INFORMAÇÃO AMBIENTAL E A INFLUÊNCIA NO PROCESSO CRIATIVO

Amanda de Sousa Roque (PIBIC/UEM), Dioclecio Moreira Camelo(Orientador), e-mail: dmcamelo@uem

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Tecnologia / Cianorte, PR

Área: Ciências Sociais Aplicadas. Subárea: Desenho Industrial

Palavras-chave: design, sustentabilidade, criatividade

Resumo:

O processo criativo dos designers pode ser entendido como uma atividade dirigida onde fatores externos (culturais, econômicos, educacionais) interferem no resultado esperado por um cliente ou uma empresa. Quando os designers passam a manipular determinados tipos de informação, estes podem reproduzir o fenômeno da fixação de ideias. O artigo descreve os trabalhos preliminares para definir um conjunto de ferramentas e procedimentos de pesquisa para auxiliar designers experientes na identificação do grau de influência que a informação ambiental pode ter sobre o resultado criativo dos designers. Sendo assim, este trabalho apresenta um breve entendimento sobre a criatividade e como quantifica-la em projetos de design, tendo como base um protocolo que é estudado e aperfeiçoado em cada etapa do projeto.

Introdução

O desenvolvimento deste trabalho tomou como referência os estudos desenvolvidos por SARKAR e CHAKRABARTI (2011) onde ambos apresentam um modelo teórico que propõe auxiliar designers na avaliação da criatividade de produtos tomando como referência dois aspectos: o grau de novidade e o grau de utilidade que as propostas de produto podem apresentar na fase de design conceitual. Segundo os autores, a criatividade pode ser entendida como um processo pelo qual um agente utiliza sua

capacidade de gerar ideias, soluções ou produtos que são novos e úteis; assim, fez-se necessário o aprofundamento dos requisitos de novidade e utilidade para dar continuidade ao projeto.

A proposta desta pesquisa se fundamenta no conhecimento teórico sobre como a criatividade pode ser interpretada à partir de conceitos gerados por designers nas fases iniciais do processo de desenvolvimento. Estudos mostram que os designers apresentam o fenômeno de fixação de ideias quando recebem informações sobre produtos inovadores (PURCELL & GERO, 1996). Este fenômeno também pode se repetir quando equipes de designers recebem informação ambiental em diferentes níveis de detalhe. Este estudo busca focar sobre a influência que a informação ambiental pode apresentar sobre o processo criativo dos designers.

Este trabalho parte de propostas de produtos conceituais gerados por equipes de designers onde o seu desenvolvimento foi fundamentado à partir de informações ambientais em dois níveis diferentes de detalhe: muita ou pouca informação ambiental sobre o produto. Ao longo do trabalho foi estabelecido um conjunto de ferramentas de suporte ao processo de avaliação dos produtos conceituais por designers especialistas para que pudessem medir o nível de criatividade das propostas desenvolvidas.

Materiais e métodos

Este trabalho foi desenvolvido em três etapas. A primeira etapa fundamentou-se em compreender o modelo teórico proposto por Sakar e à partir deste, propor ferramentas que pudessem avaliar produtos conceituais utilizando os dois aspectos de apoio para medir esta avaliação: novidade e utilidade. A partir deste entendimento, formulários, diagramas e um protocolo de orientação foram estabelecidos como forma de conduzir uma avaliação de produtos realizadas por especialistas de design. Este conjunto de ferramentas foi inicialmente analisado por membros do grupo de pesquisa para identificar o entendimento dos passos. Ao final deste teste preliminar, foram identificados aspectos das ferramentas que precisaram ser revisados e ampliados para melhor compreensão dos avaliadores envolvidos.

O segundo protocolo gerado contou com uma adaptação do protocolo original, e um minidicionário de termos, onde o avaliador teria uma ideia mais clara do que deveria avaliar. Este segundo protocolo foi aplicado com um professor especialista do Campus Regional de Cianorte, que foi solicitado para participar de um simulado de aplicação das ferramentas e

avaliar alguns conceitos gerados por equipes de designers. Este processo simulado foi realizado sob a observação dos membros da equipe e todo o processo foi gravado em áudio e vídeo para posterior análise pelos membros. Após realizar a avaliação simulada, uma entrevista semiestruturada foi aplicada ao professor colaborador com a intenção de identificar os aspectos negativos das ferramentas e as propriedades que deveriam ser aprimoradas para maior entendimento quando da sua aplicação definitiva em equipes de especialistas. Nesta etapa da pesquisa foram identificados os seguintes problemas: Roteiro muito extenso, difícil compreensão da discrição do produto, difícil compreensão e acompanhamento do diagrama.

A terceira etapa do projeto buscou transformar o protocolo e suas ferramentas de avaliação em um processo mais simples e efetivo que as versões anteriores. Além de trabalhar o aspecto de novidade do produto conceitual, esta etapa incluiu aspectos de grau de utilidade de propostas desenvolvidas por grupos de designers. A terceira versão das ferramentas foi aplicada novamente a um professor especialista para que identificasse os aspectos mais relacionados ao entendimento dos passos e às dificuldades de se avaliar através dos formulários disponíveis. Uma nova avaliação simulada foi conduzida e seu acompanhamento foi gravado por meio de áudio e fotografias. Ao final da aplicação foi discutido com o professor a respeito da eficiência do protocolo para a avaliação da criatividade, onde o mesmo apontou que a tabela foi mais eficiente que o modelo anterior e que foi possível completa-la sem dificuldades, tendo essa, um resultado mais satisfatório e próximo ao definido no início da pesquisa.

Resultados e discussões

Ao concluir a análise dos comentários de designers voluntários, foi possível chegar a um resultado satisfatório para registrar os graus de novidade e utilidade, por conseguinte de criatividade, de produtos conceituais gerados por designers. Percebeu-se que o modelo proposto no artigo de Sarkar e Chakrabarti (2011) é complexo e carece de detalhe sobre as limitações de produtos reais.

Após a análise dos pontos negativos e do desenvolvimento das propostas, o protocolo de apoio a avaliação passou a contar com:

- O formulário que poderá ser preenchido pelos avaliadores;

- O texto de instrução que será lido pelos pesquisadores para conduzir a avaliação;
- Duas tabelas, sendo uma para avaliação de novidade e outra para avaliação de utilidade;
- O manual contendo informações a respeito do produto referência;
- O termo de consentimento
- Sketch de grupos de designers

O protocolo final segue o mesmo modelo de perguntas e passos para os avaliadores que o artigo propõe.

Conclusão

Este artigo apresentou o desenvolvimento de um protocolo estabelecido para auxiliar designers especialistas na avaliação de produtos conceituais considerando diferentes níveis de informação ambiental. Notou-se ao longo do projeto que os avaliadores tendem a colocar muito de sua opinião na avaliação, podendo avaliar os produtos de forma pouco imparcial. É importante que um processo de avaliação assegure a imparcialidade para identificar o nível de criatividade de produtos gerados à partir de informações ambientais de forma objetiva e imparcial. Para isto, trabalhos futuros poderão considerar um método para calibrar os avaliadores antes da análise definitiva de soluções geradas por grupos de designers.

Agradecimentos

Ao CNPq e Fundação Araucária por todo o apoio e incentivo na formação de alunos. Ao meu orientador Professor Dr Dioclécio Camelo por toda dedicação ao trabalho

Referências

PURCELL, A. T., & GERO, S. J. (1996). Design and other types of fixation. Design Studies, 17(4), 363e383.

SARKAR, P.; CHAKRABARTI, A. Assessing design creativity. Design Studies, v.32, n. 4, p. 348-383, 2011. ISSN 0142-694X.