

O PAPEL INVESTIGATIVO DO DESIGN NO DESENVOLVIMENTO DE ARTEFATOS DE CONSUMO: DA CONCEPÇÃO À UTILIZAÇÃO COM FOCO NA SEGURANÇA DE ARTEFATOS

Carolina Felix de Melo¹; Walter Franklin Marques Correia²

¹Estudante do Curso de Design - CAC – UFPE; E-mail: carolina.fdm@gmail.com,

²Docente/pesquisador do Depto de Design – CAC – UFPE. E-mail: ufpe@terra.com.br.

Sumário: O seguinte texto apresenta os resultados de uma análise do papel do designer dentro do cenário de metodologia de projeção de artefatos de consumo, desde sua concepção, passando pela ergonomia e até sua utilização com foco na segurança de artefatos. Trazendo uma comparação com o Método de projeto de produto Pahl e Beitz, pesquisa com estudantes e com a Teoria da Atividade. Esse estudo teve como objetivo identificar possíveis melhorias na área de metodologia de segurança de produtos e para isso usou de pesquisas, comparações com metodologias já existentes e com questionários com alunos de design. Os resultados obtidos trazem um ponto de partida para novas pesquisas nesse ramo.

Palavras-chave: artefatos; atividade; design; ergonomia; segurança;

INTRODUÇÃO

No momento em que a sociedade do planeta vive os produtos que a cerca, desde os mais simples até os mais complexos. Todo esse vínculo que criamos com os nossos objetos, nos trás muita facilidade na realização de tarefas do cotidiano e em alguns casos, salva nossas vidas. Porém, isso pode se tornar perigoso quando o produto com o qual estamos lidando não foi projetado de forma adequada para segurança do usuário. Quanto mais a sociedade demanda produtos novos, mais a indústria de produção precisa inovar para acompanhá-la. E nessa conjuntura, a segurança do usuário quando está em contato com o produto pode ser negligenciada ou até mesmo deixada de lado. Um dos motivos para isso acontecer é que para garantir a segurança do usuário muitas circunstâncias e fatores variáveis são envolvidos, o material que o produto é feito, se ele foi montado de forma correta, se as instruções de uso estão devidamente indicadas, se o usuário era capacitado para manusear o produto, entre outros. É nesse processo que o papel do designer deve ser desenvolvido. Porém, os recursos metodológicos que permitem o designer fazer parte desse processo por completo é escasso.

Por sua vez, essa análise tem como finalidade proporcionar uma nova visão no processo do projeto de produto, desde as etapas de iniciais de criação até a etapa de segurança de artefatos, como a última ainda é pouco explorada no campo do design a ênfase será nela. Especificamente, o enfoque desse trabalho é explorar novas formas de investigação do design e também possibilitar novas formas de pensar em solução de problemas ou simplesmente novas formas de melhoramento. Dessa forma, arrisca-se complementar uma escassez metodológica de design direcionada para a segurança do artefato.

MATERIAIS E MÉTODOS

Essa pesquisa tem como caráter metodológico dedutivo. Utilizando-se de pesquisas realizadas anteriormente no mesmo campo de estudo, se tem a geração de uma hipótese baseada nos resultados que já existem. Como método da pesquisa, foram utilizadas

basicamente o método de pesquisa bibliográfica e de levantamento de dados. A partir do ponto de vista do seu objetivo, a pesquisa se classifica como exploratória.

A princípio foram feitas coletas e estudos de informações sobre os temas. Em seguida, foi decidido criar um questionário para coletar informação de pessoas que estão envolvidas na problemática do projeto. Na análise dos dados foram agrupadas as opiniões de cada método de usabilidade. Primeiramente, foram analisadas todas as opiniões dadas para cada metodologia individualmente para identificar suas qualidades e suas falhas. Adicionado aos dados coletados pelo questionário, foi feita uma análise dedutiva através de noções da Teoria da Atividade.

RESULTADOS

O resultado geral da pesquisa é o resultado da compilação de três fases de resultado que aconteceram durante o processo de pesquisa. O primeiro foi o resultado provindo das pesquisas bibliográficas. Dessa, revelou-se que no campo de metodologias, as voltadas para segurança do produto são escassas e por fim foi escolhida uma metodologia específica para se fazer a análise durante o restante da pesquisa, o Método de projeto de produto de Pahl e Beitz.

