA; PEREIRA, 2016, p.17).

A caixa, a análise ou a matriz morfológica também é uma ferramenta que figura nos livros de Bomfim (1995), Baxter (2011) e Pazmino (2015), mas cada um utiliza um termo diferente à frente da palavra morfológica.

2. METODOLOGIA APLICADA

A metodologia apresentada na primeira unidade temáticas, que teve foco na pesquisa do design e na segunda unidade temáticas de Processo Criativo, teve o objetivo de trabalhar uma coleção de peças construída a partir de técnicas criativas do design e foi apresentada para os discentes com o desafio de atender a diferentes consumidores e, portanto, contemplando os aspectos da diversidade e da inclusão.

Neste contexto, sete ferramentas do design foram utilizadas durante o semestre com a finalidade de despertar nos discentes no processo criativo, levando em consideração a capacidade de trabalhar as ferramentas de forma a criar correlações e analogias para o vestuário de públicos definidos e devidamente pesquisados.

Processo Criativo - coleção de roupas			
	Ferramenta	Método	Objetivo
Pesquisa	Mapa mental	conectar ideias para tornar mais claro o universo da pesquisa	Organizar o pensamento para iniciar as pesquisas, quais caminhos trilhar? também limitar o universo da pesquisa.
	Mapa de Empatia	ferramenta visual de mapeamento e projeção do outro	Pesquisar e colocar-se no lugar do influenciados e experimentar ver a vida através do universo do influenciador.
	Painel Semântico	quadro de referências visuais para gerar reflexões	Organização e seleção das imagens mais significativas das pesquisadas - Tema, Consumidor, tendências e materiais
Criação	Analogia da forma	técnicas do design para criar a partir da forma de produtos distintos	Criar estampas, peças através da analogia entre formas, com produtos bem diferentes mas que vão ter a forma em comum.
	Brainstorming	tempestade de ideia, técnica usada para uma equipe criar possibilidades	Criar o nome da coleção e os nomes das cores escolhidas da cartela.
	Caixa Morfológica	soluções criativas a partir de novas combinações de objetos ou ideias	Criar a partir da correlação de imagens levantadas na pesquisa
	Método 635	ferramenta no qual seis participantes, criam três ideias e 5 minutos.	Criar a partir visão conjunta do grupo de trabalho a coleção, com inspiração em uma imagem proposta

Quadro 1. Resumo das ferramentas de design usadas pela docente

3. APRENDIZAGEM

Durante o semestre de 2022.2, as técnicas foram usadas durante os 5 meses e os resultados foram surpreendentes. A capacidade criativa dos discentes em trabalhar a

analogia da forma com imagens dos temas propostos como Art Nouveau, Art Decó, Surrealismo, Construtivismo Russo, foram trabalhados com as ferramentas do design para a pesquisa e o processo criativos dos alunos. Obras de Arte, arquitetura, pinturas, papeis de parede, serviram de inspiração para a analogia das peças criadas.

