

* **Marion Litaiff Azize Gomes** Mestranda em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Amazonas. Especialista em Comunicação em Redes Sociais pelo Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas. Graduada em Comunicação Social - Relações Públicas pela Universidade Federal do Amazonas. Atua como Servidora Pública no cargo de Relações Públicas na Universidade Federal do Amazonas.

marionlitaiff@ufam.edu.br

ORCID 0000-0001-7820-2663

Bruna Raphaela Ferreira de Andrade É mestra em Design pela Universidade Federal do Amazonas e graduada em Design pela Universidade Federal de Pernambuco, com graduação sanduíche na Università degli Studi di Firenze, Itália. Experiência na área de Design Gráfico, com ênfase em Design Editorial, Design de Superfície e Comunicação. Atua como Servidora Pública no cargo de Programadora Visual na Universidade Federal do Amazonas.

brunarfandrade@gmail.com

ORCID 0000-0001-6354-1478

Claudete Barbosa Ruschival É pós-doutora em Design (2023), com doutorado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2012) onde também fez o mestrado em Engenharia de Produção (2004). Formou-se em Desenho Industrial pela Universidade Federal do Amazonas (1996). Especializou-se em Design de Embalagem (2001) e em Publicidade e Marketing pela Universidade Federal do Amazonas (1998). Atualmente atua como professora associada do curso

Marion Litaiff Azize Gomes, Bruna Raphaela Ferreira de Andrade Claudete Barbosa Ruschival e Célia Maria da Silva Carvalho*

Project Idea Canvas: Proposta de Ferramenta para a Estruturação da Ideia Inicial de Projeto

Resumo As ferramentas de design são meios empregados para se alcançar uma solução adequada, a fim de suprir as necessidades dos usuários de forma ágil, eficaz e inovadora. O estudo tem por objetivo propor uma ferramenta de design para auxiliar na estruturação da ideia inicial de projetos, ou seja, na organização sistemática de elementos fundamentais que podem nortear o desenvolvimento de um projeto. Esta pesquisa se caracteriza como aplicada, uma vez que busca resolver um problema concreto e de caráter exploratório, pois pretende-se obter um melhor entendimento do problema por meio de um levantamento bibliográfico. Como resultado obtido, apresenta-se a ferramenta Project Idea Canvas, um framework para auxiliar visualmente no entendimento e na organização da ideia inicial de um projeto.

Palavras Chave Ferramentas de Design; Processo Projetual; Estruturação Projetual.

de Design da Universidade Federal do Amazonas e professora do Programa de Pós-Graduação em Design.
claudete@ufam.edu.br
ORCID 0000-0001-5686-3209

Célia Maria da Silva Carvalho É graduada em Comunicação Social Relações Públicas, mestre em Ciências Ambientais e doutora em Biotecnologia pela Universidade Federal do Amazonas. Atualmente, é Professora Associada do curso de Relações Públicas da Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal do Amazonas. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Relações Públicas (Comunicação Empresarial, Institucional), Comunicação Ambiental e Marketing. Faz parte do corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Amazonas.
ccarvalho@ufam.edu.br
ORCID 0000-0003-2239-5552

Project Idea Canvas: Tool Proposal for Structuring the Initial Project Idea

Abstract *Design tools are means employed to reach an adequate solution, in order to supply the users' needs in an agile, efficient and innovative way. The study aims to propose a design tool to help structure the initial idea of projects, that is, the systematic organization of fundamental elements that can guide the development of a project. This research is characterized as applied, since it seeks to solve a concrete problem, and exploratory, since it intends to obtain a better understanding of the problem through a bibliographic survey. As a result, the Project Idea Canvas tool is presented, a framework to visually assist in understanding and organizing the initial idea of a project.*

Keywords *Design Tools; Projectual Process; Projectual Structuring.*

Project Idea Canvas: Propuesta de Herramienta para Estructurar la Idea de Proyecto Inicial

Resumen *Las herramientas de diseño son medios utilizados para lograr una solución adecuada, con el fin de satisfacer las necesidades de los usuarios de forma ágil, eficaz e innovadora. El estudio tiene como objetivo proponer una herramienta de diseño que ayude en la estructuración de la idea inicial del proyecto, es decir, en la organización sistemática de elementos fundamentales que puedan guiar el desarrollo de un proyecto. Esta investigación se caracteriza como aplicada, ya que busca resolver un problema concreto y exploratorio, ya que el objetivo es obtener una mejor comprensión del problema a través de un levantamiento bibliográfico. Como resultado se presenta la herramienta Project Idea Canvas, un framework para ayudar visualmente a comprender y organizar la idea inicial de un proyecto.*

Palabras clave *Herramientas de Diseño; Proceso de diseño; Estructuración de Proyectos.*

Introdução

Os cenários pós-modernos são múltiplos, fluidos e dinâmicos, tornando-se necessário se valer de novas ferramentas, instrumentos e metodologias para a compreensão e a gestão da complexidade contemporânea (DE MORAES, 2010). Para Sanches (2016), muitas pesquisas e práticas em design têm exaltado as ferramentas ágeis e intuitivas para gerir as variáveis de um projeto. Segundo a autora, houve uma difusão do uso de representações topológicas e do pensamento visual para a exploração e a estruturação de problemas de design, corroborando para o uso de formas menos descritivas, mas com o intuito de utilizar o pensamento visual como meio de dinamismo e fluidez na conexão das informações. Este pensamento coloca o design como fornecedor de novas formas de pensar e agir na elaboração de projetos. Silva (2018), por sua vez, acrescenta que as ferramentas dessa área podem se articular com as oportunidades do mercado ao estabelecer estratégias para a pesquisa, a criação e o desenvolvimento de produtos inovadores. Portanto, o seu uso contribui em diversas áreas a sistematizar seu processo projetual para alcançar a inovação ou melhorar os seus produtos.

