

2

A definição do problema em projetos de design

Roteiro de tópicos preliminarmente propostos para o terceiro encontro, de uma série de quinze, sobre a **figura do problema na origem em projetos de design**, a realizar-se em 13 de março de 2020, na disciplina de “Metodologia de Projeto de Design”, ministrada, majoritariamente, para alunos do terceiro semestre do Curso de Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, em São Paulo, no primeiro semestre de 2020, por Rosana Aparecida Vasques e Luís Cláudio Portugal do Nascimento

1. Projetos de design começariam, a rigor, nesta etapa de definição do problema, da necessidade, da função ou da finalidade do projeto. A razão de ser, primeira e última de um projeto é atender a esta função de utilidade. Diferença entre se começar um projeto com um problema ou com uma solução. Dialética entre abstração e concretude. Parte-se da abstração para se chegar à concretude.
2. Este tema da definição do problema do projeto estaria associado aos objetivos do projeto que se inicia.
3. Um dos distintivos da formação da antiga tradição da Esdi, herdada da HfG Ulm, era saber esquadriñar analítica e criticamente o problema, como se dizia, saber “conceituar” o projeto. A busca por clareza como um dos legados da HfG Ulm. A clareza do processo se inicia no enunciado do problema de projeto.
4. Projetos “bem conceituados”, isto é, projetos bem alicerçados na correta e completa definição do problema. Definição do problema também conhecida como “conceituação”. Conceituar seria a determinação das premissas do projeto. O chamado “olhar do design” começaria com a correta conceituação do projeto. Designers da Escola de Ulm procuravam “conceituar” corretamente, claramente, seus projetos antes de iniciarem a pesquisa para os mesmos. (“Que é que isso que se tem, aqui, à frente?”; “Que se espera que se faça?” e “Há como produzir algo bem resolvido nesta situação?”)
5. E, então, dependendo do resultado deste por vezes complexo exame, pára-se ou se continua em frente. Saber não levar adiante um projeto também é design. Como, também, seria saber identificar e explicitar equívocos, redimensionar expectativas e reorientar o esforço projetual.
6. O papel da definição do problema seria a bússola ou farol norteador do esforço de projeto à frente.
7. Do problema para a solução (dedutivamente) ou da solução para ao problema (indutivamente)?
8. Capacidade de verbalização do problema seria parte importante do processo de solução.
9. Apenas se resolve o problema que se apresente de maneira clara, explícita, precisa e completa.

10. O enunciado do problema deverá ser formulado em termos abstratos. Há benefícios de se evitarem enunciados concretos, isto é, em forma de solução (nomeando, materialmente, seja um produto concreto, seja um artefato gráfico definido, seja, ainda, uma alguma sistemática específica de design de serviços). Busca-se capturar a essência abstrata da necessidade, da função que deva ser atendida pela solução. A solução final do projeto deverá ser decorrência natural de um processo de projeto bem compreendido, bem fundamentado e bem explorado criativamente.
11. Sugestão de articular-se, verbalmente, a essência da necessidade na origem do projeto: tentar explicar de que se trata o projeto (como se fora para um ser inteligente que fale bem português, mas que possua alguns pontos cegos de compreensão que o impeça de entender certas palavras que remetam a soluções mais concretas). Trata-se, em suma, de esforço de definição técnico-filosófica de algo que se almeje projetar, visando atender a algum tipo de necessidade, voltado a determinado tipo de usuário etc. A arte de verbalizar tecnicamente o problema de projeto, como se alguém estivesse interagindo com um ser que não entendesse certas palavras com sentido de solução. Explica-se o que tal coisa faz, para que ela serve.
12. Exemplos de construção verbal de enunciados de problemas de projeto em design de produto: “Desenvolvimento de um dispositivo (ou: equipamento, aparato, sistema, artefato ou estrutura) voltada para auxiliar usuários deste ou daquele tipo a desempenhar tal ou qual tarefa, em situações tais e quais.” (Exercitar como se verbalizaria o enunciado de diferentes tipos de projetos de design, tal como um relógio, uma cadeira, um escorredor de pratos, um cardápio de restaurante, uma carteira de dinheiro e uma repartição pública [em enunciados longos, precisos e completos].)
13. A definição abstrata do problema permite o necessário distanciamento, a completude, clareza e precisão de compreensão do trabalho à frente. Trata-se da declaração filosófica, técnica, abstrata do problema. Preserva-se, com isto, o recuo analítico, crítico e, sobretudo, criativo. Haveria importância de se definir o problema com máximo recuo, de maneira “filosófica”, isto é, com elevado grau de abstração. Caso contrário, haverá inadequada restrição de alternativas de solução possivelmente mais satisfatórias do que as pré-selecionadas no recorte aprioristicamente fixado. (Explorar, em classe, como se faria no caso de uma encomenda para que se projete um menu de restaurante ou uma maletinha de mão.)
14. O nome do jogo é: clareza, clareza e clareza! E rigor projetual!
15. A definição do problema vem primeiro porque ela se equivale à determinação da função. E a função, em design, determina a forma – e não vice-versa. Em outros termos, o problema vem primeiro e determina a solução, porque a função também vem primeiro e, igualmente, determina a forma. A solução seria decorrência do problema, neste caminho para frente. A razão de ser de um projeto de design seria, assim, sua função, sua necessidade, sua finalidade. E esta estaria expressa, abstratamente, na definição do problema.

