

# Análise da pesquisa blue sky nos trabalhos de conclusão de curso de Design da Unisinos

Laura Guidali Amaral, bolsista de Iniciação Científica PIBIC/CNPq

Porto Alegre, 2010/1

Prof. Dr. Celso Carnos Scaletsky, Orientador

## 1) Introdução

Esse trabalho parte de uma reflexão sobre o Design Estratégico, apresenta um modelo de processo de projeto que pode ser aplicado a esse conceito e focaliza uma parte importante desse processo chamada de pesquisa blue sky. O objetivo é, a partir de um olhar sobre casos de pesquisa blue sky desenvolvidos em trabalhos de conclusão de curso de design, trazer novos elementos que auxiliem na sua melhor conceituação.

## 3) Blue sky

Na pesquisa blue sky o designer fornece estímulos iconográficos, bibliográficos, tanto em setores relacionados ao do projeto como em setores distintos, analisa tendências e assim cria cenários possíveis.

Essas imagens passam por critérios de seleção e escolha, sendo ligadas umas as outras pelo método associativo. A imagem na pesquisa blue sky tem um papel de um "dispositivo, um signo produtor de sentidos que nos leva a construir conceitos" (Scaletsky e Parode, 2008). A peculiaridade dessa pesquisa de referências é que a busca e organização destas não se encontram no universo do problema de design, mas essencialmente fora deste. É possível estabelecer relação entre a blue sky e processos de raciocínio por analogia, como transferência de informações entre elementos fontes (a referência) e elementos alvo (o problema de design) (Bonnardel, 1998). Assim, por mais distante que as referências estejam do problema de design, algum nível de relação essas devem estabelecer com o mesmo.

Segundo Cautela a pesquisa blue sky é um processo aberto e sem "uma direção pré-constituída e sem um modelo de ação codificado". A pesquisa é usada para "estimular e direcionar a criatividade e o desenvolvimento do projeto, possuindo uma dimensão estratégica (...) ligada a visualização" (Cautela, 2007). Assim, nosso olhar para o externo do problema seria na busca de estímulos que mantenham semelhanças quanto à: (i) continuidade tecnológica; (ii) ritmo da inovação; (iii) direção da inovação ou (iv) quanto a CMF, do inglês color, material and furniture.

Outra interpretação referente à pesquisa blue sky, segundo Flaviano Celaschi, é o uso das super constantes, que poderiam ser definidas como padrões de comportamentos humanos constantes, que se repetem ao longo da história e que recebem "roupagens" diversas de acordo com sua época. O designer partiria de um padrão de comportamento coerente com o problema de projeto como forma de organizar suas referências. Alguns exemplos são as oscilações entre individual/coletivo, natural/artificial ou liberdade/segurança.



Figura 3: Recorte de blue sky formatada em moodboard.

## 4) Referências

BONNARDEL, Nathalie e RECH, Magali. *Les objets - sources d'inspiration dans les activités de conception*. In: Les Objets en Conception, 01Design'97, B.TROUSSE, K.ZREIK (eds), Paris : Europa, p.57-71, 1998.

CAUTELA, Cabirio. *Strumenti di design management*. Milão: Franco Angeli, 2007, p. 95-97.

CELASHCI, Flaviano e DESERTI, Alessandro. *Design e Innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata*, Milão: Carocci, 2007

CROSS, Nigel. *Natural intelligence in design*. In: Design Studies. Vol 20, nº 1, Kidlington: Elsevier, p. 141-157, 1999.

DORST, K. 2003. *The problem of Design Problems*. In: Design Thinking Research Symposium. Sydney: Sydney University of Technology, 2003.

SCALETSKY, Celso e PARODE, Fábio. *Imagem e pesquisa Blue sky no design*. In: Anais do XII Congresso SIGraDi 2008, Havana: CUJAE, 2008

## 2) Design Estratégico

No Design Estratégico busca-se a criação de um sistema-produto, que projeta em conjunto o produto, a comunicação e o serviço a ser oferecido. Imagina-se que esse sistema construa experiências memoráveis e que estas representem a inovação e o fator de diferenciação em uma sociedade altamente competitiva.