Um dos aspectos que representa a preocupação atual em melhorar os processos de design tem sido o desenvolvimento de novos métodos. Cross (2021) afirma que, de certa maneira, qualquer forma identificável de trabalho, no contexto da área, pode ser considerada um método de design. Os métodos de projeto podem ser quaisquer procedimentos, técnicas, auxílios ou ferramentas para projetar, e representam vários tipos distintos de atividades que o designer pode utilizar e combinar em um processo geral de design. Porém, embora alguns dos procedimentos de projetos mais utilizados ainda sejam convencionais, tem havido um crescimento substancial de novas ferramentas, cuja principal intenção é trazer procedimentos racionais e práticos para o processo de design. Desta forma, Pazmino (2015) considera as ferramentas como meios que apoiam a realização das atividades no processo de desenvolvimento de artefatos. A autora complementa que as ferramentas são métodos sistemáticos, podendo ser consideradas como um conjunto de recomendações para estimular ideias, analisar problemas e estruturar as atividades do projeto.

O designer possui muitos instrumentos que são utilizados para o desenvolvimento de artefatos, e o incremento de novas tecnologias e equipamentos dão suporte a isso (SILVA e SILVA, 2015), abrindo espaço para o surgimento de novas formas de soluções para problemas diversos. Contudo, nota-se que no âmbito acadêmico, percebido pela experiência prática e didático-pedagógica de uma das autoras deste artigo, os estudantes apresentam certa dificuldade para estruturar e organizar seus projetos, inclusive para desenvolver a ideia inicial apresentada. Por este motivo, tem-se trabalhado em uma ferramenta para ajudar os acadêmicos a visualizar seus projetos. Partindo deste ponto, apresenta-se como proposição a criação de uma ferramenta como potencial aliada na fase inicial da estruturação da ideia de projeto. O propósito é organizar os elementos principais de um projeto em

uma estrutura visual simples, conduzida por um fio lógico de pensamento entre objetivos, necessidade, método e solução proposta.

O presente estudo objetiva apresentar uma estrutura base (framework) que agilize o fluxo de pensamento da ideia inicial do projeto de design. Pretende-se com o uso desta ferramenta auxiliar os designers e os acadêmicos de design em seus trabalhos iniciais de desenvolvimento, para entender o complexo processo que envolve a criação de um artefato. A proposta começa pela necessidade do usuário, passando, em seguida, pela construção dos objetivos do projeto, depois pela análise da função global do artefato e, finalmente, por uma proposta de solução. O framework apresentado pretende apresentar a ideia de projeto de forma visual para um melhor entendimento daquilo que se intenciona fazer, afinal o design faz uso de representações gráficas para concretizar um processo de desenvolvimento de produtos (SILVA e SILVA, 2015).

Segue-se, desta forma, a tendência de buscar ferramentas visuais que são grandes aliadas no processo de desenvolvimento de projetos, pois permitem visualizar as relações entre os conteúdos — como eles se conectam dentro da ferramenta — além de abordá-los de forma resumida. Logo, torna-se mais fácil visualizar, compreender, analisar, deduzir e inferir conclusões. Pode-se citar algumas ferramentas visuais similares que proporcionam uma maior facilidade de analisar e lidar com as informações, como o Canvas, o Mapa do Usuário e os Mapas Mentais.

O procedimento metodológico desta pesquisa ocorreu de forma exploratória a fim de melhor compreender o problema e aprimorar uma ferramenta que propõe auxiliar na organização da ideia inicial de um projeto; para tal, foram realizadas revisões da literatura acerca de assuntos que envolvem alguns elementos de um projeto, como problema, objetivo e necessidade. A revisão da literatura se deu em sua maior parte em livros e autores consagrados. Tem como finalidade ser uma pesquisa aplicada por procurar resolver um problema concreto: a dificuldade de estruturar e organizar informações iniciais de um projeto. Para testar e validar a proposta se faz uma aplicação da ferramenta em dois projetos de mestrado.

Desta forma, a ferramenta vem para minimizar uma necessidade detectada. Almeja-se, com este projeto, que o desenvolvimento da ferramenta contribua com o estudo da aplicação e criação de ferramentas de design, seja na área de Design ou em áreas afins. Logo, espera-se que o uso da ferramenta proposta contribua de forma significativa para o processo projetual, ajudando no entendimento da linha de raciocínio que faz parte da construção de um projeto. Vale salientar que o framework proposto não deverá ser absoluto, uma vez que o cenário atual não é mais estático como na era moderna, de modo que ele poderá ser revisado e ajustado ao longo do desenvolvimento do projeto, ou conforme as mudanças das formas do pensar projetual.

A seguir são apresentadas as bases teóricas que fundamentaram a organização das informações na ferramenta.

Estruturação de um projeto

A estruturação das etapas que compõem o projeto de um novo artefato é uma atividade complexa. Baxter (2000) declara que o desenvolvimento de um produto é o processo de transformar uma ideia em um conjunto de instruções para a sua fabricação, podendo ser considerado um processo estruturado, onde cada etapa compreende um ciclo de geração e seleção de ideias. Estas atividades não precisam necessariamente seguir uma linha reta ou ordem pré-determinada, pois são marcadas por avanços e retornos, porém, os estágios iniciais são os mais importantes no processo de desenvolvimento de novos produtos, e, segundo o autor, a primeira etapa do processo de desenvolvimento deve explorar ideias que darão origem a um primeiro teste com um pequeno número de potenciais consumidores ou vendedores, em que o produto tem a possibilidade de ser apresentado na forma de um simples desenho de apresentação.