16. Analogia com um paciente que chegue a um dentista com uma demanda em termos de solução. O recuo necessário ao bom arquiteto e ao bom dentista. (Este diria: “—Não me diga para arrancar este seu dente. Diga-me o que sente. Onde está doendo?”) Similitudes com o dentista que trabalhe superficialmente e aquele, mais rigoroso, que examine todos os possíveis elementos antes de diagnosticar. O mesmo valeria para o bom e o mau jornalista, médico, engenheiro etc.
17. Trata-se de estabelecer a compreensão dos limites, delimitações e restrições do problema.
18. Também se trata do questionamento e definição exata das expectativas e motivações do cliente, consumidor e designer.
19. A figura da definição do problema e a figura do “briefing” (quando este existir, havendo ele sido determinado pelo cliente ou pelo departamento de marketing da empresa).
20. O “briefing” compreendido como uma referência a mais para a equipe. Não como a única referência. A equipe deve buscar o necessário distanciamento técnico, crítico e analítico do “briefing”. O “briefing” e os requisitos de projeto, determinados pela equipe de designers, ao término da fase de pesquisa.
21. Esta fase de definição do problema também inclui o planejamento operacional dos trabalhos em que se dá elaboração de um plano de trabalho, um cronograma e, eventualmente, uma proposta financeira.
22. Haveria necessidade de uma espécie de exame exploratório do potencial do problema, sua originalidade, sua premência, sua exequibilidade, seu sentido geral. (Pode-se incluir a busca preliminar, em bibliotecas de design, em catálogos de fabricantes e na internet, procurando avaliar se aquele problema já foi resolvido [e como e por quem] anteriormente.)
23. Avaliação do acesso a informações, bem como à realidade dos usuários e aos demais recursos materiais.
24. Avaliação das capacidades técnicas e produtivas da equipe de projeto.
25. Avaliação dos recursos financeiros destinados ao projeto e dos prazos disponíveis.
26. Avaliação de interesses em jogo e de real motivação (e expectativas) de todas as partes interessadas.
27. Avaliação da motivação ou justificativa do projeto para a sociedade, para o cliente e para a equipe de projeto.
28. Avaliação do espectro do projeto solicitado, do sistema de objetos a que pertença, das relações lógicas e conceituais envolvidas. O problema se resume a si mesmo ou haveria um problema anterior, mais abrangente, mais sistêmico, que necessitaria ser solucionado previamente? E também: trata-se de um problema de design ou de um problema de falta de recursos para adquirir o design já existente?

Trata-se de um problema de falta de recursos para se comprar algo que já existe e é bem resolvido (ou seria, de fato, um problema real de design, ainda não adequadamente explorado)?

