

4 Dados necessários, fontes e técnicas de coleta de dados na subfase de levantamento de dados

Roteiro de tópicos preliminarmente propostos para o quinto encontro, de uma série de quinze, abordando-se a **subfase de levantamento de dados** em projetos de design, a realizar-se em 15 de maio de 2020, na disciplina de “Metodologia de Projeto em 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

0. Como no ditado espirituoso, ainda que vulgar: “Preciso rezar 1/3, para conseguir 1/2 de levar você a 1/4...!”, também, em projetos de design, seria preciso colocar em prática técnicas de coleta de dados (os “Cs”), para chegar-se às fontes (os “Bs”), para, então, obterem-se os dados (os “As”) de que o projeto necessite.

Assim, por meio das técnicas de coleta (os “Cs”), chega-se às fontes (os “Bs”) de que se extraem os dados (os “As”), que correspondem aos objetivos da subfase de levantamento de dados

A Exemplos de categorias de informação comumente pesquisadas em projetos de design

- A1** Normas técnicas que possam incidir sobre a classe de peça gráfica, produto ou serviço em projeto
- A2** Histórico da evolução do produto, artefato, serviço, sistema gráfico ou visual em projeto
- A3** Projetos análogos, semelhantes e/ou concorrentes (como outros já abordaram problemas similares)
- A4** Projetos afins (não exatamente semelhantes, mas que, ainda assim, apresentem alguma característica em comum com as do projeto em desenvolvimento – tais como: princípios construtivos em comum, funções, linguagens, materiais, tecnologias, conceitos, processos, ênfases etc.)
- A5** Quando se tratar de redesenho de um projeto já existente, análise funcional do projeto em uso
- A6** Quando se tratar de redesenho de um produto já existente, aspectos “clínicos”, isto é, observacionais, táteis, físicos, empíricos, de exemplares já bastante utilizados e desgastados de artefatos em projeto
- A7** Aspectos ergonômicos da classe de artefato, produto, serviço ou sistema gráfico em projeto (usabilidade)
- A8** Parâmetros antropométricos relevantes dos usuários potenciais da classe de artefato, produto, serviço ou sistema gráfico em projeto (medidas e alcances dos corpos dos usuários prospectivos)
- A9** Aspectos psicológicos, sociológicos e culturais dos usuários prospectivos (o que acham e desejam)
- A10** Informações do mercado a que o produto ou sistema gráfico se destine (incluindo-se formas de comercialização, faixas de preços, segmentações de mercado, análise da concorrência etc.)

- A11** Componentes do sistema (ou do contexto externo) de objetos em que o produto, sistema gráfico ou serviço deverá inserir-se (o que estaria por fora do produto, sistema gráfico ou design de serviço)
- A12** Subcomponentes e/ou subsistemas (internos) do produto ou sistema gráfico em projeto (o que estaria por dentro do produto, sistema gráfico ou serviço, que esteja em projeto)
- A13** Informações técnicas sobre determinadas tecnologias “embarcadas” de que o produto, o sistema gráfico ou o design de serviço em projeto possa se utilizar
- A14** Materiais e processos de fabricação e/ou meios e processos de produção gráfica típica ou potencialmente associados à classe do produto ou sistema gráfico em projeto (incluindo-se estimativas, ainda que genéricas e prospectivas, de custos fixos e variáveis de produção, distribuição e comercialização)
- A15** Peças e subcomponentes já industrializados e comercializados que poderiam, em princípio, ser especificados no projeto
- A16** Aspectos relacionados à vida útil do produto: como são operados seus reparos e recargas, quão longo é seu ciclo de vida útil, como é seu pós-uso, que funções secundárias pode apresentar etc.
- A17** Impacto ambiental associado à obtenção das matérias-primas e materiais, bem como aos processos gráficos e de fabricação comumente empregados na classe do produto em projeto
- A18** Aspectos ambientais associados ao descarte (e eventual reciclagem) da classe do produto ou artefato gráfico em projeto
- A19** Aspectos etimológicos, semânticos, terminológicos, poéticos e filosóficos de determinados termos-chave associados ao produto ou artefato em projeto
- A20** Nomenclaturas alternativas e jargões associados ao produto ou artefato em projeto, em diferentes contextos e situações, por indivíduos desempenhando diferentes papéis
- A21** Nomenclaturas e jargões associados ao projeto em idiomas estrangeiros mais difundidos e notáveis
- A22** Analogias eventualmente possíveis com o universo biológico (e com a natureza em geral)
- A23** Analogias (e associações variadas) eventualmente possíveis com situações usuais da vida humana
- A24** “Referências inspiradoras” em geral (estados de espírito, situações exemplares, referências estéticas etc.)
- A25** Dados do perfil do eventual cliente contratante (em caráter pessoal, empresarial e/ou institucional) que encomendaria o trabalho em projeto, quando considerado aplicável e conveniente
- A26** Várias outras categorias de informação, aplicáveis caso a caso