O projeto de Design Estratégico pode ser dividido em duas partes: a fase do projeto propriamente dita e a fase de metaprojeto, que a antecede. A fase de projeto se refere à tangibilização de conceitos e idéias e no detalhamento do sistema-produto. Já a fase metaprojetual, segundo Celaschi e Deserti (2007) objetiva a formulação de pesquisas das informações que conduzem à refletir sobre o problema a ser solucionado. No modelo proposto a etapa metaprojetual é subdividida em pesquisa contextual e pesquisa blue sky.

## 4) Análise e considerações finais

Construiu-se, a partir dessas teorias, uma grade de análise que foi aplicada aos projetos de Trabalhos de Conclusão de Curso de Design da UNISINOS. Parte-se de uma escala aonde se identificam níveis de proximidade entre o problema de projeto e as pesquisas blue sky. As mais próximas residem nos estudos de caso e na técnica "CMF", já as mais distantes se encontram nas "super constantes". Esse trabalho não tem como objetivo chegar a respostas conclusivas, pois parte de um universo de análise reduzido. No entanto, como uma primeira observação de casos concretos de pesquisa blue sky, estas trazem alguns elementos importantes para a reflexão.

Pode-se perceber que as estruturas dos trabalhos são basicamente duas: ( i ) quadros

temáticos, com título ou tema que frequentemente partem de brainstorm (figura 2); e (ii) moodboards (figura 3), que resgatam o uso da técnica CMF ou caem em abstrações distantes do problema de projeto, provavelmente devido a pouca experiência do aluno.

A presença de super constantes em apenas dois casos, retrata que o seu conceito ainda é vago e de difícil compreensão pelos alunos. Já os conceitos de direção das referências (continuidade tecnológica, ritmo da inovação e direção da inovação) estão presente em 58% dos projetos.

Os estudos de caso ocorreram em metade dos projetos. Estes permitem, aparentemente, o alcance dos resultados de forma mais fácil,

porém, com um menor nível de inovação. Esse é um aspecto específico a ser melhor investigado, pois com os dados que se tem no momento não existem elementos suficientes para confirmá-lo.

Apesar de todas as dificuldades de compreensão, domínio e falta de experiência, a proposta de formalizar métodos e instrumentos facilitadores do pensamento, é importante tanto para o ensino e prática do design. Este trabalho aborda uma nova experiência, recente na Escola de Design Unisinos. A sua continuidade, com o aumento de número de casos e a conseqüente reflexão teórica sobre estes, poderá auxiliar na consolidação de novas metodologias de projeto.