29. Trata-se de um problema dependente da disponibilização de algum tipo de conteúdo (por exemplo, da produção de algum tipo de conteúdo informacional, da ideação de alguma invenção ou do aprimoramento de algum tipo de tecnologia), de carácter extrínseco à atividade do design, ainda não produzido, deixando todo o processo do design refém da produção deste tipo de conteúdo para que a parte do design possa ser desenvolvida?
30. Identificar, inversamente, ramificações e desdobramentos potenciais do problema (para dentro dele) e não, apenas, para o sistema maior que, eventualmente, o contenha. Haverá subprojetos a resolver? (Exemplo de um programa de identidade visual de uma unidade específica da USP sem que se tenha, por hipótese, um projeto coerente e orgânico de identidade visual para o sistema inteiro do USP, que abranjeria, então, de maneira sistêmica, cada unidade, departamento, laboratório, programa etc.)
31. Avaliação quanto a existir, de fato, uma questão de design na base da solicitação recebida (ou ideada). É um problema de design, ou de políticas públicas, ou econômico, ou de educação – ou de tudo isto?
32. Escrutínio ético do problema demandado. Avaliação de condicionantes éticas envolvidas no projeto em questão e na empresa contratante. Tal como um escritório de advocacia realiza um exame preliminar dos aspectos éticos (e operacionais) envolvidos em uma nova causa que se apresente a seus membros antes de aceitar, ou não, esta nova causa.
33. Abordagem da “valorização da tecnologia”: parte-se de um material, de um processo de manufatura e/ou de uma tecnologia embarcada para, com base nesta plataforma inicial prefixada, identificar problemas potencialmente solucionáveis por estas condicionantes prévias. Neste caso, faz-se uma pré-pesquisa, a fim de posicionar a equipe de projeto em condição de realizar prospecção de problemas de projeto.

Porém, uma vez detectado o problema de projeto, procede-se da maneira convencional, seguindo o eixo clássico de projeto no campo do design. A existência deste segmento de pré-pesquisa apenas acrescenta uma etapa a mais (um estágio “- 1” – como se o problema fosse o estágio “0”) à escala tradicional do método de projeto em design. Não se trata de um novo método: apenas de uma extensão preliminar demandando prazo adicional no cronograma. Porém, como mencionado, uma vez identificado o problema do projeto, o percurso de projeto seria, essencialmente, o mesmo de um projeto que já parta de um problema claramente definido.

34. Sequências lineares ou sequências espirais. O postulado de um eterno retorno ao problema de origem. Porém, não seria como um rodar em círculos. Mas como um visitar o problema, em determinados momentos, a fim de checar o alinhamento entre os trabalhos e o norte capturado no enunciado do problema – e, até, em muitos casos, redefinindo este norte, à luz das evoluções dos trabalhos. Mas, reitera-se, não se trataria de uma progressão do tipo circular. Existiria, em projetos de design,

sequencialidade linear muito própria, decorrente da natureza mesma da atividade projetual do design. A sequência de projeto, entretanto, implicaria frequentes consultas ao problema (até, como mencionado, em determinados casos, podendo redefini-lo). Mas não se trataria de um andar a esmo, aleatório, em círculos. O processo implicaria, inequivocamente, sequencialidade linear. Distinção em relação à abordagem dos métodos ágeis, circulares, da engenharia de software. Design implica elevadíssimo investimento inicial. E isto, por sua vez, reduz a margem para circularidade no método de design.