Fatores como incerteza e diversidade, de acordo com Sanches (2016), estão presentes no processo projetual, desta forma, é improvável que o caminho percorrido entre o problema e a solução seja previamente decretado. Assim, na concepção da autora, as decisões tomadas no processo devem estar conectadas umas às outras, como uma rede dinâmica que vai absorver novas informações e se modificar até alcançar a viabilidade.

Para que o framework proposto neste artigo cumpra a função de auxílio na formulação da ideia inicial de um projeto de design, enquanto rede dinâmica para absorver novas informações, foram sugeridas oito categorias a serem pensadas e preenchidas pelos potenciais usuários da ferramenta, sendo elas: a necessidade do usuário, a definição do problema, o objetivo do artefato, o resultado esperado, a análise do produto, o como fazer, a proposta de solução e os artefatos similares. Essa estrutura é considerada, por este estudo, como parte fundamental para se visualizar e entender um projeto. Importa anotar ainda que, assim como todo projeto, o desenvolvimento se inicia sempre de uma necessidade percebida, como se discute a seguir.

Necessidade dos usuários

De Moraes (2010), argumenta que o grande desafio das empresas está, além da diversificação de produtos, na diferenciação para atender às necessidades dos diversos perfis de usuários. Então, entende-se que o propósito de se projetar um artefato surge a partir dos anseios e das necessidades dos usuários. Pazmino (2015) aponta que o planejamento de um projeto envolve identificar e ordenar ações partindo de uma visão ampla da necessidade do usuário. Assim como proposto por De Moraes (2010), deve-se considerar não somente as necessidades básicas, primárias e objetivas, mas também as necessidades secundárias, derivadas e subjetivas. Estas últimas, para o autor, estão relacionadas à emotividade, ao desejo e ao prazer.

De acordo com Pazmino (2015), em linhas gerais, é a partir de uma necessidade ou de um problema que se busca o desenvolvimento de um

artefato, e como resposta a essa demanda é que se cria algo adequado que atenda a diversos fatores, como os tecnológicos, os ergonômicos e os funcionais, e que satisfaça os clientes e os usuários. Dessa forma, ter a necessidade do usuário como primeiro ponto a se considerar no projeto, interligado com o problema que se quer resolver e elencar o objetivo, se torna essencial para o entendimento e a organização da ideia inicial de projeto.

Definição do problema

Dependendo do projeto, a descoberta de um problema é o ponto inicial para a motivação do processo de design, que desenvolver-se-á ao longo do percurso (LÖBACH, 2001). Este autor afirma que a definição do problema e seu entendimento ocorrem concomitantemente à definição dos objetivos e deflagram o processo criativo para a solução do projeto. Por outro lado, a definição inadequada das informações iniciais, ou a definição inadequada de aspectos do problema, poderá resultar em decisões que farão emergir uma solução para o problema diferente do que se requer (ROSENFELD et al., 2006). Ao se oferecer uma abordagem mais aprofundada nos estágios iniciais da proposta de projeto, refletindo acerca da situação para questionar e entender o problema envolvido, pode-se ajudar na tomada de decisões para encontrar soluções mais adequadas às necessidades identificadas. Portanto, o correto entendimento do problema auxilia na definição de metas e de algumas restrições nas quais as metas devem ser alcançadas e alguns critérios pelos quais uma solução bem-sucedida pode ser reconhecida.

Sabe-se que a atividade do Design é focada em sua grande parte na solução de problemas, sejam eles novos ou não. Esses problemas normalmente se originam na forma de uma declaração (briefing) fornecida ao designer por outros agentes, sejam eles clientes ou a gerência da empresa (CROSS, 2021). Uma vez que se tenha mais conhecimento sobre as necessidades do cliente e do usuário, torna-se mais fácil definir o problema.

Porém, definir o problema não especifica qual será a solução, e não há uma maneira certa de fazer a transição da formulação do problema para a formulação da solução, exceto por meio da execução do projeto. Problemas bem definidos levam à definição de um objetivo claro, e, conseqüentemente, à descoberta de maneiras de proceder que irão gerar uma solução correta ao problema inicial.

Definição de Objetivo

Um passo importante para a organização de um projeto é tentar esclarecer seus objetivos. Cross (2021) afirma que muitas vezes o ponto de partida de um projeto de design é um problema mal definido ou um requisito bastante vago, e é muito raro que um designer receba uma declaração completa e clara dos objetivos que se pretende alcançar. Porém, o profissional da área precisa ter alguns objetivos pré-definidos para iniciar o seu trabalho, isso porque o resultado de um projeto é a proposta de alguns meios

para atingir o fim desejado, sendo este fim um conjunto de objetivos que o objeto ou artefato projetado deve atender. O autor declara que, na verdade, o estabelecimento de objetivos claros é muito útil em todos os estágios do projeto, mesmo que eles sejam modificados à medida que o trabalho de projeto avance.

Os objetivos iniciais e provisórios têm a possibilidade de mudar, expandir ou contrair, ou serem completamente alterados à medida que o problema se torna mais bem compreendido e as ideias de solução se desenvolvem. Assim, Löbach (2001) aponta que a definição do objetivo é o retrato do problema em si. No design deve haver uma relação estreita entre os objetivos de um projeto e os seus resultados esperados, em que estes devem ser possíveis de serem avaliados, dando forma concreta aos objetivos estabelecidos.

Resultado Esperado

A definição daquilo que se espera alcançar com o artefato é essencial para guiar o seu desenvolvimento. Pinheiro et al. (2006) sustentam que todos os projetos de pesquisa e desenvolvimento de produtos possuem um elemento de incerteza no que diz respeito aos seus resultados, porém, quanto maior o desconhecimento em relação aos resultados esperados, maior o risco relacionado ao projeto. Segundo Baxter (2000), os resultados, sob forma de produtos acabados, são a parte mais importante do gerenciamento da inovação. Para que haja o desenvolvimento dos produtos adequados, e uma inovação, é importante que o resultado ideal fique bastante claro para todos aqueles envolvidos no processo. Portanto, é essencial haver um sistema de monitoramento para verificar, periodicamente, se o artefato está se desenvolvendo na direção do resultado almejado.

