

# BREVE INTRODUÇÃO AO DESIGN

VIVIANERODRIGUES.NET

***Detectar o problema é essencial ao design. Essa é a missão.***

**RONALD SHAKESPEAR**

# Conceitos de Design

Design é uma atividade projetual que consiste em determinar as propriedades formais dos objetos a serem produzidos industrialmente. Por propriedades formais entende-se não só as características exteriores, mas, sobretudo, as relações estruturais e funcionais que dão coerência a um objeto tanto do ponto de vista do produtor quanto do usuário.

Tomás Maldonado, 1961

# Historicamente...

Projetar a forma significa coordenar, integrar e articular todos aqueles fatores que, de uma maneira ou de outra, participam no processo constitutivo da forma do produto (...) Isto se refere tanto a fatores relativos ao uso, fruição e consumo individual ou social do produto (fatores funcionais, simbólicos ou culturais) quanto aos que se referem à sua produção (fatores técnico-econômicos, técnico-construtivos, técnico-sistemáticos, técnico-produtivos e técnico-distributivos)

ICSID, 1958

# DESIGN DE EMBALAGEM



Platinum Award Winner



**Nong Li** by **China Resources Snow**



Gold Award Winner



**Flora** by **Ian Wallace**



Gold Award Winner



**Zaku Naguwashi Series** by **Yasushi**

## Спечелен конкурс

Победител в конкурс за стъклена бутилка за минерална вода на фирма H<sub>2</sub>O. Бутилката е с капковидна форма, тъй като е инспирирана от водната капка. Търсената визия е за бутилка внушаваща изисканост, стил и качество. Етикетът следва формата на бутилката и придава цялостност за идеята на капката.

## Competition Winner

The project won the competition for mineral water glass bottle. Inspired by the form of a water drop, this mineral water bottle was made in the form of a water drop. The desired vision was that of a bottle presenting style, elegance and high quality. The label is following the design of the bottle, bringing the idea of a water drop shaped bottle, to completion.



# Conceitos de Design

Design é uma atividade projetual que consiste em determinar as propriedades formais dos objetos a serem produzidos industrialmente. Por propriedades formais entende-se não só as características exteriores, mas, sobretudo, as relações estruturais e funcionais que dão coerência a um objeto tanto do ponto de vista do produtor quanto do usuário.

Tomás Maldonado, 1961

# Conceitos de Design

O design é uma atividade especializada de caráter técnico-científico, criativo e artístico, com vistas à concepção e desenvolvimento de projetos de objetos e mensagens visuais que equacionem sistematicamente dados ergonômicos, tecnológicos, econômicos, sociais, culturais e estéticos, que atendam concretamente às necessidades humanas.

Projeto de Lei nº 1.965, de 1996, que visa regulamentar a profissão no Brasil

# DESIGN DE VEÍCULOS, MOBILIDADE E TRANSPORTE

Asbjørk Stanly Mogensen,





Platinum Award Winner



**Pure Advance Flex** by **Pure Electric**



Gold Award Winner



**Rizta** by **Ather Energy Design**



Silver Award Winner



**Segway ST** by **Yongjie Li**

# DESIGN DE BRINQUEDOS



TING LING

# TRABALHO DO TRIMESTRE

## BRAINSTORM

### O QUE É BRAINSTORM?

- Técnica criativa usada para gerar ideias de forma livre e espontânea.
- Tempo limitado: Para manter o foco e a produtividade.
- Associação de ideias: Uma ideia pode gerar outra (efeito em cadeia).
- Utilizada principalmente em equipes, mas também pode ser feita individualmente.
- Foco: Resolver problemas, criar soluções ou explorar possibilidades.

### EXEMPLOS

- Criação de um novo aplicativo móvel: O time propõe funcionalidades inovadoras.
- Campanha publicitária: Equipe de marketing sugere slogans, temas e formatos.
- Projeto escolar: Estudantes propõem temas e formas de apresentação para um trabalho.
- Reunião empresarial: Buscar soluções para queda nas vendas.
- Ferramentas digitais: Miro, Mural, MindMeister, Google Jamboard

# Teletransporte

- Participantes devem imaginar que estão em outra época, em outro continente ou até mesmo em outro planeta.
- A técnica ajuda a ver o problema de outro ângulo e oferecer soluções inesperadas.

## *Role storming*

- A técnica de *role storming* requer que os participantes se coloquem um no lugar do outro.
- Dessa forma, conseguem pensar na solução de um problema de maneira mais criativa.
- Podem até assumir a identidade de uma celebridade ou de um personagem da cultura popular que todos consigam reconhecer.

