

QDP-Design: metodologia para gerar soluções assertivas a partir de conceitos criativos

QDP-Design: transforming concepts into projects. Use experience and consistency of results.

MOREIRA, Samantha C.O.; Prof^a. Mestre em História; Escola de Design/UEMG
samanthacidaley@yahoo.com.br

Resumo

Ferramenta projetual utilizada na etapa de planejamento para o projeto, o QDP-Design, ou Quadro de Diretrizes para o Projeto de Design acontece na fase de geração de alternativas. Meio facilitador para transformar conceito em solução reúne em si dados relativos à representação, personalidade, coerência visual, princípios para a ordem e organização do espaço bem como orientação para os elementos da composição do produto projetado. Para demonstrar a abrangência e vantagens desta ferramenta, esse artigo trata a fundamentação teórica, apresenta a experiência do uso e demonstra a coerência dos resultados, através de exemplos reais de sua utilização.

Palavras Chave: Design; Metodologia; Planejamento.

Abstract

Used projetual tool in the stage of planning for the project, the QDP-Design, or Picture of Lines of direction for the Project of Design happens in the phase of generation of alternatives. Half facilitador to transform concept into solution it congregates in itself given relative to the representation, personality, visual coherence, principles for the order and organization of the space as well as orientation for the elements of the composition of the projected product. To demonstrate to the abrangência and advantages of this tool, this article treats the theoretical recital, presents the experience of the use and demonstrates the coherence of the results, through real examples of its use.

Keywords: Design; Methodology, Planning.

Introdução

Percebendo dificuldade do designer de transpor idéias propostas na fase de conceito para a etapa de geração de alternativas, influenciando diretamente na assertividade da solução projetual, foi sistematizado um método auxiliar ao processo de design. Percebido como ferramenta prática e criativa, o Quadro de Diretrizes para o Projeto de Design, ou QDP-Design, é consequência de pesquisas e experimentos ao longo de cinco anos à frente da disciplina Prática Projetual. Com o apoio teórico-prático de uma equipe de docentes e discentes do curso de Design de Ambientes, da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, desde 2006 acontece a construção deste que consideramos importante instrumento de planejamento de diretrizes projetuais.

Capaz de conduzir o pensamento criativo e as análises, o QDP-Design permite a permeabilidade do olhar do designer como decodificador de desejos dos usuários, e idealizador de produtos evitando decisões meramente subjetivas. Além disso, serve à fundamentação das propostas projetuais a partir do conhecimento e articulação das teorias e técnicas específicas do design. Auxiliando o trabalho de alunos e profissionais, tem a vantagem de evitar perdas durante o processo, pela falta de organização e documentação de idéias.

Para IIDA (2006),

cabe aos designers projetar objetos funcionalmente adequados, com aplicação dos conhecimentos técnicos e da ergonomia. Entretanto, os mesmos também devem ter qualidades estéticas e simbólicas, para que sejam atraentes ao consumidor.

A relevância da utilização do QDP-Design está justamente na facilidade para coordenar, integrar e articular fatores simbólicos, visuais, sensoriais, organizacionais, funcionais para o projeto, promovendo a assertividade da solução e por consequência o aproveitamento no uso, fruição e consumo do produto em questão.

Do conceito ao projeto: a importância do planejamento das diretrizes projetuais

A questão que orienta esse trabalho é a materialização do conceito em projeto. Visando suprir uma dificuldade comum e frequente entre os designers de todas as áreas há que se dizer o QDP-Design é uma ferramenta capaz de objetivar intenções materializando-as em alternativas projetuais. Elaborado na fase intermediária do processo, ou seja, entre o conceito e a geração de alternativas, e aplicado na transversalidade do processo, explora o devaneio da fase conceitual e, criativamente impõe ordem lógica aos fatos. O resultado é a mescla de representações, identidade, coerência visual, experiência emocional e de uso.

Para IIDA (2006), desenvolvimentos recentes em design colocam a emoção e o prazer como foco de uma nova metodologia. Em harmonia com o mundo atual, onde as pessoas desejam, concomitantemente, expressar suas individualidades e vivenciar as inovações. Eis aí a relevância do QDP-Design: propor produtos inovadores, repletos de sentido para o usuário e capazes de provocar nele experiência e encantamento.