A segunda etapa de resultados foi proveniente da análise do questionário aplicado com alunos de design. Foram achadas algumas premissas que representaria uma forma mais adequada ou completa de um método de avaliação ergonômica. Tais requisitos seriam: ambiente que proporcione total concentração dos membros da equipe de produção; número de participantes regular; que não se estimule tempo para a conclusão da técnica; que ela seja dinâmica na troca de ideias; que permita a maior possibilidade de resultados possível seja ele o esperado ou não; o método deve ser introduzido no processo de criação; um protótipo do produto deve existir.

Na última etapa, a de análise feita através do ponto de vista da Teoria da Atividade, fica fácil perceber que nas metodologias tradicionais de projeto é deixado de lado o arranjo social que o artefato vai ser inserido e mais importante, as mudanças que esse artefato vai provocar no funcionamento do sistema de atividades que ele é inserido. Outro resultado dessa análise é a teoria dos Níveis de Atividade desenvolvida por Aleksei Nicolaevich Leontiev (1904-1979). Essa sistematização da atividade é constituída de forma hierárquica, Atividade → Ação → Operação. Sendo a operação, uma ação que já passou a ser executada de forma intuitiva.

DISCUSSÃO

As discussões proporcionadas pela pesquisa foram majoritariamente de caráter teórico, uma forma de abrir novos caminhos de pensamento e de solução para a situação das metodologias de segurança no âmbito do design. A mais relevante, foi a relacionada ao resultado obtido a partir das análises feitas pela Teoria da Atividade, mais especificamente, da teoria dos Níveis de Atividade, que permitiu inferir que quando internalizamos uma ação, conseqüentemente paramos de dar mais atenção a essa ação (que no caso se torna uma operação). Usando desse conhecimento durante as fases de teste do produto, é possível identificar quais os momentos em que utilizando o produto, o usuário precisa estar mais atento, dessa forma implementar artifícios que dificultem o processo de internalização da ação e como a finalidade de evitar possíveis acidentes.

CONCLUSÕES

As observações feitas, tanto do método de Pahl e Bietz em conjunto com os resultados dos questionários mostram alguns pontos possíveis de melhoramento e discussão. Como conclusão para o estudo, é possível inferir que os conceitos apresentados pela Teoria da

Atividade pode ser um elemento de complementação e ajuda na hora da produção de um produto de consumo.

Fica claro também que os métodos que profissionais da área de projeto, como design e ergonomia, utilizam são métodos que lacam em uma abordagem mais sociológica do processo. Geralmente, essas técnicas e métodos focam tem o enfoque e uma abordagem mais seca entre usuário e produto. A Teoria da Atividade trás uma abordagem mais detalhada dessa relação, abordando também o contexto em que o usuário e o produto são inseridos, levando em conta o repertório da pessoa que vai entrar em contato com o artefato e no que isso interfere na sua relação com ele. Isso torna a análise da situação mais completa e permite previsão de possíveis problemas, podendo assim criar artifícios para evita-los.

Por fim, esse trabalho não procura menosprezar nem diminuir a importância do método de Pahl e Beitz assim como os métodos de ergonomia estudados no questionário. O intuito dessa pesquisa é abrir os horizontes de projetos de produtos de consumo para outras áreas na possibilidade de melhorar o trabalho que será realizado e assim garanti melhor ergonomia e segurança nos produtos.

AGRADECIMENTOS

De primeira mão agradeço a Propesq pela oportunidade de realizar essa pesquisa. Agradeço também ao meu orientador, professor Walter Franklin pelo apoio e incentivo durante o processo de pesquisa. Por fim, agradeço a minha família, em especial a minha mãe, que sempre me inspirou e estimulou academicamente.

REFERÊNCIAS

BORGES, F. M. 2010. *Pontos passíveis de melhoria no método de projeto de produto de Pahl e Beitz*. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-530X2010000200005>.

Acesso em: 21 de maio de 2015.

MELLO, W. B. *Proposta de um método de projeto de produto – Três alternativas de criação*. São Paulo, 2010.

SANTOS, M. R; MERKLE, L. E. *Design em Contradição: Explorando a Teoria da Atividade no entendimento do Design de Produto*. Disponível em: <https://dl-web.dropbox.com/get/Sistemas%20Atividades/Texto02a.pdf?_subject_uid=195425070&w=AAAOqU_wrFn6-QQ6SjSXPtThVXJXGFxenV10IDEm31HHYA> Acesso em: 3 de maio de 2015.

CAMPELLO, S. B. sd. *Aprendizagem mediada por computador*. Disponível em: <<http://www.rodrigomedeiros.com.br/pos/download/silvio/AprendizMediada.pdf>> Acesso em: 26 de jun de 2015.

SILVA, E. L; MENEZES, E. M. *Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação*. 4ª edição, Florianópolis, 2005.