Nesse contexto, ter uma visão inicial mais técnica do sistema, ou artefato, é fundamental para que se possa analisar não somente a complexidade envolvida na sua operacionalização, mas também nas funções que deve desempenhar como primeiro passo para entender e criar um conceito de produto.

Análise do produto

Os produtos são definidos pela função, sendo assim, o percurso inicial é a descrição funcional do artefato que será desenvolvido, o que resulta na função global (BACK et al., 2008). A fase de análise, de acordo com Pazmino (2015), envolve investigação e reflexão das informações envolvidas no design de produtos, e auxilia na estruturação do problema ou na definição das necessidades. Logo, a análise propicia o entendimento do problema. Com o problema formulado, indica-se uma função global que expresse o relacionamento entre entradas e saídas, independentemente da solução (BACK et al., 2008). Para estes autores, é a partir da função global que se faz um desdobramento em subfunções, o que corresponde à estrutura de

funções. Neste sentido, Rozenfeld et al. (2006) citam que a função global ou função total é, em geral, representada graficamente por uma transformação que ocorre no que é chamado de caixa preta, com as entradas e as saídas bem definidas, que são chamadas de estados do sistema. No processo da caixa preta se considera não apenas as entradas e as saídas do sistema, mas aspectos culturais, experiências e repertório do designer (PAZMINO, 2015), elementos esses que irão ajudar na configuração das funções finais do artefato.

De modo geral, as funções descrevem as capacidades que tornarão um produto capaz de desempenhar seus objetivos e suas especificações (ROZENFELD et al., 2006). Löbach (2001) considera que a análise da função fornece informações sobre o tipo de função técnica de um produto, pois trata-se de um método para estruturar suas características técnicas funcionais, que podem ser observadas por suas qualidades funcionais. O autor ainda aponta que é a partir desta análise que se compreende a forma de se trabalhar um produto.

A modelagem funcional, assim identificam Rozenfeld et al. (2006), auxilia na descrição dos produtos em um nível abstrato e permite que o produto seja representado pelas suas funcionalidades, logo, pelas suas funções – sejam as realizadas externamente ao produto em sua interação com o ambiente ou as funções internas executadas pelas suas partes. Para esses autores, a estrutura funcional do produto representa de forma hierárquica e estruturada a lista de funções que o produto deve possuir. A partir desse entendimento, torna-se mais fácil elaborar um conceito utilizando a ordenação de seus elementos constituintes.

Como fazer

A partir da análise e do entendimento do artefato, lista-se o que será necessário conhecer para desenvolvê-lo, ou seja, o que deve ser investigado. Logo, auxilia na seleção de métodos, técnicas e ferramentas necessários para conduzir o desenvolvimento do projeto, considerando a organização da função global do produto com suas entradas e saídas.

As ferramentas de projeto são métodos sistemáticos para o desenvolvimento de novos produtos, e são consideradas como recomendações para estimular ideias, analisar problemas e estruturar as atividades de projeto (BAXTER, 2000). Neste caso, as ferramentas se mostram como instrumentos apropriados para se trabalhar no desenvolvimento de novos produtos. O autor alerta que os problemas de projeto nem sempre exibem as mesmas exigências e, portanto, podem exigir diferentes métodos de solução. Para as fases de preparação, geração e seleção de ideias, o autor sugere diferentes ferramentas, como, por exemplo, a análise paramétrica, a análise do problema, as anotações coletivas, o estímulo grupal, o brainwriting, a análise das funções, a análise morfológica, a matriz de avaliação. Essas ferramentas colocam

em prática as ideias e suposições discutidas no início do projeto, além de organizar sistematicamente o processo de desenvolvimento para encontrar uma solução viável para o problema.

Proposta de solução

O processo de design além de ser criativo é também um meio para solucionar problemas (LÖBACH, 2001). Para a proposta de solução, é possível utilizar o que Rosenfeld et al. (2006) apresentam como “princípios de solução individuais”, que são propostas construtivas e formais de soluções que realizam as funções do produto. Os autores esclarecem que não se referem aos materiais específicos que deverão ser utilizados, mas apenas aos atributos. Logo, trata-se das características próprias e particulares do produto ou artefato.

Vale salientar que o termo “proposta” aqui utilizado diz respeito àquilo que se pretende realizar enquanto produto, logo faz parte de um processo inicial, tratando-se de uma proposta de solução. Desta forma, a solução pensada não é definitiva e tem a possibilidade de sofrer modificações ou adaptações, visto que, de acordo com Baxter (2000), quanto mais se explora as possíveis alternativas para solucionar o problema, mais perto se estará da melhor solução.

Sendo uma ideia inicial, a proposta de solução, no caso deste estudo, procura apresentar uma resposta descritiva para o problema, buscando em outros produtos de natureza análoga, características equivalentes que são capazes de ser utilizadas como inspiração para projetar.

Produtos similares

A etapa de estudo de conceitos similares consiste em entender a ideia do artefato a partir de outros produtos possuidores de traços distintivos à função global pretendida e, por meio deles, fazer comparações e criar um conceito para realizar a mesma função, ou uma função semelhante. Uma análise de produtos similares tem grande importância para uma empresa, principalmente quando se deseja melhorar um produto existente para se diferenciar da concorrência (LÖBACH, 2001). O autor orienta que a comparação dos similares precisa ser feita a partir de pontos comuns de referência que são criados por meio de uma estruturação das características do artefato e que, na análise de mercado, importa reunir e estudar os produtos da mesma classe oferecidos ao mercado, que fazem concorrência ao produto em desenvolvimento.