Ao contrário de outros métodos aplicados no processo de desenvolvimento de produtos, derivados de áreas afins, o QDP-Design auxilia para que o pensamento dito lógico tire partido da intuição na atividade projetual. Embora sugira um encadeamento racional, não exclui as experiências e emoções vivenciadas pelo designer, como parte do processo criativo.

QDP-Design

Partindo do princípio que um conceito bem elaborado provoca produtos inovadores, favorece sua qualidade e cria oportunidade de negócios, o QDP-Design mostra-se meio eficaz e criativo de elaboração de soluções aos problemas¹ do indivíduo em relação à ocupação e o uso de espaços habitáveis – objeto do trabalho do designer de ambientes.

Pautado em conhecimento teórico, elementar na formação do designer, através do QDP-Design o estudante/profissional é capaz de ordenar e tratar os dados coletados através do briefing de maneira a indicar possibilidades para a geração de alternativas projetuais, sem perder sua referência principal que é o conceito de projeto.

Para melhor aproveitamento desta ferramenta é necessário capacidade de análise e síntese do designer. Conhecer do contexto histórico, compreender as relações humanas e apresentar capacidade de observação é essencial. Posicionar-se de modo a compreender o olhar do usuário – vislumbrar aspirações, requisitos, disponibilidades. Parafraseando CARDOSO (1998), ao projetar o designer não somente projeta uma forma ou objeto, como também se projeta num determinado produto. A “coisa projetada reflete a visão de mundo, a consciência do projetista e, portanto, da sociedade e da cultura às quais o projetista pertence”.

A principal tarefa do designer é agir de maneira a alcançar a percepção do usuário, através de estímulos espaciais, temporais, visuais, táteis, auditivos, olfativos, gustativos. Por meio dessa ferramenta, é possível articular orientações semióticas e fenomenológicas para o produto, determinar princípios para a ordem e organização dos artefatos no espaço, indicar elementos da composição do ambiente como meio para alcançar resultados positivos intencionados no conceito.

Pensando na estrutura do QDP-Design, temos a compreensão e articulação de quatro elementos básicos assim denominados: I) objeto síntese; II) característica e caráter; III) princípio da ordem; e não menos importante, IV) elementos da composição do ambiente.

Tabela 01: Interrelações dos elementos constitutivos do QDP-Design

Objeto síntese	Busca referência no Briefing
Característica / Caráter	Busca referência no Conceito
Princípio da ordem e organização	Busca referência na Característica/Caráter
Elementos da Composição do Ambiente	Busca referência na Característica/Caráter

I) Objeto síntese

Apresentando-se como o primeiro componente do QDP-Design, é compreendido como a “alma” do ambiente. Momento propício para o designer praticar sua capacidade de olhar para o usuário de maneira investigativa, pressupondo sentidos visíveis e invisíveis, dos modos e meios de vida, valores, histórias e memórias.

Com foco no usuário, corresponde ao artefato que funda o sentido da existência de um espaço habitado. Pode estar representado por uma peça do mobiliário – utilitário ou decorativo – de essencial importância para a ambiência do lugar. O “objeto” cuja tarefa principal é a de auxiliar na orientação do projeto, muito pode contribuir na significação do arranjo e também à ambiência do espaço pelo usuário.

Dizendo da função do objeto síntese para o projeto, tal artefato pode auxiliar o designer na orientação do projeto dando sentido ao arranjo e também a ambiência do lugar. De um modo geral, pode estabelecer relação com a funcionalidade determinando a primeira visão do usuário para o ambiente em questão. Também pode ser utilizado ocupando a mesma função para o qual foi criado, pode ter sua função alterada ou pode adquirir função bem diferente à qual foi projetada.

Um exemplo: com base no senso comum, para o mineiro, o objeto síntese da cozinha é o fogão. Entretanto, ao analisarmos os dados dispostos no briefing de determinado projeto, podemos nos deparar com o fato de a “alma” do ambiente ser o forno de microondas - símbolo da dinâmica do trabalho doméstico, onde o cotidiano impõe novos sentidos para a vida pressupondo alguns hábitos modernos: alimentação fora de casa, agilidade no preparo dos alimentos, falta de habilidade culinária, famílias menores. Essa mudança de paradigma pode acarretar arranjo e ambiência completamente inovadores, virtude da capacidade do designer: de perceber e ler o mundo.