- B** Exemplos de fontes de informação potencialmente úteis a projetos de design
- B1** usuários
- B2** parentes de usuários
- B3** professores de usuários
- B4** especialistas em matérias correlatas
- B5** vendedores
- B6** técnicos de consertos e manutenção
- B7** designers
- B8** médicos
- B9** bombeiros
- B10** associações de usuários
- B11** produtos já utilizados, gastos, defeituosos, montados e desmontados
- B12** associações de normas (em sites e em bibliotecas próprias, por exemplo, a biblioteca da ABNT no Rio)
- B13** bibliotecas de design
- B14** arquivos públicos e particulares;
- B15** redes sociais
- B16** site da Proteste
- B17** site da Amazon
- B18** site da Wikipédia
- B19** site do Mercado Livre
- B20** site do Ebay
- B21** portal do YouTube (vídeos de resenhas, vídeos de “unboxing” etc.)

- B22** sites de fabricantes
- B23** sites de lojas
- B24** sites de fornecedores em geral
- B25** internet em geral
- B26** páginas amarelas das listas telefônicas (antigamente ☺, função, agora, desempenhada pelo Google)
- B27** lojas comerciais
- B28** oficinas de reparos
- B29** livros e revistas
- B30** pesquisas científicas (artigos, dissertações, teses, anais de congressos etc.)
- B31** catálogos comerciais e industriais
- B32** gráficas
- B33** ruas, pessoas, ambiente comercial e urbano
- B34** professores de design, ergonomia e/ou materiais
- B35** laboratórios de testes controlados, simulando ambientes de uso
- B36** agremiações, clubes e associações de hobbystas
- B37** aficionados sobre determinados assuntos
- B38** colecionadores
- B39** televisão (por exemplo: programas de vendas, tais como o ShopTime, Polishop etc.)
- B40** memória pessoal de integrantes da equipe
- B41** memória pessoal de parentes e amigos
- B42** contratos, recibos, balanços, propostas etc.
- B43** propagandas, publicidades e anúncios comerciais

- C** Exemplos de técnicas de coleta de dados potencialmente úteis a projetos de design
- C1** entrevistas (estruturadas ou semiestruturadas)
- C2** conversas espontâneas
- C3** grupos focais (espécie de sessões de “entrevistas coletivas”, com sinergia entre os respondentes)
- C4** questionários
- C5** diferencial semântico (ou perfil semântico)
- C6** observação direta, observação discreta e observação participante
- C7** buscas na internet
- C8** buscas em bibliotecas
- C9** digitalização de objetos (por exemplo, com engenharia reversa)
- C10** digitalizações em scanner bidimensional
- C11** sondas
- C12** “storytelling”
- C13** fotografias
- C14** videografias
- C15** revisão da literatura (exame de livros, revistas, artigos, anúncios etc.)
- C16** gravações
- C17** contagens
- C18** medições
- C19** experimentos
- C20** testes empíricos
- C21** buscas em arquivos

- C22** visitas técnicas a fábricas e instituições
- C23** visitas a lojas
- C24** esboços produzidos durante observações
- C25** telefonemas
- C26** trocas de e-mails
- C27** utilizações dos próprios produtos, serviços e sistemas visuais
- C28** coleta de artefatos e de amostras físicas
- C29** exames “clínicos”, observacionais, táteis, físicos e empíricos de objetos e sistemas visuais
- C30** consultas a redes sociais
- C31** trocas de correspondências
- C32** fotocópias de livros, revistas e artigos
- C33** anotações
- C34** visitas a feiras especializadas
- C35** visitas ao exterior
- C36** memorizações de situações e eventos
- C37** e muitíssimo mais!