Neste sentido, Pazmino (2015) salienta que os produtos ou serviços também podem ser classificados de acordo com a inovação, logo, pelo grau de mudança que o artefato apresenta se comparado com outros similares. Tais pontos são importantes para obter informação que ajude o designer a criar uma solução inovadora.

Metodologia

Este estudo tem relevância para a área de Design por apresentar uma ferramenta inovadora. Foram realizadas buscas iniciais no Portal Periódicos Capes a fim de detectar e confirmar o ineditismo da proposta. Nas buscas foram utilizadas combinações de termos como “(method OR tool) AND organization AND project AND design” e “product AND design AND project management”, bem como filtros de conteúdo como “tipo de recursos: “artigos” e “periódicos revisados por pares”, todavia não foram detectadas ferramentas similares à proposta neste artigo.

Este trabalho se caracteriza como um estudo aplicado, por buscar resolver um problema concreto, e apresenta um caráter exploratório, pois pretende obter um melhor entendimento do problema realizando um levantamento bibliográfico. Este levantamento foi realizado, sobretudo, em livros e autores célebres — como Mike Baxter, Dijon De Moraes, Bernd Löbach, dentre outros —, e serviu para entender e justificar os elementos constituintes da ferramenta, a saber: Necessidade; Definição do Problema; Objetivo; Resultado Esperado; Análise do Produto; Como Fazer; Proposta de Solução; Produtos Similares. Tais elementos são parte básica da estrutura de um projeto, logo, fundamentais para a sua compreensão.

A proposta da ferramenta partiu de um estudo realizado no modelo visual que já vem sendo aplicado em sala de aula por uma das autoras. O processo de refinamento se deu por meio de estudo realizado com dois projetos de mestrado do Programa de Pós-graduação da Universidade Federal do Amazonas.

A seguir, apresenta-se o framework para facilitar na estruturação da ideia inicial de um projeto.

Resultado

A partir do embasamento teórico foi possível compreender sobre a estruturação de um projeto, suas etapas e especificidades. Com isso, organizou-se as informações pertinentes para o desenvolvimento de um framework. Optou-se por nomear a ferramenta por Project Idea Canvas (Figura 1), nome que faz referência ao Business Model Canvas, metodologia de gestão de negócios simplificada em somente uma “tela” — em inglês, canvas — criada pelo suíço Alexander Osterwalder, porém, no caso desta nova ferramenta, focando especificamente no desenvolvimento da primeira “ideia do projeto” — em inglês, project idea.

O framework está dividido em oito seções, que organizam os elementos importantes que são considerados para estruturar a ideia inicial de um projeto. Estes elementos foram tratados no referencial teórico deste artigo. A proposta é que o executor do projeto preencha as seções do framework procurando relacionar os espaços entre si, seguindo a indicação das setas.