- Uma empresa de e-commerce não está conseguindo entregar todos os pedidos feitos no site dentro do prazo estipulado.

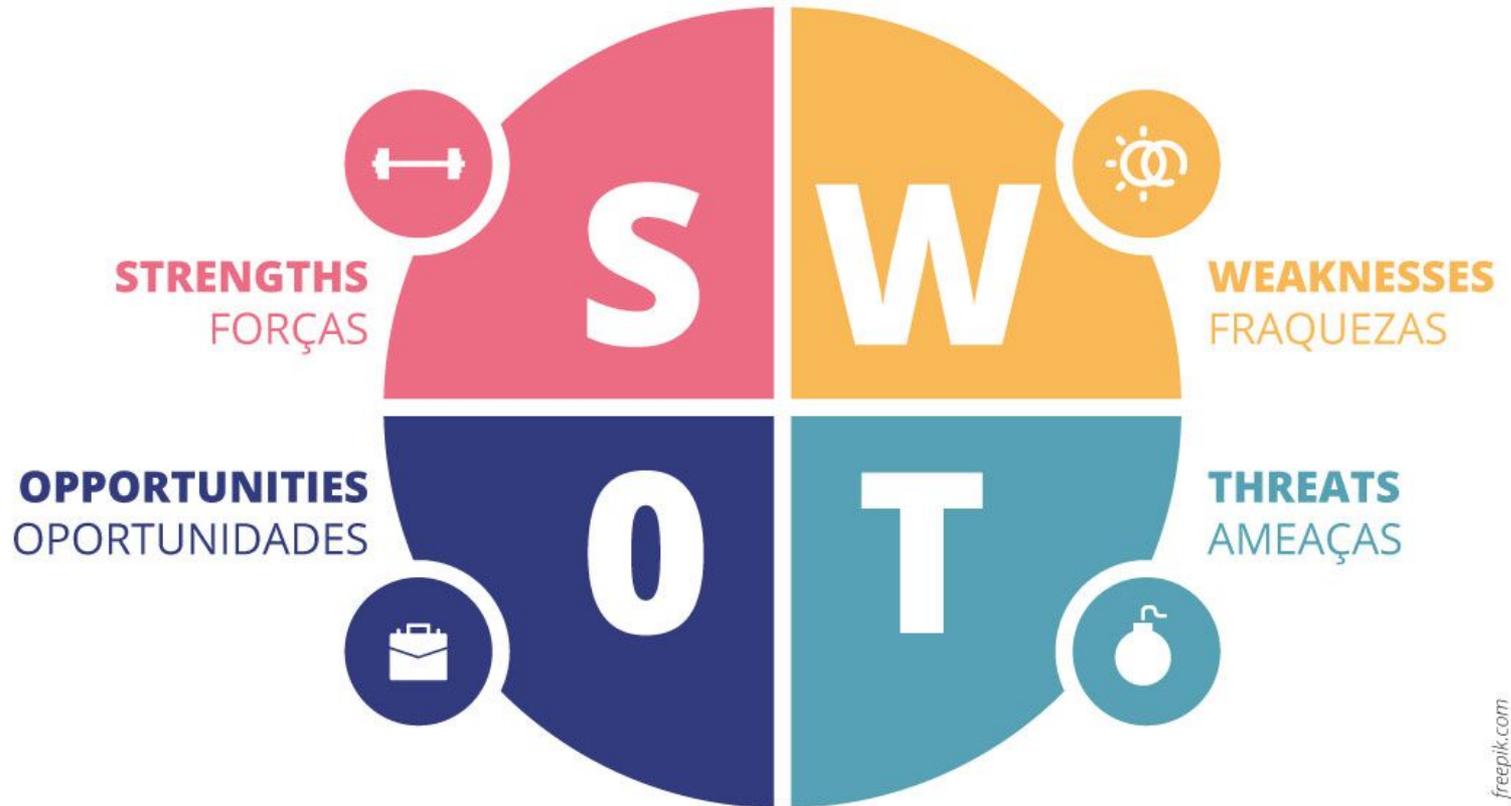
Para resolver esse problema, podem ser feitas perguntas como:

- Em média, por quanto tempo as entregas atrasam?
- Como é o processo de comunicação entre a compra realizada e o setor que deverá fazer a entrega?
- Qual é o atual volume da frota responsável por cobrir todos os pedidos?

