



Designer: Criatividade Sempre! Conhecimento Técnico? Fundamental na Materialização de um Conceito em Projeto de Produto

Liane Roldo¹, Andréa Seadi Guanabara², Felipe Ferreira Luz³, Wilson Kindlein Júnior⁴

^{1,2,3,4} Laboratório de Design e Seleção de Materiais

^{1,2,3,4} Universidade Federal do Rio Grande do Sul

lroldo@uol.com.br

ndsm@ufrgs.br

Introdução

A importância do conhecimento tecnológico e científico para o Designer tem sido instrumento de discussão constante. Esta discussão embasa-se na premissa de que o conhecimento técnico excessivo poderá tolher o processo criativo inerente ao profissional. Porém esta afirmação deve ser cuidadosamente analisada. A criatividade é imprescindível para o Designer, mas não suficiente um vez que para tornar o projeto executável é necessário materializar o conceito estabelecido para o produto. Isto se dá através dos materiais, suas propriedades e da escolha da forma de fabricação do produto. Portanto, o Design de Produto deve ser abordado tanto nos aspectos técnicos quanto nos aspectos intangíveis tais como percepções, associações e emoções [1].

Objetivos

Este trabalho tem por objetivo fazer uma abordagem, do ponto de vista de Engenheiros e Designers, do tema criatividade x conhecimento tecnológico em Design de Produto.

Materiais e Métodos

Levantar os pontos principais da discussão em foco do ponto de vista cognitivo. A simultaneidade e a aposta em confrontação dos pontos de vista de múltiplos participantes, portadores de lógicas diferentes e de avaliações variadas são um ponto crucial deste processo de concepção coletiva [2]. Esta integração de conhecimentos reforça a necessidade de instaurar uma nova organização da atividade de gestão da concepção. Pode-se ilustrar esta problemática pondo em destaque o ponto de vista de dois atores específicos da concepção: o Engenheiro e o Designer [3].

Resultados e Discussões

Mostrar alguns pontos de equilíbrio que facilitem o trabalho interdisciplinar. Alternativas que mostrem a necessidade do conhecimento tecnológico por parte dos designers e de um conhecimento de

percepção e do processo criativo por parte dos engenheiros de forma que ambos possam comunicar-se satisfatoriamente em todas as etapas da concepção do produto. Ou seja, “ambos falem a mesma língua”. Por outro lado, a mesma pessoa pode desempenhar os dois papéis: o engenheiro pode exercer funções do designer e vice-versa. Contudo, o engenheiro deve ser aberto suficientemente de espírito para compreender um ponto de vista mais holístico (capacidade de abstração) e o designer deve ser capaz de compreender os aspectos técnicos ligados aos materiais e processos de fabricação do produto.

Conclusões

A concepção de um produto que necessita um projeto global universal balizado em etapas deve ser confiada a uma equipe multidisciplinar. A saber, profissionais das áreas do design e engenharia, que tenham a capacidade de aproximar sua forma de comunicação e entendendo cada passo do processo. Segundo Carlos Aguiar [4], uma questão de materiais pode ser exclusiva responsabilidade do design ou um problema de engenharia. Ou pode, ainda, ser um avanço qualitativo a ambas quando estas são capazes de se integrar. Em suma, a proposta de melhoria da sinergia entre os principais atores da concepção (o engenheiro e o designer) passa pela melhoria do diálogo entre as áreas.

Referências

- [1] Karana E., Intangible characteristics of materials in industrial design. Fifth Conference on Design and Emotion, Gothenburg, Sweden, September, 2006.
- [2] DuChamp R., et al. L'Approche pluridisciplinaire de la conception de produits: une science de l'innovation, Congrès de Génie Industriel ALBI 1997.
- [3] Kindlein Wilson Jr., Guanabara A. S., A Importância do Binômio Design e Engenharia como Catalisador de Inovação. 7° P&D, Curitiba, Paraná, Agosto, 2006.
- [4] Aguiar C., Design e Engenharia. A Alma do Design. Centro Português de Design, Portugal.