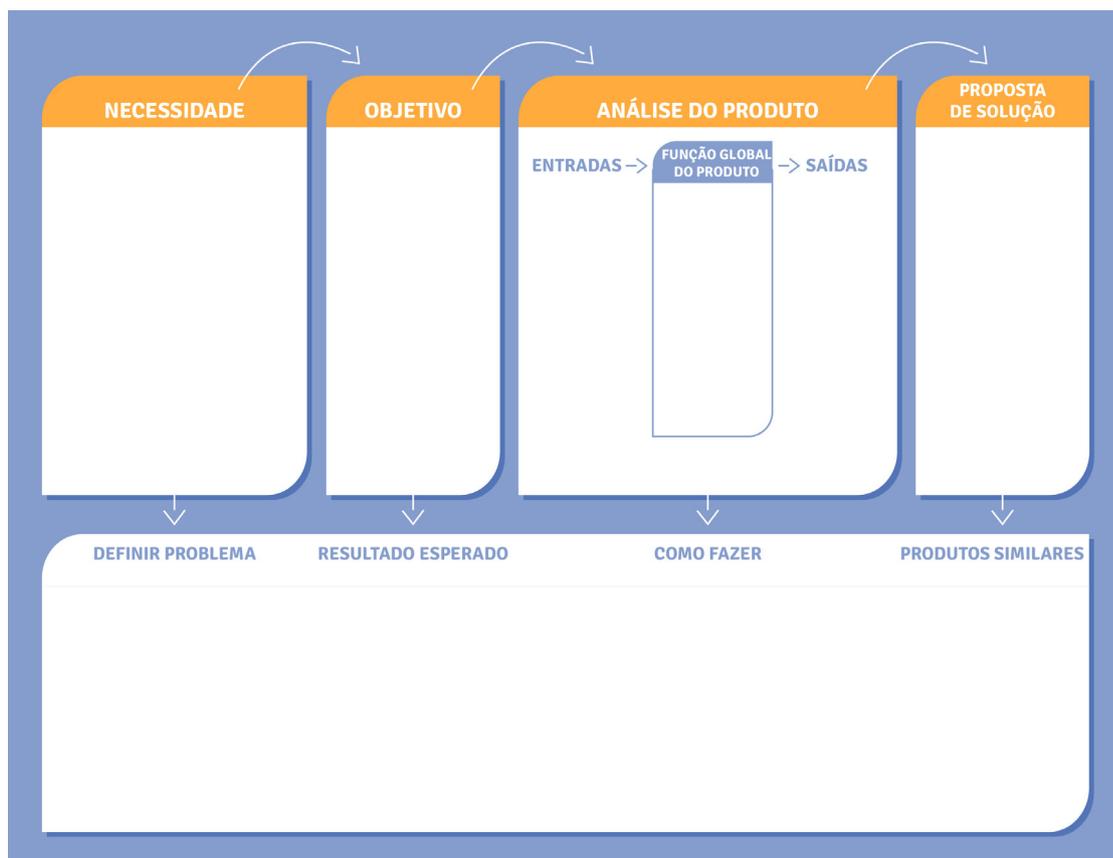


Figura 1 Project Idea Canvas

Fonte As autoras, 2021

A seção de “necessidade” é preenchida com as principais necessidades do usuário, ou usuários, detectadas pelo executor do projeto. Na “definição do problema”, recomenda-se fazer uma pergunta de como pretende atender a necessidade que se deseja sanar, descrita na seção anterior. A seção de “objetivo” deve ser preenchida com o principal objetivo do projeto (aquilo que se pretende fazer para atender a necessidade encontrada). O “resultado esperado” deve ser preenchido com base no objetivo, fazendo uso de hipóteses ou, ainda, apontando os benefícios ou as implicações que se terá ao final do projeto concluído. A “análise do produto” definirá a função global do produto, portanto, precisa ser preenchida com base nas características do artefato, destacando o principal papel a ser executado por ele no espaço central, denominado caixa preta, e indicando também os estados dos sistemas, também intitulados entradas e saídas.

Levando em consideração a função global do produto, a seção “como fazer” deve ser preenchida com as informações do que será necessário investigar para alcançar o artefato pretendido, facilitando a definição de métodos e ferramentas projetuais a serem utilizadas no projeto. A proposta de solução é resultante do sistema descrito na seção de “análise”, e é preenchida com a possível solução do projeto. E, por fim, a seção de “produtos similares” que trará o conceito do produto por similaridade; sendo assim, será preenchida com imagens que representam sistemas ou

produtos similares aos que foram descritos nas fases anteriores, sobretudo da caracterização funcional obtida na fase de análise. Em seguida, apresenta-se a aplicação da ferramenta em duas situações reais.

Aplicação do framework

No framework, o processo inicia examinando o contexto em que surge o problema, identificando as necessidades do usuário para formular questões. As questões, ou questão, definem o problema e direcionam o objetivo do projeto. Uma vez com o objetivo definido, fazem-se suposições e se relacionam aspectos técnicos ou funcionais esperados que tragam benefícios para os usuários: são os resultados esperados. Em seguida, examina-se a função principal que precisa ser exercida pelo artefato para alcançar o objetivo estabelecido. Nessa análise, considera-se a função como um sistema, com suas entradas e saídas, por tratar-se de algo que ainda não se conhece e que será utilizado com um propósito específico. Na análise do produto tem-se como entrada aquilo que alimenta e movimenta o sistema (p. ex. dados e energia), e tem-se como saída o resultado do que foi processado pelo sistema (p. ex. informações, requisitos, necessidades satisfeitas). Essa análise auxilia na visualização inicial da ideia do artefato, considerando sua funcionalidade, seus atributos e as necessidades do usuário.

Com a função global do produto definida, é possível conjecturar possíveis caminhos a se trilhar para desenvolver uma solução, podendo outra vez traçar estratégias e procedimentos técnicos que facilitem o desenvolvimento. A solução proposta surge a partir da função global que aponta atributos que o artefato deverá possuir enquanto solucionador do problema. Com uma ideia da solução descrita, é possível fazer buscas por sistemas com funções e características formais similares para contribuir na definição dos requisitos projetuais para o artefato.

Com o intuito de testar e validar a ferramenta proposta, foi realizada sua aplicação utilizando os temas das dissertações de duas autoras deste artigo. A Figura 2 representa o quadro preenchido pela pesquisadora 1, cuja dissertação estuda o desenvolvimento de uma plataforma gamificada para a educação remota de crianças nas fases de alfabetização e letramento.

A Figura 3 representa o quadro preenchido pela pesquisadora 2, que pretende desenvolver um jogo de tabuleiro como ferramenta informativa sobre a Universidade Federal do Amazonas como trabalho final de dissertação.

Como mostrado nos exemplos, o Project Idea Canvas é uma ferramenta visual que pode ser utilizada em projetos diversos que visam a solucionar problemas específicos. Possui um conjunto de abordagens que permitem entender e visualizar o projeto de forma simples, economizando tempo e facilitando a realização de mudanças e ajustes necessários à estruturação da ideia inicial proposta.

Figura 2 Aplicação da ferramenta em projeto de dissertação
 Fonte As autoras, 2021