A tempestade de ideias virá quando o grupo começar a responder esses questionamentos. Se, por exemplo, for identificado que a frota que faz as entregas está aquém do necessário, pode-se sugerir como ideias:

- Aumentar a frota;
- Investir em parcerias com empresas de entrega terceirizada;
- Automatizar determinados processos para otimizar a entrega;
- Etc.

# SWOT



- **Pontos fortes:** O que faz o produto se destacar? Considere os recursos, a tecnologia ou o feedback dos clientes
- **Pontos fracos:** Quais reclamações ou desafios são recorrentes? Identifique as áreas em que o produto tem um desempenho inferior
- **Oportunidades:** Em quais fatores internos e externos (tendências, lacunas de mercado) você pode capitalizar?
- **Ameaças:** Quais riscos (concorrência, regulamentações) podem impedir o sucesso do produto?

Como seria a SWOT de uma **Pousada**?

S

(FORÇAS)

- Estrutura completa para receber públicos variados.
- Boa localização, região de alta procura por turistas.

W

(FRAQUEZAS)

- Custos elevados com a operação.
- Existência de estruturas malconservadas.

O

(OPORTUNIDADES)

- Concorrentes não oferecem uma ampla estrutura.
- Alta procura para a realização de eventos.

T

(AMEAÇAS)

- Novos concorrentes na região.
- Aumento do valor de impostos e taxas no setor

# Análise SWOT salão de beleza

AMBIENTE INTERNO

## FORÇAS

**Localização:** área de fácil acesso e boa visibilidade

**Variedade de serviços:** o salão oferece cortes, coloração, manicure, pedicure e outros

**Ambiente agradável:** foi planejado para oferecer uma experiência agradável, incentivando a fidelidade e recomendação

## FRAQUEZAS

**Capacidade limitada de atendimento:** o salão não conta com equipe qualificada. Então, apesar de oferecer vários serviços, a dona tem um tempo limitado para atendimento

**Espaço pequeno:** a limitação de espaço prejudica o atendimento de clientes simultaneamente

AMBIENTE EXTERNO

## OPORTUNIDADES

**Segmentação:** com as novas áreas surgindo no mercado (micropigmentação, alongamento de unhas etc.), é possível optar por uma área e se tornar especialista

**Parcerias estratégicas:** estabelecer parcerias com fornecedores e outros profissionais da área para atingir uma quantidade maior de clientes e criar promoções colaborativas

## AMEAÇAS

**Concorrência local:** apesar de estar em uma ótima localização, existem outros salões na área que se tornam concorrentes diretos

**Tendências do mercado:** novos serviços estão surgindo o tempo todo no mercado da beleza. Os clientes podem optar por outros serviços, em vez dos oferecidos pelo salão

# ANÁLISE SWOT APPLE



## FORÇAS

- Presença global;
- Marca consolidada;
- Portfólio dinâmico;
- Conteúdo de mídia.

S

## FRAQUEZAS

- Sistemas operacionais exclusivos;
- Dependência de figuras centrais.

W

## OPORTUNIDADES

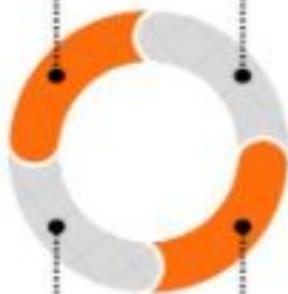
- Streaming de conteúdo;
- Mercado de games;
- Carregamento de bateria.

O

## AMEAÇAS

- Forte competição;
- Desaceleração da economia de mercados importantes;
- Processos judiciais.

T



# ANÁLISE SWOT GOOGLE



## FORÇAS

- Marca popular e acessível;
- Reconhecimento mundial;
- Motor de busca e sistema operacional mobile mais utilizados.

Análise SWOT: Google

S

W

## FRAQUEZAS

- Maior parte do lucro vem de anúncios;
- Produtos pouco conhecidos.

## OPORTUNIDADES

- Crescimento de mercado na China;
- Integração entre aparelhos Android;
- Aquisições estratégicas.