35. Paralelos entre metodologia de projeto e metodologia de pesquisa. Ambas partem de um problema.
36. Analogia com o contato elétrico de uma lanterna, em que as sapatas metálicas têm que estar perfeitamente polidas e com adequada pressão contra as extremidades das pilhas. O problema funcionaria como uma espécie de contato elétrico com as pilhas. Tem que ser claro, eficiente, pleno. Circuitos elétricos com contatos bem encaixados, robustos, polidos e eficientes apresentam mais chances de funcionarem bem – e de acender uma lâmpada no outro extremo da cadeia de etapas.
37. O problema de um projeto seria como uma comichão que induziria o movimento de se coçar. Seria a mola propulsora do esforço projetual.
38. Design, fundamentalmente, como “problem solving”, como atividade de resolução de problemas, implicando uma forma de tensão em busca de resolução.
39. O célebre lema no design: “O problema vem primeiro”.
40. O enunciado do problema instrui, orienta, determina o espectro da pesquisa e do desenvolvimento do projeto.
41. Projetos com problemas “muchí-muchí”, esponjosos, nebulosos, mal verbalizados.
42. O enunciado do problema como algo polido, tal como uma moeda limpa do barro em um sítio arqueológico. O problema bem delineado pode ser visto como uma moeda limpa e bem iluminada. Haveria necessidade de se limpar, adequadamente, uma moeda encontrada no barro, polindo-a, lustrando-a e a posicionando em uma bancada bem iluminada para que possa ser percebida em todos os seus detalhes e aspectos relevantes.
43. Existe uma necessidade real na base do esforço projetivo solicitado?
44. Há verdadeira utilidade e necessidade de uma solução de design para este problema? (Necessidade importante ou frívola? Real ou artificial?)

45. Seria importante que se definia quem são os interlocutores dos clientes com a equipe de designers? São pessoas que se mostram confiáveis, objetivas, competentes e equilibradas? Falam com sensatez? Têm clareza quanto aos custos e prazos naturalmente envolvidos em projetos como o demandado?
46. A definição do problema possibilita verificar a eventual existência de conflitos de interesse (éticos, estéticos, de prazos, de expectativas, comerciais, financeiros, afetivos etc.) em vista?
47. Pode-se delinear uma visão prospectiva das várias tarefas em todas as fases de projeto? Há dúvidas metodológicas presentes no planejamento dos trabalhos? A equipe tem desembaraço em relação a como proceder em todas as tarefas – ou há estágios ou ferramentas específicas não dominadas pela equipe?
48. Distinção entre a existência de uma zona de interesse, um tópico (ou tema) de projeto e, ainda, um problema de projeto. Design começa com um problema bem definido.
49. Definição do problema, muitas vezes, a partir de geração de alternativas e matrizes de seleção.
50. A equipe intui que pode alcançar soluções potencialmente úteis, inovadoras e com clara contribuição de design?
51. Há soluções já disponíveis no mundo lá fora que já atendam bastante bem ao problema em questão?
52. Determinação das bases de informação que seriam críticas para a resolução do problema inicial.
53. Haverá que ser feito, como menciona Victor Papanek, um julgamento a priori, quanto ao trabalho demandado à equipe de designers, quanto a seu mérito moral, a sua exequibilidade técnica, a confiabilidade dos interlocutores, a capacitação da equipe etc.
54. O orçamento, cronograma, plano de trabalho e o planejamento da subfase de levantamento de dados, entre outros elementos, seriam dependentes da enunciação do problema na origem do projeto. A definição do problema de projeto possibilitaria estudar a viabilidade técnica, orçamentária, de prazos e, eventualmente, até de aspectos morais presentes na demanda.
55. Analogia da árvore: o problema como a semente, a pesquisa como as raízes, os requisitos de projeto como o caule e o desenvolvimento como a copa de uma árvore. A solução final como o fruto da árvore. Segundo Aristóteles, a semente possuiria, em seu âmago, a árvore em estado de potência. A semente (que seria semente, no presente, isto é, em ato) seria árvore (em potência, em potencial). Sementes de melhor qualidade tendem a produzir árvores de melhor qualidade. Problemas corretamente compreendidos elevam as chances de soluções finais de projeto mais eficazes. Em outros termos: o “germe”, o “gene”, da resposta já estaria presente no problema corretamente compreendido.