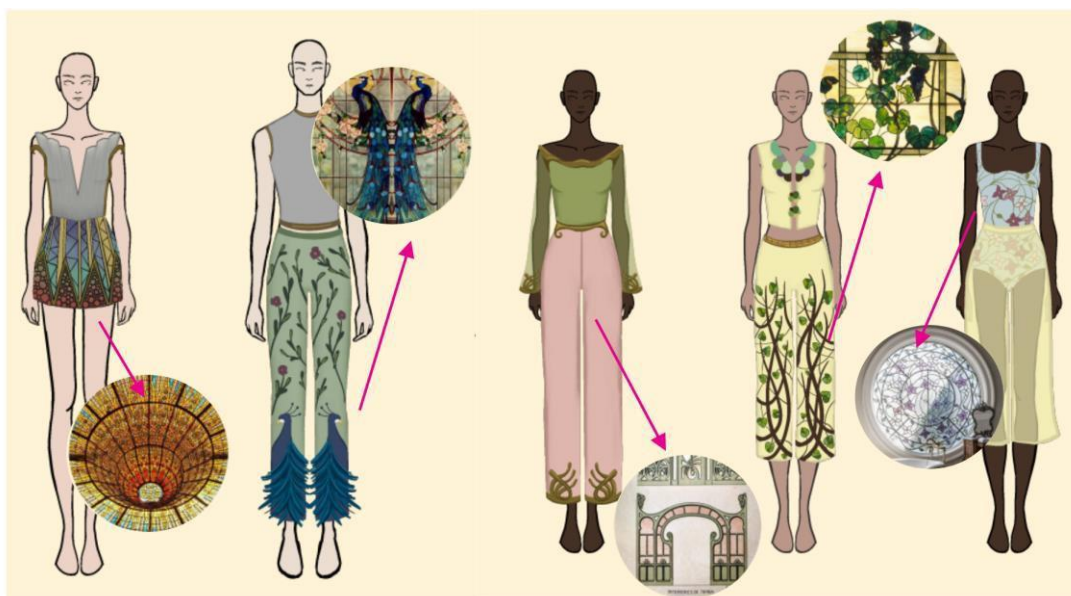


Figura 1. Aplicação da ferramenta Analogia da Forma na disciplina de Processo Criativo, tema Art Nouveau

Durante o aprendizado foi possível perceber a capacidade criativa de alguns discentes, com novas ideias e oportunidade de produtos, mesmo com temas pouco explorados, como por exemplo o Construtivismo Russo, trabalhado pela aluna com a ferramenta de analogia das formas, como mostra a Figura 2.



Figura 2. Aplicação da ferramenta Analogia da Forma na disciplina de Processo Criativo, tem Construtivismo Russo

4. DIFICULDADES APRESENTADAS

Na prática do Método 635 foi colocando o desafio para que os discentes praticassem o processo criativo e construíssem uma coleção com um tema dado na aula, desenvolveriam a coleção com o olhar de 6 participantes, que trabalharam juntos em apenas 30 minutos no total, de forma colaborativa, se comunicando com os pares de forma a desenvolver sua também sua capacidade crítica, como apresentado na Figura 3. Assim o método seria trabalhado nos seguintes aspectos: O participante deve evoluir ou modificar a ideia que está inserida na linha desenvolvida pelo colega anterior; O participante deve evoluir a sua ideia que foi desenvolvida na linha passada no tempo anterior; O participante pode também construir uma ideia/conceito totalmente nova.



Figura 3. Ferramenta Método 635, aplicado na sala de aula, semestre 22.2

Contudo, foi percebido que o Método não foi devidamente executado devido a impulsividade dos discentes em trabalharem de forma isolada e não observando a lógica da ferramenta, no qual possibilitaria o aprimoramento de ideias já colocadas por outros participantes.

A ausência de colaboração, devido ao pensamento isolado, gerou para alguns grupos de discentes, peças desconectadas e baixa criatividade.

5. IMPACTOS DO ESTUDO

As ferramentas usadas em sala de aula, permite uma dinâmica metodológica mais ativa e estimula a formação de um profissional mais comunicativo, colaborativo, criativo e com um senso crítico mais requintado.

6. CONCLUSÃO

Os resultados mostram que o uso das ferramentas do design para a pesquisa e o processo criativo, no desenvolvimento de produtos, é um diferencial metodológico da profissão, que precisa ser estimulado cada vez mais nos discentes, como base para a sua formação profissional. O que vai reverberar na formação e fortalecimento das características de um profissional do futuro.



**Partilhar experiências,
conectar futuros**
www.tecnologianaeducacao.com.br

Referências Bibliográficas

BAXTER, M. Projeto de produto: guia prático para design de novos produtos. São Paulo: Blucher, 2011.

BOMFIM, G. A. Metodologia para desenvolvimento de projetos. João Pessoa: Universitária/UFPB, 1995.

FONSECA, Annelise Nani da; PEREIRA, Clauciane. Processo Criativo. Maringá: Unicesumar, 2016.

PAZMINO, A. V. Como se cria: 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2015.