O

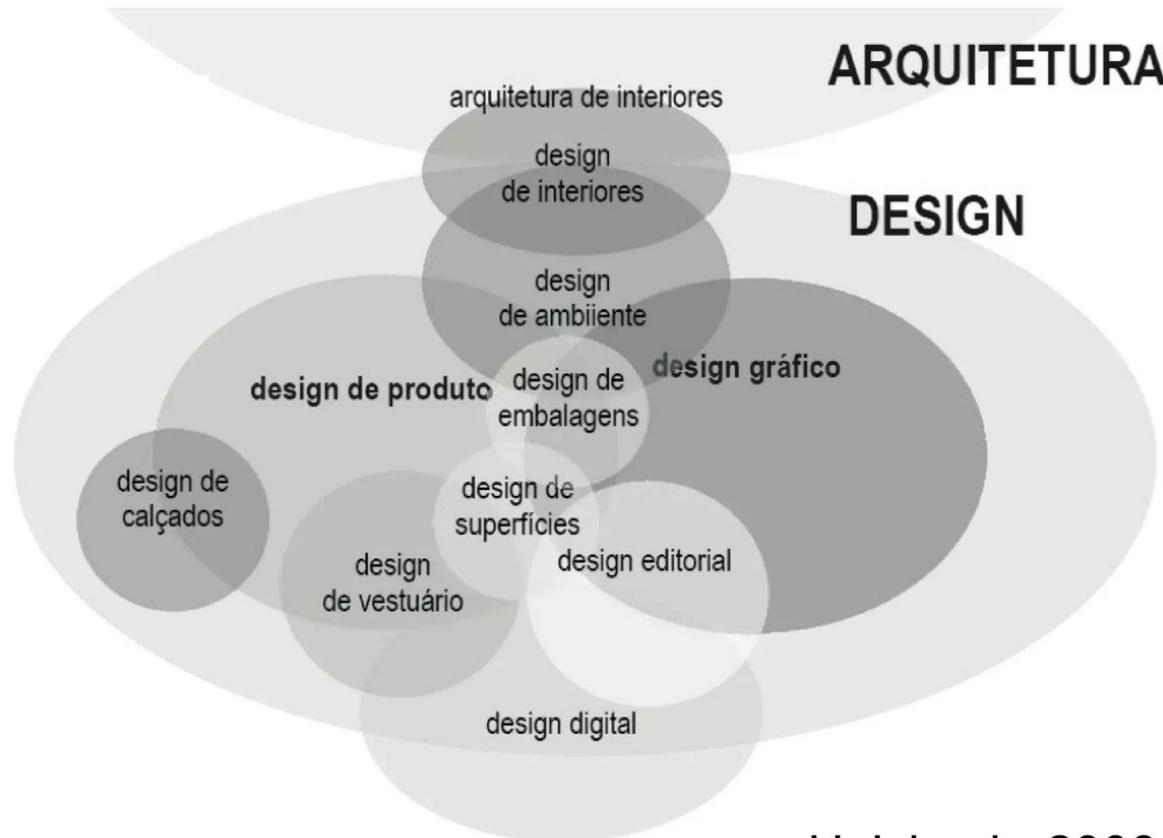
T

## AMEAÇAS

- Concorrência com o TikTok em muitas áreas (mídias, produção de conteúdo e motores de busca).



# Subdivisões e Especificidades



Holsbach, 2008

# Currículo do Curso de Design

MATRIZ 2012  
atualizada em 2021.1

MÓDULO INTRODUTÓRIO			
1ª fase	2ª fase	3ª fase	
EGR7104 Criatividade EGR7105 Desenho de Observação EGR7107 História da Arte EGR7109 Teoria da Cor EGR7118 Design e Cultura EGR7506 Desenho Técnico Básico EGR7510 Modelagem EGR7511 Introdução ao Design	EGR7108 Desenho Aplicado EGR7115 Hist. e Evolução do Design EGR7186 Design e Sustentabilidade EGR7190 Ilustração Digital EGR7513 Semiótica Aplicada EGR7516 Teoria da F. e Composição SPO5113 Sociologia e Cultura	EGR7112 Metodologia de Projeto EGR7114 Comport. do Consumidor EGR7192 Tratamento de Imagem I EGR7199 Materiais EGR7234 Tipografia* EGR7587 Fund. da Ergonomia	
* Obrigatória a partir de 2017.2			
ESTÁGIO OBRIGATÓRIO	MÓDULOS DE PROJETO	MÓDULO OBRIGATÓRIAS GERAIS	MÓDULO INCLUSIVAS
EGR7198 Estágio Só pode ser realizado depois de concluir 1 módulo de projeto.	4 módulos completos de Projeto Sendo no mínimo 3 ofertados pelo curso de Design.	EGR7191 Marketing EGR7193 Pesquisa em Design EGR7194 Comunicação Publicitária	EGR7189 Gestão do Design DIR5999 Ética P. e Legislação EGR7195 Empreendedorismo
<b>PCC</b> EGR7196 PCC 1 + EGR7197 PCC 2 ou EGR7596 PCC <sup>§</sup>		<b>OPTATIVAS</b> 252h de disciplinas optativas do curso, atividades complementares ou disciplinas de outros cursos <sup>¶</sup> .	
Quem ingressou até 2017.2 poderá cursar o PCC em 1 ou 2 semestres.		A Tipografia é optativa para quem ingressou na UFSC antes de 2017.2.	
*Quem ingressou a partir de 2018.1 deverá cursar em apenas 1 semestre (EGR7596 PCC).		Fotografia Digital é optativa para todos os alunos.	
		¶ Não é permitido cursar mais de 500h de disciplinas de outros cursos.	

