

PROCESSOS CODIFICADORES DE DESIGN THINKING NO COMPARTILHAMENTO DE CONHECIMENTO

Gabriela Liberato Campaner (PIBITI/CNPq/ Universidade Estadual de Londrina), Ana Paula Perfetto Demarchi, perfeto@sercomtel.com.br.

Universidade Estadual de Londrina – Departamento de Design

Comunicação - Comunicação Visual

Palavras Chave: *processos codificadores, processos cognitivos, aprendizado, design thinking.*

Introdução

O projeto *Processos Codificadores de Design Thinking no Compartilhamento de Conhecimento* tem como objetivo fazer uma análise da comunicação entre diversas áreas do saber pela perspectiva do design, a fim de estreitar e facilitar o compartilhamento de conhecimento no processo cognitivo. São usadas ferramentas de imersão e prototipação fundadas por meio do design thinking para tal.

Problema

Após feita pesquisa de campo e imersão no Museu Histórico de Londrina, pode-se notar uma ruptura significativa na linha de comunicação entre os espectadores e o museu. Os visitantes, em sua grande parte crianças, possuem extrema dificuldade de absorção do conteúdo proposto pelo espaço. Tal comunicação é inviabilizada não só por aspectos formais do museu como também físicos, o que inviabiliza uma experiência completa desses visitantes ao museu histórico.

Solução e Benefícios

Para a análise de tais problemas, foi utilizada a ferramenta de canvas DTKBoard, desenvolvida por Ana Paula Perfetto Demarchi, Cleusa Fornasier e Rosane Martins, do Departamento de Design da UEL, através do laboratório LabConde. Por meio da organização das informações, foi possível então a imersão com o objeto de análise, que gerou os desdobramentos de mapas de compreensão e empatia.

Os dados obtidos foram então levados aos gestores do Museu Histórico, para que com eles fosse possível também fazer uma imersão dos problemas apontados e desenvolver possíveis soluções de forma colaborativa para tais como demonstrado fig1.

Os apontamentos feitos para as possíveis soluções entram, então, em fase de avaliação. Foi desenvolvido um protótipo da possível solução e será validado pelos visitantes do museu. Serão buscadas formas de aproximar o museu do espectador por meio dos aspectos visuais, sonoros e táteis.

Figura 1. Persona; mapa de empatia, e criação colaborativa



Potencial de Mercado e Diferencial Competitivo

A imersão nos painéis propostos pela ferramenta DTKBoard permitiram a maior organização e proximidade da situação posta em análise, o que tornará mais eficaz o próximo passo a ser dado: o de prototipagem de possíveis soluções para o problema identificado.

A utilização dos canvas garante a possibilidade de abertura dos pesquisadores a uma maior proximidade com o usuário e com falhas ali comunicativas ali identificadas, o que não seria possível ser encaminhado por meio de entrevistas superficiais.

Considerações Finais

A utilização das ferramentas propostas permite maior estreitamento entre pesquisador e problema, o que leva a gerações mais perspicazes de soluções e prototipagem para tal. É porém notável que ainda existe um distanciamento e falta de compreensão da população leiga na identificação dos problemas apontados pelo pesquisador, o que pode se tornar um obstáculo no desenvolvimento de tais prototipagens e gerações de alternativas.

Estágio de Desenvolvimento da Tecnologia

(x) Laboratório () Mercado
(x) Scale-up (mudança de escala) (X) Protótipo

Agradecimentos

Agradecimentos ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo apoio financeiro e à orientadora de projeto Ana Paula Perfetto Demarchi.

Contato Institucional

Universidade Estadual de Londrina
Departamento de Design
www.uel.br/ceca/designgrafico
(43) 3371-4479

Universidade Estadual de Maringá
Núcleo de Inovação Tecnológica
www.nit.uem.br
(44)3011-3861