II) Característica e Caráter

A possibilidade de instituir característica e caráter aos ambientes advém do conceito de lugar, que conforme descreve RELPH *apud* LEITE (1998), “significa muito mais que o sentido geográfico de localização. Não se refere a objetos e atributos das localizações, mas à tipos de experiência e envolvimento com o mundo”. Complementando, LEITE (1998) revela que a “relação de afetividade que os indivíduos desenvolvem com o lugar só ocorre em virtude de estes só se voltarem para ele munidos de interesses predeterminados, ou melhor, dotados de uma intencionalidade”.

Elucidando a idéia, diríamos que no contexto do QDP-Design o uso dos termos característica e caráter se complementam. Tendo como referência o conceito do projeto a característica designa intenção para a aparência do lugar, a ser percebida pelo usuário. Deve determinar o atributo que caracterize qualitativamente o ambiente em questão, suscitando-lhe identidade e garantindo uma coerência visual.

Quanto ao caráter, pode ser compreendido como propriedade intencional atribuída ao ambiente no que se refere às reações emocionais e estados de humor do usuário na experiência de uso de determinado lugar. Denomina as sensações e sentimentos que o lugar deve provocar no usuário, em concordância com o conceito de projeto. Definir o caráter de um determinado ambiente implica dar-lhe personalidade, reforçando sua identidade.

Compreendendo o sentido e abrangência dos termos, nos autorizamos dizer que todo lugar tem uma aparência (vazio, rústico, tecnológico, sofisticado etc.) e provoca sensações e sentimentos nos usuários (otimismo, tristeza, descontração, segurança etc.) e que através do projeto é possível induzir uma ou outra intenção. Além disso, como tais elementos

apresentam-se simultaneamente num determinado espaço, conformando o lugar, não há como desassociar a “característica” do “caráter”. Interessante observar ainda que um mesmo atributo pode designar característica e caráter do espaço. Um exemplo é o uso do termo aconchegante, que pode indicar a idéia de proximidade (característica) quanto de comodidade (caráter).

III) Princípio da ordem e organização do espaço

Diretamente relacionando com arranjo de um ambiente - que compreende a distribuição harmoniosa de artefatos no espaço disponível, o princípio da ordem e organização do espaço deve auxiliar o designer na seleção e disposição dos elementos, disponíveis e necessários à composição dos lugares planejados. Considerando que o espaço “diz do grupo e ao grupo qual é a sua maneira de viver, de habitar, de trabalhar, de viver socialmente num lugar” (FISCHER:1994) não há como desconsiderar que “o tipo de organização dada ao espaço é consequência de julgamentos e escolhas que refletem valores e atitudes culturais e subjetivas do seu ocupante”(BRASILEIRO, *et al.*:2004).

Enquanto parte do sistema de informações articulado através do QDP-Design, o princípio da ordem e organização do espaço serve como premissa à composição de conjunto coeso e agradável, dando sentido às definições precedentes, no que tange as necessidades funcionais e emocionais do indivíduo.

Importante ressaltar que a concepção dos princípios da ordem e organização do espaço foi fortemente influenciada pelas teorias da Gestalt. Tendo como referência fundamental o sentido dos termos harmonia (ordem e regularidade), equilíbrio (peso e direção) e contraste (oposição), seis são os princípios da ordem e organização do espaço, conforme descrição a seguir:

a) **Escala:** refere-se ao tamanho absoluto de um elemento se comparado a outros de tamanhos absolutos, sendo o homem o centro das relações. Diz da maneira como o indivíduo percebe as dimensões dos objetos e ou ambientes, normalmente equivalentes às dimensões do corpo humano. Pode ser estabelecida através de referência numérica (expressa em unidades de medida) ou referência visual (utilizando adjetivos tais como grande/pequeno, maior/menor, alto/baixo, destacado/discreto, intenso/sutil, pesado/leve).

b) **Proporção:** corresponde a relação entre as partes de uma grandeza, ou seja, a igualdade entre duas razões. No caso dos ambientes diz da equivalência entre as partes de um objeto, entre dois ou mais objetos ou entre estes e o espaço disponível. Implica a dimensão (semelhantes/diferentes), a intensidade (claro/escuro) ou a quantidade (mais/menos) dos elementos da configuração.