# Conceitos de Design

## CONCEITOS COMPLEMENTARES

- **NO PROJETO** Objetivo, Programa, Idéia, Desenho, Modelo, Protótipo, Informação para a produção
- **DOS ELEMENTOS E ESTRUTURAS** Unidade, Sistema, Produto, Serviço
- **FÍSICAS** Objeto, Existência formal concreta, Leis físicas, Terra, Mar e Ar
- **NECESSÁRIAS** Corresponde às necessidades, não é dispensável
- **À VIDA** Sobrevivência, Alimentação, Saúde, Proteção, Satisfação das necessidades básicas
- **AO BEM-ESTAR** Conforto, Lazer, Satisfação das necessidades
- **E/OU** Os objetivos de vida, Bem-estar e Cultura podem ser considerados em conjunto ou isoladamente
- **À CULTURA** Educação, Informação, Experiência, História (desenho industrial como decorrente de um processo histórico)
- **DO HOMEM** Universal, Local

# Conceitos de Design

## Fatores no desenho industrial

- **ANTROPOLOGIA** Observe o “comportamento” e as “idéias” do cliente/consumidor/usuário
- **ECOLOGIA** Atente para o ciclo de vida do produto desenhado; “conserve” e “proteja”
- **ECONOMIA** Perceba que “custo” é um parâmetro; mas o que interessa é o “valor”
- **ERGONOMIA** Respeite a natureza humana – “adequação” – e torne a vida + “confortável”
- **FILOSOFIA** Pense que a sua “estética” é a industrial e que sua “ética” é profissional
- **GEOMETRIA** Habilite-se para simplificar – “síntese” – e dominar – “coerência” – as linhas
- **MERCADOLOGIA** Compare a qualidade de um produto com o seu “preço” e “promoção”
- **PSICOLOGIA** Desenvolva necessariamente a sua “percepção” e “criatividade”
- **TECNOLOGIA** Conheça as matérias-primas; a obtenção de “materiais” e a “fabricação”

# Tarefa

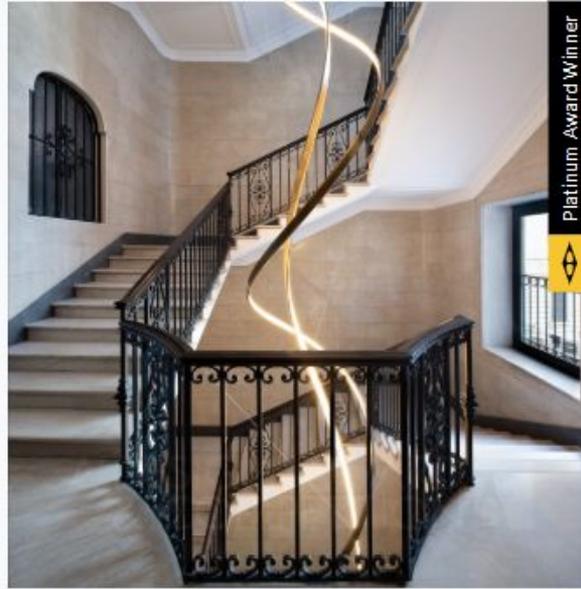
O design procura identificar e avaliar relações estruturais, organizacionais, funcionais, expressivas e econômicas, visando:

- ampliar a sustentabilidade global e a proteção ambiental (ética global);
- oferecer benefícios e liberdade para a comunidade humana como um todo, usuários finais individuais e coletivos, protagonistas da indústria e comércio (ética social);
- apoiar a diversidade cultural, apesar da globalização do mundo (ética cultural);
- dar aos produtos, serviços e sistemas, formas que expressem (semiologia) e sejam coerentes com (estética) sua própria complexidade.

