

Júlio Carlos de Souza van der Linden
Luciene Machado
Thiago Pereira Padilha

ORGANIZADORES

INNOVAÇÃO DO DESIGN
URBANO CULTURAL



Volume II



Júlio Carlos de Souza van der Linden
Luciene Machado
Thiago Pereira Padilha

ORGANIZADORES

*DESIGN,
CULTURA &
INOVAÇÃO*

Volume II

Este livro é uma das publicações do Instituto de Inovação, Competitividade e Design (IICD) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).
www.ufrgs.br/iicd

© dos autores – 2022

Projeto gráfico: Bruno Guilherme Valentini. Diagramação: Thiago Padilha.

D457 Design, cultura & inovação: volume II [recurso eletrônico]
/ organizadores Júlio Carlos de Souza van der Linden, Thiago Pereira Padilha [e] Luciene Machado. – Porto Alegre: Marcavisual, 2022.

123 p. ; digital

ISBN 978-65-990001-1-9

1. Design. 2. Projetos de Design. 3. Projetos de Design – Comunicação visual. 4. Design – Cultura – Inovação. 5. Designers – Competência. 6. Projetos de Design – Relação Universidade-Empresa. 7. Design – Urbanidade. I. Linden, Júlio Carlos de Souza van der. II. Padilha, Thiago Pereira. III. Machado, Luciene.

CDU 658.512.2

CIP–Brasil. Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

(Jaqueline Trombin – Bibliotecária responsável CRB10/979)

Marcavisual – Conselho Editorial

Airton Cattani – Presidente
UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Adriane Borda Almeida da Silva
UFPel – Universidade Federal de Pelotas

Celso Carnos Scaletsky
UNISINOS – Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Denise Barcellos Pinheiro Machado
UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro

Marco Antônio Rotta Teixeira
UEM – Universidade Estadual de Maringá

Maria de Lourdes Zuquim
USP – Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

Prefácio.....	7
FERRAMENTAS PARA ELICITAÇÃO E REVISÃO DE REQUISITOS DE PROJETOS EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO VISUAL.....	10
TOMADA DE DECISÃO NOS PROJETOS DE DESIGN	30
TRANSFORMAÇÃO DA CULTURA PELO DESIGN.....	52
COMPETÊNCIAS ATITUDINAIS DO DESIGNER	76
MODELO DE REFERÊNCIA PARA ENSINO DE PROJETO NO CONTEXTO DA RELAÇÃO UNIVERSIDADE- EMPRESA	90
DESIGN PARA URBANIDADE E AS RESPONSABILIDADES DOS DESIGNERS.....	106
Sobre os autores	118

PREFÁCIO

A produção de pesquisadores de qualquer área pode e deve ser publicada de modo a atingir diferentes perfis de leitores. Artigos em periódicos e trabalhos em eventos são publicações restritas e direcionadas ao ambiente acadêmico, tanto de ensino, quanto de pesquisa. Já publicações como livros e capítulos de livros são mais abrangentes e adequadas para atingir um público amplo. Com esta visão, a coleção Design, Cultura & Inovação foi concebida para a divulgação de resultados de pesquisas realizadas pelos pesquisadores e estudantes do Laboratório de Design, Cultura e Inovação (LDCI).

O primeiro volume, lançado em janeiro de 2019, trouxe seis capítulos oriundos de pesquisas de mestrado e de doutorado, realizadas no contexto do Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS (PGDesign/UFRGS). Quando lançamos tal volume, esperávamos que o segundo volume fosse publicado no início do ano seguinte. Devido a fatores que fugiram ao nosso controle, não conseguimos cumprir esta meta. É importante ressaltar que a falta de produção de qualidade não foi um destes fatores.

O segundo volume da coleção Design, Cultura & Inovação está finalmente sendo lançado, com outros seis capítulos, igualmente resultantes de pesquisas realizadas por mestrandos e doutorandos do PGDesign/UFRGS. Este volume mantém a estrutura em três seções adotada no primeiro volume, que corresponde a três movimentos de um ciclo. Cada seção é composta por uma pesquisa de mestrado e uma de doutorado.

A primeira seção, Design, Cultura & Inovação, é composta pelos capítulos Ferramentas para Elicitação e Revisão de Requisitos de Projetos em Design de Comunicação Visual e Tomada de Decisão nos Projetos de Design, que abordam aspectos importantes do processo de design relacionados a “o que fazer”. O primeiro capítulo traz ferramentas que visam colaborar com a gestão dos requisitos de projeto, o segundo trata do processo de tomada de decisão. Em comum, têm o fato de que requisitos levam a propostas de solução, que devem ser selecionados por meio de processos de tomada de decisão. A segunda seção, Cultura, Inovação & Design, é composta pelos capítulos Transformação da Cultura pelo Design e Competências Atitudinais do Designer, que abordam de forma mais próxima a cultura. O terceiro capítulo apresenta um modelo de forças da inovação e os seus efeitos na cultura. O quarto apresenta o que são as competências atitudinais e lista aquelas que devem ser desenvolvidas pelos designers. A terceira seção, Inovação, Design & Cultura, é composta pelos capítulos Modelo de Referência para Ensino de Projeto no Contexto da Relação Universidade-Empresa e Design para Urbanidade e as Responsabilidades dos Designers, que abordam a interação dos designers com outras áreas profissionais. O tema do quinto capítulo é a questão da formação na graduação orientada para o mercado, enquanto o sexto trata da relação do design com a concepção do ambiente urbano.

Esperamos que esta obra venha a contribuir de modo relevante para o ensino de Design e para a sua prática. Cabe sempre lembrar que, da mesma forma que o ensino de qualidade necessita da prática, a boa prática necessita de reflexão. Teoria e prática caminham sempre juntas. Por fim, agradecemos à Marcavizual, nossa editora, que continua apoiando os projetos editoriais de nosso grupo. Esperamos que em breve tenhamos o Design, Cultura e Inovação - Volume 3. Boa leitura!

Porto Alegre, junho de 2022.

Júlio Carlos de Souza van der Linden
Luciene Machado
Thiago Pereira Padilha