c) **Equilíbrio:** corresponde ao peso visual das “coisas”, através do uso dos elementos da configuração. Pode ser simétrico (os elementos utilizados de um lado da composição são sempre iguais aos do outro), assimétrico (os elementos utilizados de um lado da composição são diferentes dos do outro, porém têm o mesmo peso visual) ou radial (os elementos são dispostos no entorno de um eixo imaginário à composição).

d) **Ritmo:** Diretamente ligado ao movimento organizado e contínuo dos elementos na composição pode ser expresso através da repetição periódica/alternada, de espaçamentos

regulares/irregulares, por seqüência linear/não linear ou através da disposição flexível/rígida dos elementos da composição de um ambiente.

e) **Ênfase**: usada como recurso para destacar certas partes do trabalho e ou atrair a atenção do espectador acontece a partir da utilização de recursos tais como o contraste, a diferença, a aproximação ou da posição estratégica de um determinado objeto ou sistema de objeto no espaço.

f) **Unidade-Variedade**: estabelece ordem à composição a partir da idéia de agrupamento de seus elementos. Percebe-se a unidade através da semelhança, proximidade, continuidade. A variedade acontece a partir da alteração, descontinuidade, distanciamento. A unidade frente à variedade é possível dispondo as coisas sob ou sobre um plano comum, em torno de um foco de interesse, à frente de um fundo único ou ao longo de um eixo.

Importante mencionar que nos ambientes harmônicos à percepção humana, todos ou grande parte dos princípios aqui apresentados estarão empregados. Para facilitar a dinâmica proposta pelo QDP-Design, o designer deve eleger o princípio que mais o auxiliará no arranjo do espaço. Como exemplo, poderíamos pensar que o equilíbrio assimétrico é o princípio da ordem e organização do espaço que auxiliará na elaboração de solução cuja característica pretendida seja sofisticação.

IV) Elementos da composição do ambiente

Compreendendo o contexto físico, estético e psicológico do espaço habitado, a ambiência envolve aspectos subjetivos da percepção espacial e também do conforto ambiental. Sua aplicação visa afinar ao contexto cultural, determinado padrão de conforto o que envolve o aproveitamento da ventilação e iluminação, o controle da temperatura e acústica, a inspeção da qualidade do ar, a seleção e aplicação de materiais de construção, acabamento e revestimento, dentre outros.

Para maior assertividade da ambiência do espaço e tendo como principal referência a intenção para a aparência e as sensações a serem percebidas por determinado usuário, ou grupo deles na experiência do lugar – o tratamento dos dados relativos aos elementos da composição do ambiente acontece naquela que é última parte do QDP-Design.

Pode-se considerar como elemento da composição de um ambiente os itens, peças ou partes que constituem e determinam o ambiente projetado. Tais elementos ganham sentido à medida que correspondem à característica e ao caráter, estabelecidos pelo designer e podem também como meio para aplicação do princípio da ordem e organização do espaço. De um modo geral são considerados elementos da composição do ambiente:

a) **Linha**: Um dos elementos básicos da linguagem visual, a linha pode ser observada, no caso dos ambientes, no mobiliário, nos materiais e ou acabamentos. Linhas retas, curvas, livres ou sinuosas, por exemplo, podem ser visualizadas no traçado do layout, no detalhe de um móvel ou através de uma textura aplicada, dentre outros.

b) **Forma**: Resultante da organização de linhas, a forma apresenta-se como figura planas e simples, que podem ser facilmente descritas e construídas, tanto visual quanto verbalmente como as geométricas e as figurativas, ou complexa como as orgânicas e os

fractais. Por definir um estilo e qualificar partidos formais, as formas auxiliam no reconhecimento das imagens representadas, dando sentido de orientação espacial. No ambiente as formas podem ser percebidas no contorno do sofá, na distribuição dos quadros ou na paginação de um revestimento para o piso, por exemplo.