56. Analogia da ilha e de dois naufragos à procura de um tesouro: a definição do problema como a determinação de que um tesouro estaria enterrado naquela dada ilha.
57. Analogia do preparo de um bolo: a definição do problema como a escolha do que fazer.
58. Analogia da pintura de uma prancha de madeira: a definição do problema como a definição do que fazer.
59. Em frase bastante conhecida do célebre filósofo estóico Sêneca (4 a. C.-65):
“Para o marinheiro que não sabe o porto a que se destina, nenhum vento lhe será favorável.”
A definição do problema como sendo a definição do porto a que o projeto se destina.
60. A verbalização do problema seria parte da solução. “Conhecereis o problema e o problema vos libertará!”
61. O enorme problema dos chamados “wicked problems”, de natureza inteiramente diversa dos problemas de design, sendo apresentados, porém, por “neo-especialistas”, como se fossem problemas de design. “Wicked problems” como problemas de outra natureza, outra escala, dinâmicos, que implicam processos “vivos”, orgânicos, sociológicos, políticos, em outras searas. (Mencionar exemplos e analisá-los.) “Wicked problems” seriam problemas, virtualmente, insanáveis, insolúveis, que se modificam, ensaboam-se, deslocam-se, transmutam-se, como se fossem, eles próprios, vivos e dinâmicos. São entidades distintas de problemas de design (tal como projetar um site para uma empresa aérea, um mapa de metrô, um escorredor de pratos, uma maçaneta, uma sistemática de interações em uma “pet shop”). O gostinho secreto de “neo-especialistas” por “causar”, por baratinar a comunidade técnica do design, por parecer detentores do “dernier cri” da moda acadêmica sobre, finalmente, a “verdadeira” natureza do design.
62. Em alguns casos, também seria possível, sobretudo em projetos de complexidade relativamente baixa, empregar-se abordagem metodológica indutiva (partindo-se, mais direta e empiricamente, das formas, materiais e cores, gerando soluções, associativamente, para, então, procurar-se alguma possível utilidade, um problema de projeto para aquela solução).
63. Distinção entre a abordagem conhecida por “push” (em que alguma dada oferta de “conteúdo” informacional ou tecnológico suscita um projeto de design, dos laboratórios para o projeto) e da abordagem “pull” (em que a instância do design demanda determinados “conteúdos” informacionais ou tecnológicos às instâncias dos laboratórios).
64. Antes de o circuito do processo de projeto começar, haveria que se estabelecer contato elétrico confiável, de elevada qualidade técnica, polido e eficiente. A definição do problema, em termos abstratos, “filosóficos”, em termos das funções ou necessidades a serem atendidas possuiria este papel de contato elétrico inicial com a fonte de alimentação do circuito.
65. A definição do problema possuiria caráter substantivo. A relação de requisitos de projeto, adjetivo.

