

Escola Secundária Eça de Queirós

Ano Lectivo 2009/2010

Design de Comunicação e Audiovisuais |10º M | Leonel Cunha

METODOLOGIA PROJECTUAL

A metodologia do design é uma abordagem científica ao projecto, a única capaz de fornecer os elementos sem os quais o design não teria qualquer possibilidade de incidência concreta.

Com efeito, uma tal abordagem **permite conhecer melhor a natureza do processo projectual, libertando-o das garras da intuição, e despersonalizando-o, em suma: objectivando-o.**

A atitude racional que caracteriza estes esforços tem um objectivo duplo: **por um lado, evitar um comportamento errático colocando metas precisas a atingir gradualmente; por outro lado, motivar as decisões projectuais, isto é, fornecer a explicação de como um projecto chegou a uma determinada solução e não a outra. Em última análise, é isto que distingue o comportamento projectual: basear-se em dados.** Assim, o processo projectual acaba por perder aquela aura que envolve a actividade criativa.

Esperam-se duas coisas da metodologia: **oferecer uma série de directivas e clarificar a estrutura do processo projectual.**

A própria denominação “metodologia do design”, como também a palavra “design”, implica um campo bastante vasto: arquitectura, engenharia, concepção de objectos, investigação operativa, teoria de sistemas. Todas disciplinares projectuais.

“ É designer todo aquele que inventa sequências de acção com o objectivo de modificar situações dadas em situações preferenciais (...) O design ocupa-se de como as coisas devem ser, de idealizar instrumentos para atingir objectivos pré-estabelecidos”

-H.A.Simom

Os processos, as organizações e os sistemas, isto é, os fenómenos não materiais, e as estruturas materiais como edifícios, cidades, componentes para a construção, produtos, mobiliário, embalagens, podem tornar-se objecto da actividade projectual. O facto de o espectro dos conteúdos projectuais possíveis ser tão vasto explica o motivo pelo qual a metodologia projectual é, actualmente, uma mixórdia de técnicas de planificação e de organização, e de técnicas orientadas à solução de problemas específicos.

A actividade projectual diferencia-se da actividade da investigação pelo modo de trabalhar e pelos resultados que obtém. Mas ambas pertencem ao mesmo tipo de comportamento: **a solução de problemas.** se conduzir uma investigação significa ocupar-se de problemas para os quais ainda não existe uma resposta, o mesmo se passa com o design. Apenas as

Escola Secundária Eça de Queirós

Ano Lectivo 2009/2010

Design de Comunicação e Audiovisuais |10º M | Leonel Cunha

modalidades de intervenção são diferentes. Os resultados de investigação exprimem-se em conhecimentos obtidos com as seguintes acções: analisar, descrever, observar, verificar, explicar. Os resultados do design traduzem-se em produtos, estruturas ou sistemas de objectos ou não objectos que até ao momento não existiam sob aquela forma.

Entende-se, aqui, por metodologia **as modalidades de acção num determinado campo da solução de problemas**. Esperamos uma ajuda da metodologia para **determinar a sequência de acção e o conteúdo da acção, e para definir os processos específicos a aplicar**. A metodologia não tem um fim em si mesma. A sua justificação é dada pelo seu carácter instrumental. É sinónimo de razão instrumental. Não se deve porém confundi-la com uma receita, ou seja, formas prestáveis para atingir um determinado fim que se estabeleceu. O processo metodológico estrutura-se segundo três blocos de etapas: **estruturação do problema projectual; projecto; realização do projecto**.

Disciplinas auxiliares da metodologia do design

A metodologia do design serve-se, sem qualquer discriminação, de todo o tipo de saber que permita ao designer atingir os seus objectivos de acordo com os condicionalismos e pressupostos estabelecidos. Existem no entanto uma série de ciências e disciplinas que, tendo por objecto estudar parâmetros da actividade e natureza humana, são invariavelmente chamadas a dar apoio ao designer, ou não fossem os objectos criados para serem utilizados pelo homem.

Estas disciplinas são: **a ergonomia, a antropometria e a psicologia da forma**.

A **ergonomia** é uma disciplina que tem por objectivo tornar fácil, confortável e seguro o uso dos objectos ou ambientes de trabalho. a ergonomia tem outras disciplinas que são suas subsidiárias, como a psicologia, a medicina do trabalho, a fisiologia e, entre outras mais, a antropometria.

A ergonomia, ao adaptar os objectos aos parâmetros humanos, precisa de dispor, entre outros dados, dos seus valores dimensionais, das amplitudes dos movimentos e articulações. Esses dados são-lhe fornecidos por tabelas criadas através dos estudos de **antropometria**.

A **psicologia da forma ou a teoria da Gestalt**, ocupa-se da investigação das nossas percepções visuais, ou seja, dos processos e princípios da formação de imagens no nosso sistema óptico. Ela é valiosa para a definição da forma dos futuros objectos que o designer pretenda projectar.