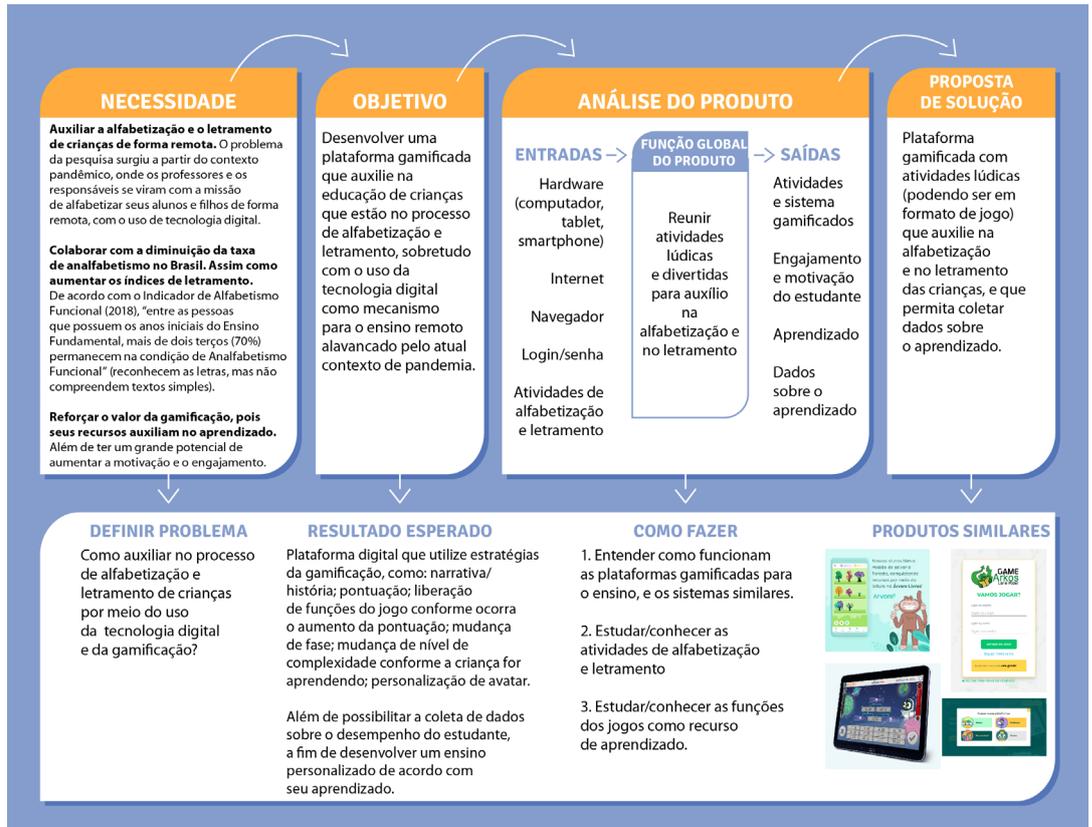
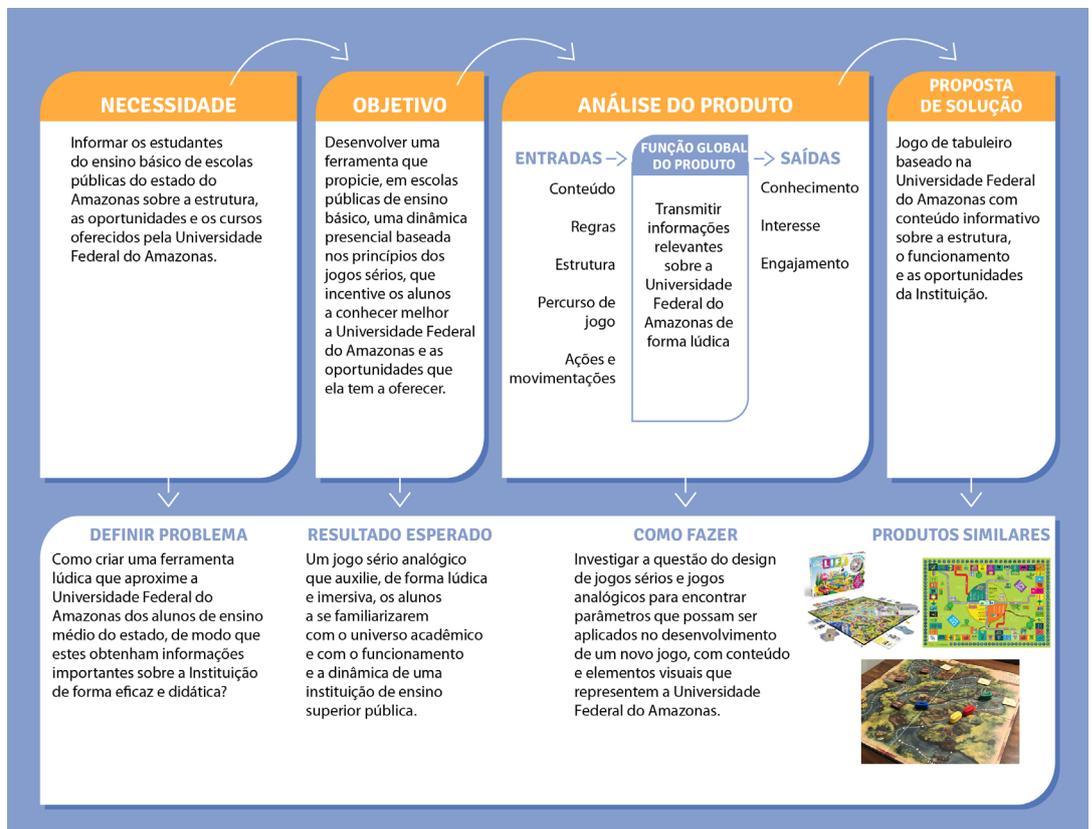


Figura 3 Aplicação da ferramenta em projeto de dissertação
 Fonte As autoras, 2021



Discussão

Pela identificação de um problema detectado no meio acadêmico em que os estudantes do curso de graduação em design apresentaram certa dificuldade em organizar a ideia inicial dos seus projetos, foi discutido como seria possível auxiliar nesta etapa inicial de coleta de informações. Assim, definiu-se uma hipótese afirmativa, na qual tem-se uma ferramenta como potencial aliada e o objetivo de propor um framework como ferramenta de design justamente para auxiliar na organização inicial de um projeto. Nesta primeira etapa também foi visto a importância e a tendência da utilização de um canvas como uma ferramenta visual para melhor auxiliar na compreensão e análise das informações.

A partir de então, estruturou-se uma base teórica referencial fundamentada em livros e autores consagrados. Com isso, fundamentou-se as tomadas de decisões para refinar a ferramenta proposta, que apresenta a possibilidade de ser utilizada na organização e no entendimento inicial de um projeto, seja na área do design ou não.