66. A definição do problema como o ponto de partida do chamado “design thinking”. (Alusão à reunião entre engenheiros da Poli e designers da FAU: “—Ah, já aprendemos que, com vocês, designers, vocês sempre querem definir o objetivo primeiro.”) O estágio da definição do problema de projeto como sendo a forma com que se “ataca” o projeto, como se entra nele.
67. A definição do problema confere noção de propósito ao esforço projetual à frente. A definição do problema sintoniza a equipe de projeto em torno da finalidade do trabalho.
68. O problema de projeto como uma lacuna na realidade, um vazio, algo que falta. A solução de projeto seria espécie de prótese, uma forma de preenchimento desta lacuna.
69. O problema funciona como vetor de orientação, como bússola, norteando o esforço de projeto. Permitem, também, corrigir rotas, desvios, perdas, como um diapasão garantindo a afinação.
70. Dualidade entre a postura de “a gente vai indo por aí” e a postura de “a gente vai indo com foco”.
71. O problema permite que se saiba de que se precisa na etapa seguinte, a etapa de pesquisa, e nas demais etapas também. Ele confere coesão, sentido e finalidade ao processo de projeto.
72. Quando ainda não se dispõe de um problema de projeto, pode ser necessário realizar uma pesquisa exploratória preliminar (um segmento “menos 1”), a fim de familiarizar a equipe com determinadas situações especiais, de onde será necessário vislumbrar-se, então, um problema de projeto. A partir daí, entretanto, uma vez enunciado o problema de projeto, inicia-se a sequência clássica do eixo de projetos em design.
73. Bruno Munari, autor conceituado no campo design, também ressalta, com clareza, em vários de seus livros e artigos, a impropriedade da abordagem das belas artes em projetos de design, enfatizando o aspecto da dependência de projetos de design do instituto do problema. Após comentar a respeito do que considera ser a nítida demarcação entre os dois fazeres, o das belas artes e o do design, e as duas formas distintas de sensibilidade correspondentes a cada qual, Munari, em 1979, complementa indicando que:
- Enquanto o artista, se tem de projetar um objeto de uso o faz no seu estilo, o designer não tem estilo nenhum e a forma final dos seus objetos é o resultado lógico de um projeto que se propõe resolver da melhor maneira todas as componentes de um problema: escolhe as matérias mais convenientes, as técnicas mais justas, experimenta as possibilidades de ambas, tem em conta a componente psicológica, o custo e cada função em particular. Aqui, não é a “elite” o público a quem o designer se dirige, mas sim todo o grande público dos consumidores; procura projetar objetos que além de servirem bem as suas funções, tenham também um aspecto coerente segundo uma escolha, a qual dá origem àquilo que eu creio poder definir como a estética da lógica. Segundo os princípios do bom design, o consumidor anônimo deveria sentir a presença de um trabalhador que também pensou nele, no sentido de produzir um objeto que funcione bem e que tenha, além disso a sua estética, não devida ao estilo pessoal de alguém, mas nascida do próprio problema.

2a

Apêndice único ao roteiro sobre a definição do problema em projetos de design:

Construção verbal característica de problemas de projeto em design (gráfico, de produto e de serviços)

Como se escrevem os enunciados dos problemas de projeto? Como é que se faz? De onde eles saem?

Morfologia da estrutura verbal de enunciados de problemas de design em componentes modulares:

Quanto a formulações verbais de enunciados filosóficos (isto é, abstratos) dos problemas na origem de projetos de design (visual, de produto ou de serviços), buscando explicitar a razão de ser, a utilidade, função ou finalidade essencial de tais projetos, bem como elementos adicionais aplicáveis caso a caso (este título de cada projeto tem que resultar suave, congruente e, sobretudo, fazer perfeito sentido)

(A estrutura em módulos sugerida a seguir deverá, apenas, nortear a formulação de cada enunciado. Seria necessário que cada um possua sua própria tônica, com sintaxe, fio condutor, fluidez e conteúdos perfeitamente orgânicos, promovendo-se alterações necessárias caso a caso.)

Estrutura linguística dos enunciados de problemas de design (funcionando, até, por vezes, como os próprios títulos técnicos dos projetos) constituída por dez módulos básicos, dos quais três seriam sempre necessários e outros sete eventualmente úteis à clareza e completude de tais enunciados:

1 abertura (objetivo ou tarefa da equipe, o que a equipe se propõe a fazer):

nome da empreitada a que a equipe se propõe (objetivo da equipe de designers, a coisa que a equipe está a realizar: trata-se de um/a ...?).

(Como exemplos: Projeto de ..., Desenvolvimento de ..., Concepção de ..., Execução de ...)

2 entidade substantiva, abstrata e genérica em projeto:

classe genérica (o mais vaga, porém o mais exata possível) da entidade em projeto (uma interface visual, um equipamento, um aparato, um conjunto de especificações, um produto, um artefato, um sistema de componentes modulares, uma estrutura, uma sistemática geral de interações etc.), consonante à subárea do design em que se trabalhe.

3 função da entidade em projeto:

objetivo essencial da entidade em projeto (não se trata do objetivo da equipe nem do objetivo do usuário) (em fórmulas tais como: destinado a apresentar ..., a promover a ..., a propiciar uma ..., destinada a ... etc.).

4 algum atributo que se considere essencial à entidade em projeto:

caso aplicável, caberia explicitar algum atributo essencial que se considere indissociável da entidade em projeto (tal como: portátil, com propulsão humana, de uso pessoal, de uso coletivo, para ambientes externos, com utilização de energia eólica etc.).