# DESIGN DE ILUMINAÇÃO



**Spirito** by **Alexey Danilin**



**Embrasse Moi Lamp** by **Giuseppe Tortato**



**Flatiron** by **Mr Smith Studio**, ★

# DESIGN DE OBJETOS ELETRÔNICOS

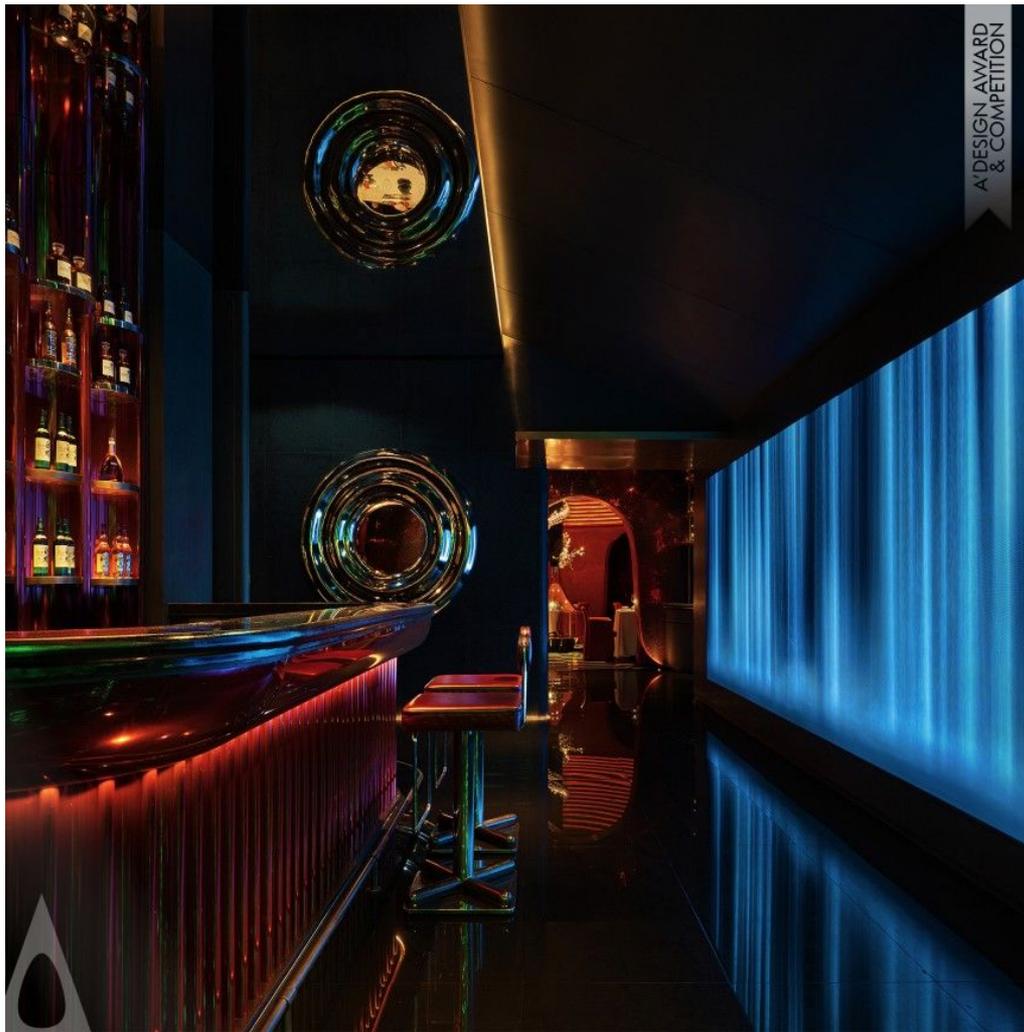


A'DESIGN AWARD  
& COMPETITION

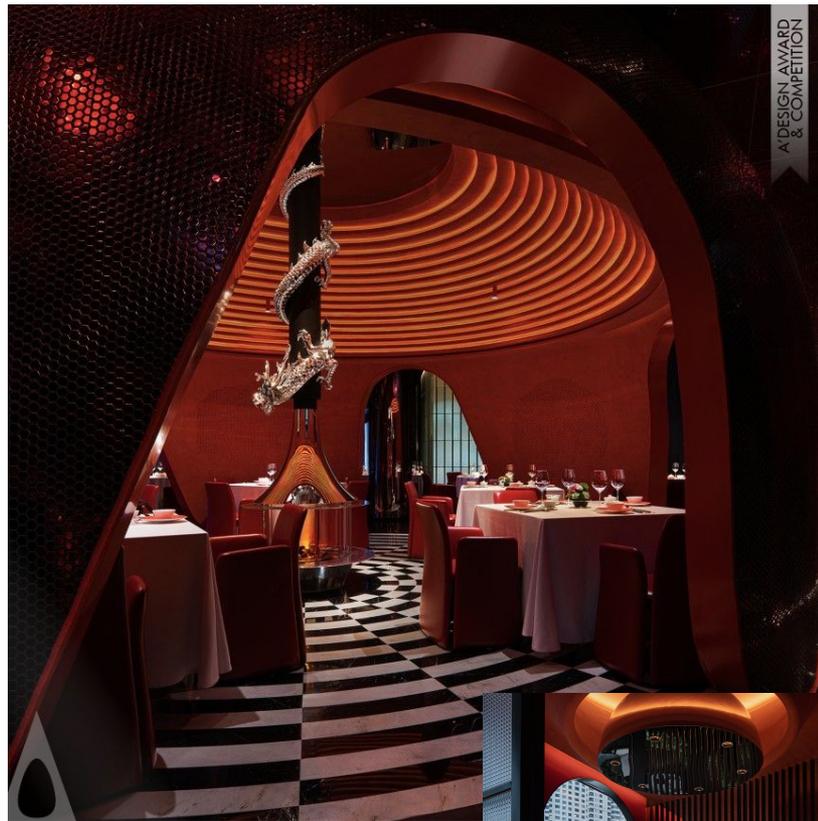


## PROJETOR MULTIMÍDIA





A'DESIGN AWARD  
& COMPETITION



A'DESIGN AWARD  
& COMPETITION

DESIGN DE  
INTERIORES



A'DESIGN AWARD  
& COMPETITION

# DESIGN DE INTERAÇÃO E EXPERIÊNCIA



Datalense by Yu Guo, ★



Epichust by 4Paradigm UED



Nova by Eugenio Bini

**Qual é a diferença entre ARTE e DESIGN? (e porque refletir sobre isso pode ser importante!)**

<https://www.youtube.com/watch?v=smzq5v5M3k4>

# DESIGN DE MÓVEIS DE COZINHA



**Trustlucent** by **Sadra Boushehri**  
**Design Studio**



**New York 60 Multispace** by  
**Primagran Primagran**



**C3 Sterilization** by **Nuomi**

# DESIGN DE INSTALAÇÃO ARTÍSTICA



**Mystical Serpent** by Phaidesign



**Conch** by To Three Design Co., Ltd.