No desenvolvimento do artigo foi discutido sobre a organização de um projeto onde se sugerem etapas para o framework apresentado. Este segue um processo estruturado, tal como propõe Baxter (2000). As etapas ou categorias propostas foram:

- Necessidade, que surge dos anseios dos usuários e, segundo Pazmino (2015), é a partir de onde se busca desenvolver um artefato, seguindo vários fatores.
- Definição do problema, salientando que sua definição inadequada pode resultar em soluções não desejadas (ROSENFELD et al., 2006), mas que sua definição auxilia em traçar os objetivos e os critérios a serem seguidos durante o processo.
- Objetivo, sendo o retrato do problema em si (LÖBACH, 2001) e ressaltando que é de fundamental importância estabelecer objetivos claros (CROSS, 2021).
- Resultado esperado, essencial para guiar o desenvolvimento, mesmo sendo um elemento de incerteza. De acordo com Pinheiro et al. (2006), quanto mais se desconhece o resultado esperado, maior o risco relacionado ao projeto;
- Análise do produto, onde se verifica a função global do produto que, de acordo com Rozenfeld et al. (2006), em geral é representada graficamente pela transformação na caixa preta com as entradas e as saídas. Neste processo da caixa preta também são considerados aspectos culturais e a própria experiência do designer (PAZMINO, 2015);

- Como fazer, etapa onde aponta-se o que deve ser entendido, estudado, conhecido por meio de métodos, técnicas, ferramentas e análises. São instrumentos utilizados para o desenvolvimento dos produtos (BAXTER, 2000);
- Proposta de solução, sugestões que realizam as funções do produto (ROSENFELD et al., 2006). Salienta-se que é uma proposta inicial, sendo mais explorada posteriormente para se alcançar soluções mais adequadas (BAXTER, 2000);
- Produtos similares, diz respeito ao conceito do produto por similaridade por meio da estruturação da função global, como apontado por Löbach (2001).

Como resultado deste processo de estudo foi apresentado o Project Idea Canvas, que condiz com o que foi proposto como hipótese inicial da pesquisa. Para tal, foram realizadas aplicações para refinar, validar e obter um melhor entendimento sobre a ferramenta.

Também foi possível observar algumas distinções entre a maneira com que os frameworks foram preenchidos nas duas aplicações apresentadas. No primeiro caso, a executora do projeto preencheu cada seção de forma mais detalhada e descritiva, enquanto no segundo caso, a ferramenta foi preenchida de forma mais concisa e objetiva. Porém, ambas as aplicações cumpriram seu objetivo principal e auxiliaram na organização da ideia inicial dos respectivos projetos, o que evidencia a adaptabilidade da ferramenta.

Considerações finais

Independente da área de aplicação, o atual contexto dinâmico propiciou o surgimento de diferentes ferramentas que facilitam e agilizam o planejamento e a execução de projetos. No processo de responder ao questionamento central deste artigo, que perguntava como auxiliar na organização da ideia inicial de projetos de artefatos, foi apontado que ferramentas de design se apresentam como soluções favoráveis para a gestão ágil e simplificada de projetos de novos produtos, o que levou à proposta do Project Idea Canvas.

O objetivo foi alcançado com o desenvolvimento da ferramenta como potencial aliada na fase inicial de organização de um projeto, além da sua aplicação em dois projetos de dissertação. O resultado da ferramenta em forma de quadro traz um aspecto visual para uma melhor explanação e um entendimento das informações, além de auxiliar na conexão dessas informações de forma resumida. Portanto, buscou-se contribuir significativamente para a construção de projetos.

Por fim, salienta-se que não se trata de uma proposta absoluta, sobretudo quando se considera os cenários dinâmicos pós-modernos. Sendo

assim, como todos os frameworks, esta é uma versão inicial destinada a estimular o debate acadêmico, propor o feedback e receber as contribuições para melhorá-lo ao longo do tempo. A proposta original desta ferramenta certamente ainda apresenta a oportunidade para o aperfeiçoamento. Quanto mais a ferramenta proposta for utilizada na prática, mais sugestões de melhora surgirão, gerando espaço para estudos futuros complementares.

Agradecimentos

Agradecemos à Universidade Federal do Amazonas (Ufam), à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e ao Programada de Pós-Graduação em Design da Ufam (PPGD) pelo apoio na publicação deste artigo.

Referências

BACK, Nelson [et al.]. **Projeto integrado de produtos: planejamento, concepção e modelagem**. Barueri, SP: Manole, 2008.

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: guia prático para o projeto de novos produtos**. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.

CROSS, Nigel. **Engineering design methods: strategies for product design**. Chichester: John Wiley & Sons, 2021.

DE MORAES, Dijon. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blücher, 2010.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial - Bases para a configuração dos produtos Industriais**. Tradução: Freddy Van Camp - São Paulo: Blucher, 2001.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2015.

PINHEIRO, A.A.; SIANI, A.C.; GUILHERMINO, J.F.; HENRIQUES, M.G.M.O.; QUENTAL, C.M.; PIZARRO, A.P.B. **Metodologia para gerenciar projetos de pesquisa e desenvolvimento com foco em produtos: uma proposta**. Revista da Administração Pública. 40(3), 457- 478, 2006.

ROZENFELD, Henrique [et al.]. **Gestão de Desenvolvimento de Produtos: uma referência para a melhoria do processo**. São Paulo: Saraiva, 2006.

SANCHES, Maria Celeste de Fátima. **O projeto do intangível na formação de designers de moda: repensando as estratégias metodológicas para a sintaxe da forma na prática projetual**. Tese (doutorado). 268 p. São Paulo e Valência, 2016.

SILVA, Giorgio Gilwan da. **Modelo Conceitual de Integração da Gestão de Design em Plataformas Colaborativas**. Tese (doutorado). 432 p. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2018.

SILVA, José Carlos Plácido da; SILVA, João Carlos Riccó Plácido da. **As ferramentas do design no projeto: uma evolução do manual ao digital**. In: DOMICIANO, Cassia Leticia; HENRIQUES, Fernanda. **Ensaio em Design - práticas interdisciplinares**. Edição: Canal 6. Junho de 2015.

Recebido: 17 de maio de 2023

Aprovado: 16 de agosto de 2023