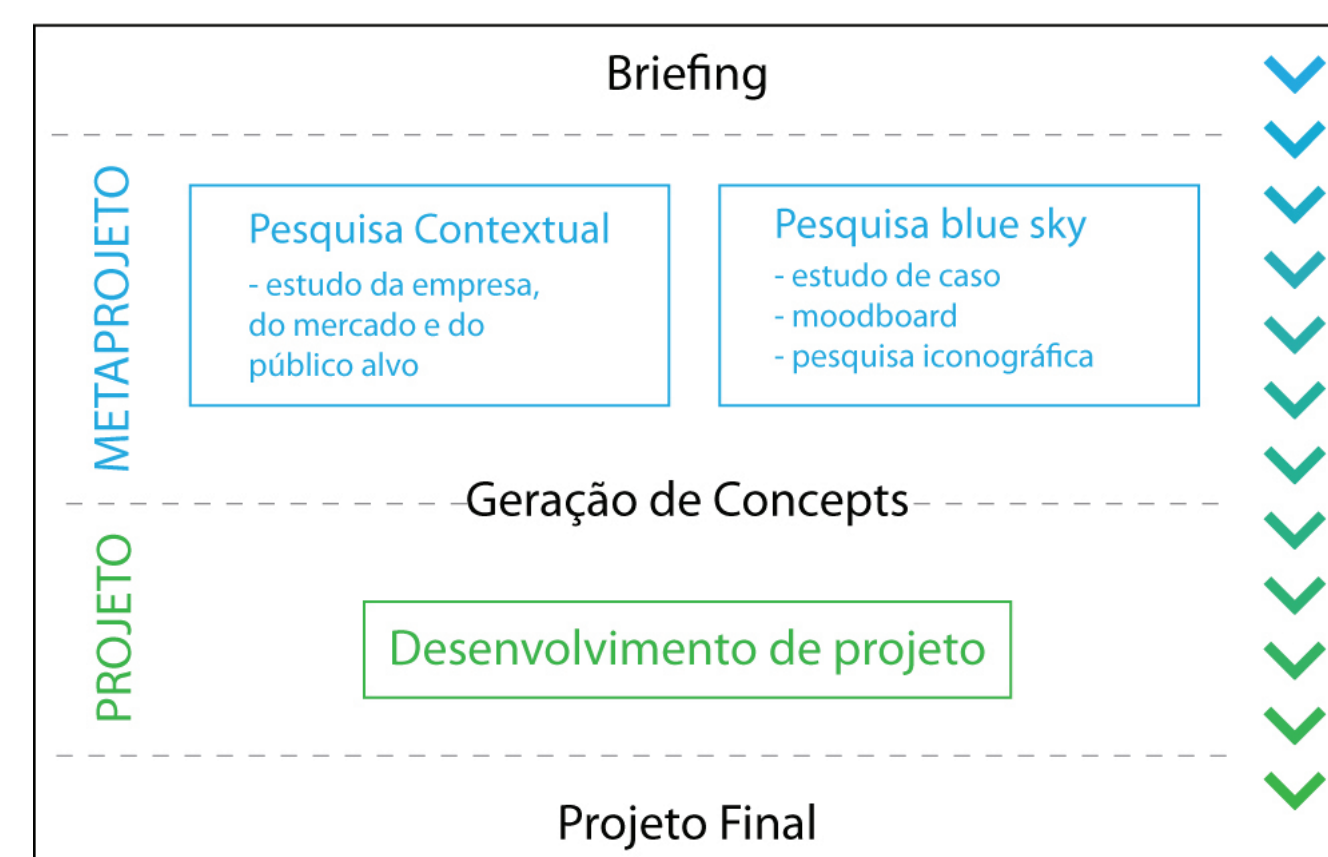


Figura 1: Síntese do modelo do processo de projeto



Figura 2: Quatro recortes de blue sky formatada em quadros temáticos.

Projeto	Estudo de caso	CMF	Continuidade tecnológica / Ritmo e Direção da inovação	Super constantes	Formatação
Design Social: Uma Identidade Visual Marcante para o Terceiro Setor	X				Colagem sem organização clara. Um estudo iconográfico das marcas não ligadas diretamente ao problema.
Design e Inovação no Setor Hospitalar: um projeto de design que visa minimizar a percepção de tempo de espera em um hospital			X		Grupos de conceitos, que definem "ambientes" onde as imagens estão inseridas.
Design em Jogo: O design estratégico no desenvolvimento de um projeto de evento			X		Grupos de conceitos a partir de um tema. O primeiro conceito é comum a todos, o segundo é complementar.
Materializando Tendências: A pesquisa de tendências aplicada ao desenvolvimento de produtos.		X	X	X	Organizada em quadros temáticos. Trabalha macro tendências, pode-se estabelecer uma relação com as super constantes: coletivo/individual.
Abrço: Desenvolver Produtos que Aproximam Pessoas	X				Busca casos de empresas ou serviços com o mesmo conceito do seu trabalho.
O desenvolvimento do Sistema Produto de uma Materioteca		X	X		Organiza em quadros temáticos.
Os quadrinhos no universo digital: O design estratégico na proposição de um sistema-produto para as histórias em quadrinhos digitais em dispositivos portáteis.	X				Não há uma pesquisa blue sky como a conhecemos, mais próximo de estudos de caso.
Paradas de ônibus: o design aplicado à qualificação do sistema de transporte público em Porto Alegre	X	X	X		Organiza em quadros temáticos. Trabalha as referências em vários níveis.
Elas, o surf e a natureza: comunicando idéias através do design		X	X	X	Organiza em quadros temáticos. Alguns conceitos podem ser considerados como super constantes: homem/objeto
Estratégias de comunicação através do design aplicado ao turismo		X			Organiza através de moodboards.
Projeto Buon Talenti: O Design de Serviço aplicado no desenvolvimento de uma nova organização	X		X		Formata em moodboards e trabalha mais com o conteúdo dos estudos de caso do que as suas imagens.
O design na criação de brinquedos e estímulos ao desenvolvimento psicomotor infantil	X				Formata em estudo de casos sobre outros produtos da mesma área.

Tabela 1: Análise de Trabalhos de Conclusão de Curso