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 representações gráficas como auxílio na reformulação do manual do Serviço de Aconselhamento genético da UEL

Ricardo Henrique Marcelino – PIBITI/CNPQ/Universidade Estadual de Londrina, Ana Paula Perfetto Demarchi, perfeto@sercomtel.com.br.
Universidade Estadual de Londrina/Departamento de Design.

Ciências Sociais Aplicadas – Desenho Industrial.
Palavras Chave: *Visual Thinking, Protótipo, Representações Mentais, Cocriação.*

Resumo

O projeto objetiva analisar a ação de um protótipo baseado nos fundamentos do Visual Thin-king, e sua aplicação no processo de criação de uma plataforma digital, que objetiva a exposição de um conteúdo informativo voltado para pessoas portadoras de doenças derivadas de alterações cromossômicas, observando o processo criativo no desenvolvimento do produto gráfico, desde a extração do conhecimento necessário até a conversão de representações mentais em representações gráficas externas, definindo quais as metodologias são utilizadas para o desenvolvimento do processo, e quais as melhores otimizações providas pelo protótipo na busca de seu resultado final, dentro da produção de um conteúdo ilustrativo e didático.

Introdução

O uso de Design Thinking em empresas e organizações vem ganhando espaço ao longo dos últimos anos, tal feito adesão acontece pelo fato do mesmo ser um método criativo utilizado para soluções de problemas ou questões baseadas em um resultado futuro, sua aplicação é uma análise experimental e inovadora na definição de um problema e proposta de desenvolvimento criativo. A aplicação do Design Thinking em diversas áreas foi analisada por Kelley (2009) que cita a versatilidade e o trabalho interdisciplinar dos profissionais da área. O Design Thinker é um profissional que vai a campo, observa, questiona e ouve o mundo que o rodeia, a fim de coletar os dados necessários para decifrar as necessidades do seu público-alvo, por meio de briefings e observações de campo, onde após um longo período de análise constrói a partir de tais atos suas representações mentais, extraindo-as a partir de um processo de conversão imagética, em que diversas metodologias e experiências serão aplicadas, testadas, e, sintetizadas após um longo período de análise, solucionando os problemas da melhor forma possível. O estudo da Psicologia Cognitiva, de acordo com Ana Cristina de Souza Veras, em seu artigo 'Design e Psicologia - Aplicando Conceitos de Psicologia em Design' (2008), é baseado na sua relação ao processo de cocriação, onde transcendem as funções operacionais e se enquadra na imersão do indivíduo e seu público alvo na construção de um material. O aparato psicológico que o S.A.G. propõe a seus pacientes precisa ser transmitido em uma versão bidimensional, possuindo um conteúdo informativo, de entendimento geral, de modo que se estabeleça uma relação de participação e entendimento ao seu leitor, com os tópicos propostos, as metodologias de extração de conhecimento serão fundamentais durante o desenvolvimento do produto final. Devido a grande atuação da percepção e da visão entre as dimensões psicológicas humanas e as do artefato, a utilização desse sentido como ferramenta de estudo e de suporte cognitivo vem sendo desenvolvida nos últimos anos e aprimorada de diversas maneiras, tal abordagem é denominada Visual Thinking. O Visual Thinking consiste no processo de pensar através do processamento visual, externalizado representações mentais e utilizando-se por meio de metodologias que possibilitam a elaboração de associações e combinações de imagens que auxiliam o desenvolvimento do processo criativo. Em foco ao projeto atual, será desenvolvido e aprimorado um protótipo visual, em que o Designer possa realizar todo seu processo de criação no mesmo, objetivando maior organização e efetividade no projeto. A construção do protótipo tem como influencia ferramentas de gerenciamento estratégico, que permite desenvolver e esboçar modelos de negócio novos ou existentes.

Material e Métodos

A pesquisa é de caráter analítico e participativo, feito por um método onde dados são levantados sobre as motivações e processos de um grupo, a fim de compreender e interpretar determinados comportamentos buscando a compreensão do contexto da situação vivenciada, salientando a relação entre objeto e artefato vivenciada e explorada pelo Designer, constitui-se em bem mais do que uma simples técnica de análise de dados, representando uma abordagem metodológica com características e possibilidades próprias. Terá caráter exploratório e participativo, sendo construídos por estudos bibliográficos onde serão discorridos os tópicos a serem analisados no objeto de estudo com a participação do observador no desenvolvimento do projeto, analisando e coletando informações necessárias durante a construção de um protótipo, a fim de relacionar as ideias propostas pelos autores estudados com as experiências relatadas pelo pesquisador e pelos demais profissionais envolvidos no processo.

Resultados Obtidos

O protótipo, denominado Kboard, foi testado e avaliado, sua superfície com sete pranchas foi a que mais sofreu alterações, seguindo pelas instruções de uso do material. A alternativa proposta foi à simplificação nas instruções, escolhendo apenas as placas sem metodologia definida na mesma e definindo apenas um material isntrutivo por placa, explicando o motivo de cada proposta. Sendo a primeira etapa responsável por formular conceitos iniciais e extrair dados do produto em si, a segunda extraindo dados de similares, que possam conferir características na confecção do produto e servir de exemplo para ideias não viáveis, o terceiro responsável por definir a origem, situação e problemática do produto, a quarta para elaborar uma estética imagética, a quinta para traçar o público alvo e suas principais características, a sexta para a definição das diretrizes do projeto, e a sétima e ultima, sendo um espaço para geração de alternativas e ideias.



Figura 1. Alterações no protótipo.

Conclusão

A estrutura material do Kboard se manteve a mesma, mantendo seu caráter prático e dinâmico, sendo a portabilidade a sua principal característica. O diferencial do protótipo consiste no caráter ilustrativo do Visual Thinking, confirmando a efetividade do uso de ferramentas visuais do processo e conferindo um maior controle e fluidez durante o processo criativo, onde a sequência metodológica segue um caminho, que é definido por: extração e produção de conhecimento, com o brainstorming, análise de concorrentes e painel semântico, definição da origem aplicação do produto, com o contexto interno e externo, e geração de ideias, através dos critérios norteadores e geração de alternativas, fase em que ocorre a conversão imagética das representações mentais construídas ao longo do processo. As modificações feitas ao protótipo inicial objetivaram o aprimoramento de seu uso, atribuindo características que sejam fáceis de trabalhar, porém, mantendo sua eficácia e organização, sendo ao fim, um grande instrumento de suporte para profissionais que trabalham com inovação.

Agradecimentos

A minha orientadora, Dra. Ana Paula Perfetto Demarchi, por toda a experiência compartilhada no período de pesquisas, e ao meu companheiro, Pedro Barone, pelo cuidado e apoio que foi fornecido.

---

[1] KELLEY, D. O pensamento de design de David Kelley. HSM Management. São Paulo: Editora Savana, n. 77, pgs. 180 a 187. 2009.

[2] VERAS, A.C.S. Aplicando conceitos de Psicologia em Design. 2008. Tese (Mestrado em Design)- Universidade Federal do Pernambuco. p. 22-25.