c) **Volume:** No contexto do espaço, enquanto local onde os indivíduos podem se mover, estabelecendo relação de distância entre eles e com as coisas, os volumes podem ser considerados figuras tridimensionais, ou seja, formas que apresentam simultaneamente comprimento, largura ou profundidade, altura, e peso. No ambiente os volumes podem ser facilmente qualificados através de descrições como sobre a cadeira de espaldar alto, ao móvel largo, às prateleiras grossas, ao adorno esguio ou ao tecido pesado da cortina.

d) **Textura:** Facilmente percebida pelos sentidos, especialmente pela visão e tato, a textura compreende o aspecto das coisas. Visualmente, fazendo menção direta a aparência dos materiais, as texturas podem ser brilhantes, espelhadas, transparentes, estampadas, listadas, dentre outras. Ao tato, podemos dizer que o usuário compreende as texturas descrevendo a sensação do toque no material, ou seja, liso, áspero, sedoso, rugoso, macio, asqueroso, assim por diante.

e) **Cor:** Através de substâncias materiais capazes de comunicar sensações cromáticas com o auxílio da luz, as cores estabelecem correspondência indiscutível com a característica e o caráter do ambiente. A aplicação das cores pode sugerir a temperatura do objeto ou ambiente, auxiliar na percepção das dimensões das coisas e lugares, provocar sentimentos e informar valores e crenças. A menção da predominância de cores frias ou quentes numa determinada composição, bem como da harmonia de cores a ser adotada, constituem o QDP-Design. Exemplificando, poderíamos utilizar cores quentes e contrastantes, com a predominância da cor laranja, cuja intenção para a característica seja atratividade e o caráter do ambiente entusiasmo.

f) **Luz:** Para o design de ambientes, a luz é importante instrumento para a ambientação – iluminando arquiteturas, destacando superfícies, valorizando objetos, criando efeitos. Nesse sentido, podemos utilizar da dinâmica do QDP-Design para a seleção de lâmpadas e equipamentos, do sistema de iluminação (geral, localizado, de efeito, etc.), bem como indicar efeitos da luz (direta, indireta, difusa, dramática, assim por diante) dando sentido ao conceito proposto.

g) **Cheiro:** Impressão boa ou ruim produzida no olfato pelas partículas odoríferas, sutilmente os cheiros afetam os sentidos, provocando sensações, gerando sentimentos ou evocando memórias. Agindo nos centros cerebrais as essências aromáticas provocam reações que podem ser físicas ou emocionais. Nesse sentido, pode ser recurso projetual indicar aromas como complemento da imagem corporativa de uma empresa, ou mesmo para estimular a alegria ou relaxamento no usuário, por exemplo.

h) **Som:** Elemento de grande importância na ambientação, a música pode facilitar e promover a comunicação, os relacionamentos, o aprendizado, a mobilização, a expressão e a organização física, emocional, mental, social e cognitiva. Se mal empregado, pode se tornar um ruído - sensação psicológica resultante de um ou mais sons desagradáveis ao ouvido humano, gerando problemas físicos e psíquicos, tais como a redução de produtividade, desconforto e ausência de privacidade. Há músicas que provocam nostalgia, outras alegria,

outras, tristeza, outras excitação. Isso vai depender da subjetividade da percepção humana bem como da cultura do ouvinte. Conhecer e articular os dados, subjetivos e normativos para melhor caracterizar a intensidade sonora e a frequência do som ou indicar determinado gênero musical pode servir como meio para atender demandas do público alvo.

Sobre os elementos da composição dos ambientes apresentadas através desta parte do QDP-Design, importante orientar que tais recomendações referem-se à predominância, não proibindo o uso de outras variantes. Assim, se definimos que como predominância no ambiente serão aplicadas linhas sinuosas (que poderá acontecer na textura do tecido aplicado no estofamento das cadeiras, por exemplo), nada impede de utilizarmos linhas retas (no desenho do móvel). O importante é cumprir com o proposto através do conceito de projeto, articulando tais elementos e demais informações de maneira criativa e coerente com o contexto.

Resultados Possíveis

Muitos são os alunos e egressos da Escola de Design da UEMG que conhecem e vivenciam a utilidade do QDP-Design. Dentre os possíveis exemplos para ilustrar a utilização desta ferramenta, foram selecionados dois casos reais.

O primeiro faz referência ao ambiente elaborado pela empresa de design de ambientes, Elementos² para empresa do ramo de comunicação.