5 o conteúdo da interface com os usuários:

o tipo de conteúdo informacional, conteúdo tecnológico e/ou conteúdo de prestação de serviços (no caso do design visual, do design de produto e do design de serviços), cuja interface com os usuários a entidade em projeto deverá propiciar:

caso aplicável, caberá também acrescentar o tipo de conteúdo que deverá “chegar” aos usuários por meio da interface propiciada pela entidade em projeto.

6 classe de usuários:

caso aplicável, a classe de usuários (preferenciais, exclusivos ou inclusivos) do projeto (voltada a usuários idosos, estrangeiros, com tecnofobia, com baixa acuidade visual, obesos, usuárias mulheres, usuários unissex, não alfabetizados, para famílias de baixa renda, para casais sem filhos etc.).

- 7 tarefa/s (atividade/s ou propósito/s) desempenhadas pelos usuários ao necessitarem da entidade em projeto: caso aplicável, o/s objetivo/s dos usuários ao se valer da entidade em projeto (por exemplo, em posição de trabalho, ao alimentarem-se ..., estando em trânsito ..., em tarefas tais ou quais ..., no ato de ... , em situação de ..., ao ... etc.).

Note-se que haveria um objetivo da equipe (fazer um projeto de algo), um objetivo do artefato em projeto (propiciar a interface entre dado conteúdo e os usuários) e um objetivo dos usuários ao empregar o artefato em projeto (valer-se de tal artefato em projeto a fim de desempenhar dada tarefa que precise realizar).

- 8 natureza da interface propiciada pela entidade em projeto ao chegar aos usuários: caso aplicável, o meio, a forma, modalidade ou a natureza de tal interface (natureza que estaria em correspondência com o fato de a entidade em projeto pertencer ao âmbito do design visual, do design de produto ou do design de serviços) (visualmente, fisicamente, sensorialmente, espacialmente, interpessoalmente etc.).

- 9 situação do contexto de uso da entidade em projeto: caso aplicável, elementos do contexto de uso da entidade em projeto (no ambiente doméstico, ao ar livre, em âmbito comercial, urbano, público, privado, industrial etc.).

- 10 ênfase particular ou adicional já preestabelecida como objetivo inerente ao projeto: caso aplicável, alguma ênfase particular (desde que não seja requisito de projeto) (com especial atenção a questões ambientais, estéticas, de redução de custos, de durabilidade, de segurança, em correspondência com o design universal).

A

Exemplos de construções verbais de problemas de projeto no âmbito do design gráfico (ou visual):

“Desenvolvimento (opcionalmente: Projeto, Concepção) de uma interface de informação (opcionalmente: de um artefato informacional, dispositivos informacionais, sistema de exposição de informação, artefatos visuais, de um conjunto de elementos visuais, componentes visuais, configurações visuais etc.) destinada/o/as/os a informar, (opcionalmente: visualmente), ...”

B

Exemplos de construções verbais de problemas de projeto no âmbito do design de produto:

“Desenvolvimento (opcionalmente: Projeto, Concepção) de um equipamento (opcionalmente: de um produto, objeto, dispositivo, aparato, sistema, estrutura, artefato, conjunto de elementos físicos, componentes físicos, apetrecho, utensílio, instrumento, ferramenta, aparelho, implemento, interface física, acessório etc.) destinada a ...”

C

Exemplos de construções verbais de problemas de projeto no âmbito do design de serviços:

“Desenvolvimento (opcionalmente: Projeto, Concepção) de uma sistemática de interações (opcionalmente: de um conjunto de especificações, rotinas, regras, diretrizes, orientações, normas, procedimentos, componentes [ambientais, sensoriais, físicos, visuais, espaciais, auditivos, interpessoais, arquitetônicos etc.]), destinada/o/as/os a acolher (opcionalmente: a propiciar, promover, proporcionar, permitir, realizar, fazer chegar, distribuir, disseminar, disponibilizar, prestar serviços de ... etc.), ...”