VII EAITI 2017 ENCONTRO ANUAL DE INICIAÇÃO TECNOLÓGICA E INOVAÇÃO
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA | 09 e 10 de novembro de 2017

PROCESSOS CODIFICADORES DE DESIGN THINKING NO COMPARTILHAMENTO DE CONHECIMENTO

Gabriela Liberato Campaner (PIBITI/ Universidade Estadual de Londrina), Ana Paula Perfetto Demarchi, perfeto@sercomtel.com.br..

Universidade Estadual em Londrina/ Centro de Educação, Comunicação e Artes/ Departamento de Design

Ciências Sociais Aplicadas

Palavras Chave: *cognição, design thinking, processos codificadores, conhecimento, aprendizado.*

Resumo

O artigo Processos Codificadores de Design Thinking no Compartilhamento de Conhecimento busca entender a forma como os processos codificadores atuam no *design thinking* para exercer o compartilhamento de conhecimento, entre diferentes áreas de atuação, embasado na definição de Tim Brown.

Serão abordadas as formas como tais processos devem ser manejados pelo profissional de *design thinking*, para que os códigos e representações possam ser compreendidos por terceiros, o que garante êxito ao processo desejado.

Introdução

O *Design Thinking* consiste na identificação de um problema, que leva à busca de uma solução efetiva para tal.

O processo de codificação, por sua vez, diz respeito à criação de repertório visual, armazenado na mente do indivíduo, carregado de influências de sua cultura e vivências pessoais. Os códigos são, então, passíveis de uma diversa gama de interpretações.

Esse projeto visa investigar formas como o design thinking pode auxiliar tais processos codificadores para serem exercidos de forma eficaz, de modo que não haja falhas no compartilhamento de conhecimento entre diferentes áreas de atuação. Para a análise cognitiva do aprendizado, utiliza-se a teoria da zona proximal de Lev Vygotsky.

Material e Métodos

O objeto de análise do projeto foi o Museu Histórico de Londrina. Foi utilizado o método indutivo, que se apropria do uso de conceitos gerais como resultado da coleta de dados particulares, fundamentado na experiência; com pesquisas de vertente qualitativa. O Delineamento segue por um Estudo de Caso, que enfatiza um ou poucos objetos para obter-se um conhecimento detalhado de determinada situação. A Estratégia de pesquisa é dada por entrevistas e coletas de dados.

Resultados Obtidos

Após a coleta de dados obtidos em visitas ao Museu Histórico, pôde-se notar falhas na comunicação entre o visitante e o espaço. Os códigos emitidos não atingem seu público, o que dificulta a assimilação do mesmo, indicando um choque nos processos codificadores.

O público alvo do museu, crianças de 11 a 14 anos, não assimilam grande parte do que é proposto pelo espaço. A visita ao museu, que deveria ter caráter educativo, acaba por ser uma visita de caráter unicamente lúdico, sem atender à proposta inicial.

Conclusão

Para melhor interação entre espaço e visitante, será proposto o desenvolvimento de materiais gráficos que possam estreitar esta relação.

Serão levados em conta aspectos visuais, sonoros e táteis, que possam também gerar a inclusão de visitantes com quaisquer tipos de deficiências ou anomalias no espaço do museu.

Agradecimentos

Agradeço à orientadora Dra. Ana Paula Perfetto Demarchi, à professora Dra. Cleuza Fornasier e à equipe do Museu Histórico de Londrina.

---

[1] BROWN, Tim. Change By Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspire Innovation: 1 ed. Estados Unidos: HarperBusiness, 2009.

[2] VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem: 1 ed. São Paulo: Ícone. 1998.