Considerando a natureza das atividades desempenhadas pelos funcionários da contratante, bem como o diminuto espaço disponível, a problemática indicava aumento da eficiência produtiva. Com o objetivo o projeto também deveria prever o planejamento estético do espaço reforçando a identidade corporativa da empresa em questão.

Para tanto, sem perder o foco no trabalho, o conceito de projeto permeou a idéia de diversão, propiciando processos criativos e a bem estar aos usuários.

Tabela 02: QDP-Design para sala de Atividades Técnicas

Objeto síntese	“game”	
Característica	Moderno/Tecnológico	
Caráter	Movimento	
Princípio da ordem e organização	Ritmo	
Elementos da Composição	Linhas	sinuosas
	Formas	geométricas
	Volumes	Baixos
	Texturas	Lisa e Acetinada
	Cores	Frias. / complementares
	Luzes	Fluorescente /geral +difusa



Figura 01: Sala de Atividades Técnicas Projeto: Elementos Design de Ambientes/Belo Horizonte-MG

Sobre a experiência de uso da ferramenta e a percepção de utilidade do QDP-Design, a designer e empresária Sâmela Viana³, revela que:

Recentemente, há cerca de um ano, foi inserida na metodologia dos projetos de design de ambientes, da empresa Elementos, a ferramenta "quadro de diretrizes". Até então, identificava-se uma limitação no processo metodológico para a aplicação do conceito nas soluções projetuais.

Sobre o conceito como resposta ao problema de projeto e do auxílio do QDP-Design para construção da solução projetual, Sâmela relata que,

é uma etapa fundamental do projeto, compreende a essência do processo criativo e torna-se norteador para as soluções. Contudo, trata-se de uma informação subjetiva (implícita) que precisava ser transformada em informação técnica, clara e objetiva no projeto (informação explícita). O quadro de diretrizes contribuiu para fazer essa transposição, aprimorando a metodologia de design de ambientes.

Outra experiência bem sucedida do uso QDP-Design, é o caso do projeto desenvolvido pela designer de produto Lia Paletta, que propôs como projeto de graduação uma linha de jóias de casamento que estabelecesse relação com os usuários de maneira distinta, refletindo personalidade e identidade.

Com forte inspiração no beijo, segundo a designer o diferencial é a possibilidade dos usuários complementarem as jóias com pingentes, marcando momentos únicos como a comemoração de bodas de prata ou de ouro. Dentre as peças desenvolvidas destacamos o conjunto de colar (feminino), pulseira (masculina) e pingentes comemorativos.

Tabela 03: QDP-Design para conjunto de colar e pulseira

Objeto síntese	Elos		
Característica	Estabilidade		
Caráter	Atenção		
Princípio da ordem e organização	Ênfase		
Elementos da Composição	Colar	Linhas	Curvas
		Formas	Geométricas circulares
		Volumes	Finos
		Texturas	Brilhante e fosco
		Cores	Quente (dourado)
	Pulseira	Linhas	Retas
		Formas	Geométricas retangulares
		Volumes	Grossos
		Texturas	Brilhante / fosco
		Cores	Frias (prateado)

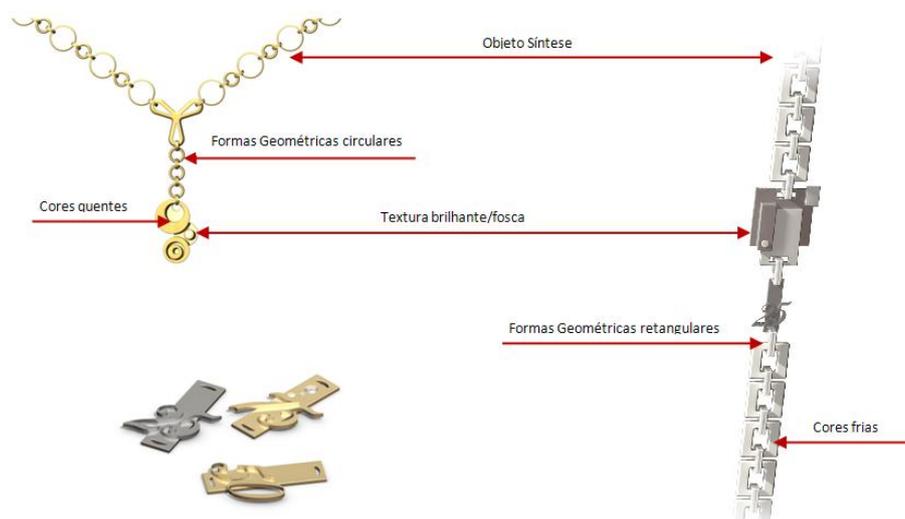


Figura 02: Conjunto de Pulseira, Colar e pingentes comemorativos. Designer: Lia Paletta, Belo Horizonte/MG

Tais exemplos demonstram que a ferramenta para o projeto ora apresentada pode ser utilizada nas diversas áreas do design, articulando aspectos subjetivos e objetivos, próprios do processo de design. Em ambos os exemplos podem-se perceber as possibilidades de adaptação do QDP-Design, conforme necessidades do designer, contribuindo a medida do necessário para o planejamento das ações na fase de geração de alternativas, cumprindo com sua tarefa sem perder eficiência.

Considerações Finais

O ato de projetar em design, segundo DANTAS E CAMPOS (2006) “envolve muitas variáveis interdependentes e dinâmicas, que necessitam ser compreendidas como parte do processo e não como elementos isolados independentes”. Nesse sentido, o QDP-Design é capaz de auxiliar na organização de dados simbólicos, funcionais, estéticos e emocionais necessários para o projeto.

Permitindo praticidade e criatividade, o QDP-Design é, quando finalizado, a descrição do que poderá ser o a solução projetual.

Capaz de reunir subjetividade e objetividade, discernindo fantasia da realidade, a ferramenta orienta o pensamento e direciona de maneira coerente as intenções para o projeto. Serve de referência concreta e estruturada da relação entre conceito-solução além de auxiliar na justificativa das propostas projetuais.

Idealizado, a princípio, para auxiliar designers de ambientes o QDP-Design com a prática, verificamos a possibilidade de ser aplicado por designers das diversas áreas específicas – produto, gráfico, moda, dentre outras.

As vantagens e benefícios do QDP-Design na fase intermediária do processo de design, vão da orientação do pensamento à assertividade das decisões. Em consonância com as demandas dos usuários, reduz incertezas e minimiza riscos a partir do planejamento das diretrizes projetuais.

Notas:

1 – De acordo com ARCHER (1967), o problema do design resulta de uma necessidade.

2 – A Elementos é uma empresa incubada pela IED - Incubadora de Empresas de Design da Escola de Design da UEMG, que elabora projetos de design de ambientes como ferramenta para o desenvolvimento socioambiental e econômico, buscando a participação dos usuários no processo, para favorecer sua eficiência e a sustentabilidade. Para saber mais acesse: <http://www.elementosdesign.com.br>.

3 - Sâmela Viana - Designer de Ambientes, sócia proprietária da empresa Elementos Design de Ambientes, em entrevista realizada em março de 2010.

Referências Bibliográficas

ARCHER, L.B.. **Metodo sistematico per progettisti**. Editore Marsilo,1967.

BRASILEIRO, Alice; DUARTE, Cristiane; RHEINGANTZ, Paulo. **Observação de fatores de ordem cultural na interpretação dos espaços**. Anais do ENTAC'2004.

CARDOSO, Rafael. **Design, cultura material e o fetichismo dos objetos**. Revista Arcos, v. 1, 1998, p. 14-39. Rio de Janeiro: 1998.

DANTAS, D.; CAMPOS, A. **Autonomia projetual: um novo olhar sobre as estratégias de ensino de metodologia de projetos em design**. In: Revista Design em Foco, v. III n.2, jul/dez 2006.Salvador: EDUNEB, 2006, p. 129-141.

FISCHER, Gustave.N. **Psicologia social do ambiente**. Lisboa: Instituto Piaget – Sociedade Industrial Gráfica Ltda, 1994.

IIDA, Itiro. MÜHLENBERG, Poema. **O Bom e o Bonito em Design**. 7º Congresso de Pesquisa & Desenvolvimento em Design. Paraná, 2006.

LEITE, A. F. . **O Lugar: duas acepções geográficas**. Anuário do Instituto de Geociências (Rio de Janeiro), Rio de Janeiro, v. 21, p. 8-19, 1998.