**Brilliance** by Chen Xin, ★

# DESIGN DE EQUIPAMENTOS SONOROS



Platinum Award Winner

**Hotaru by Audio-Technica Corporation. ★**



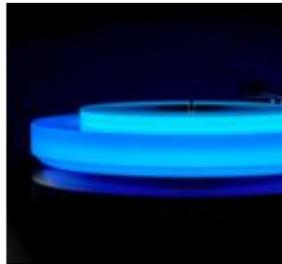
Platinum Award Winner

**Transparent Turntable by Per Brickstad**



Gold Award Winner

**Tresound Mini by Yong Cao and Jianfeng Lv**



# HP Z Captis



<https://www.youtube.com/watch?v=VyPQozDXdSQ>

# DESIGN TÉCNICO E DE ENGENHARIA DE PRODUTOS



Gold Award Winner



Cr1 by Doug Garven. ★



Platinum Award Winner



Tensegrity by Daniel Lim



Silver Award Winner



Remigo One by Remigo Outboards



# DESIGN DE ELETRODOMÉSTICOS



**Lhov** by **Fabrizio Crisa**

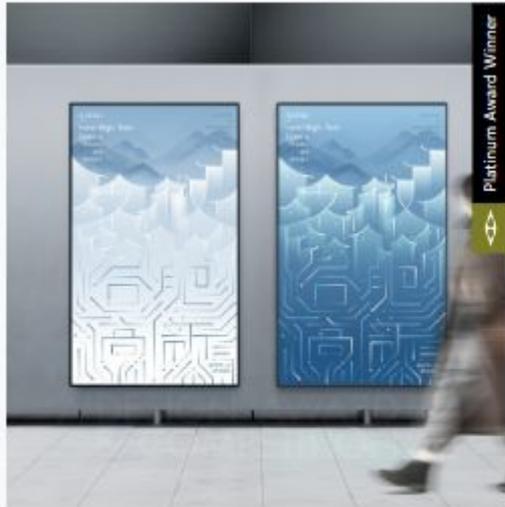


**Oraimo** by **Shenzhen Transsion Holdings Co., Limited**



**Lavazza Classy Plus** by **Florian Seidl**

# DESIGN GRÁFICO, DE ILUSTRAÇÃO E DE COMUNICAÇÃO VISUAL



**Culture to Technology Identity** by **Lei Wang**



**Dotline** by **Tomohiro Kaji**



**Guangzhou Academy of Arts** by **Shi Chun Sheng**

# Design de Alimentos, Bebidas e Artes Culinárias



Gold Award Winner



**Freshmore** by Shanghai Finc Bio-Tech Inc.



Silver Award Winner



**Secret Garden Chocolate Gift** by Xi Yang



Gold Award Winner



**Blockazo** by Tridimage. ★

# DESIGN SOCIAL



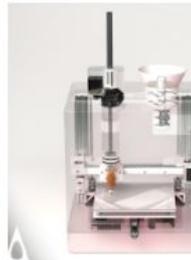
Foodres AI Printer by Yiqing Wang



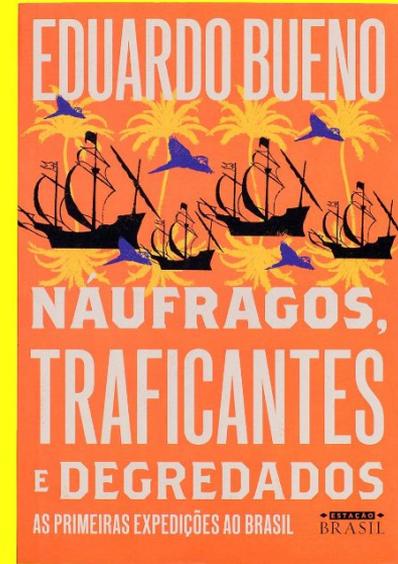
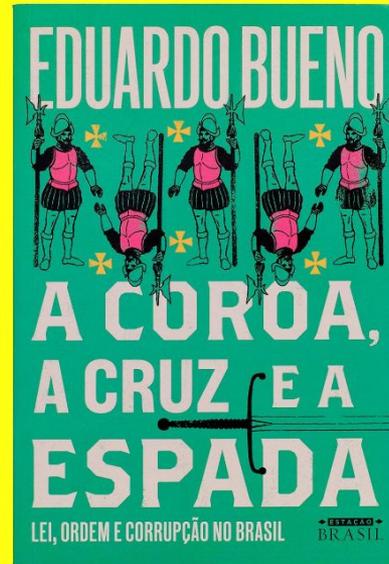
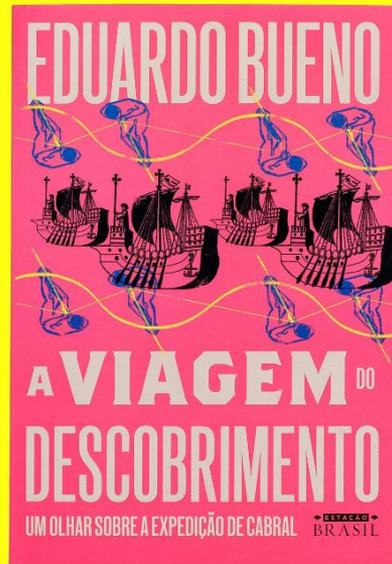
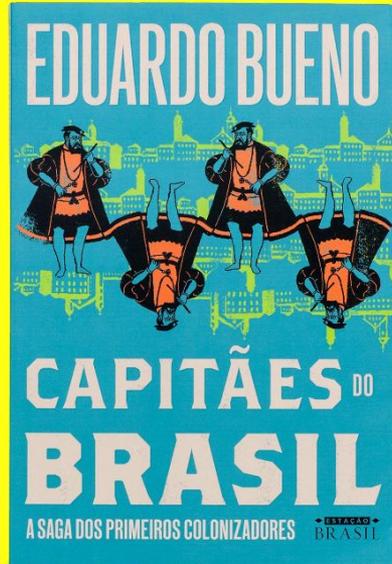
City Lounge Station by Yard Studio



Aquacendo by Richie Ma



TEREZA BITTENARDI





RAY AND  
CHARLES  
EAMES,



# DESIGN DE MAQUINÁRIO DE AGRICULTURA



**U Pro Series** by Vladimir Zagorac



**U Series** by Vladimir Zagorac



**Agar** by Vladimir Zagorac

# DESIGN DE CENÁRIO E PERFORMANCE DE ARTE



Gold Award Winner



**Hua Chenyu Mars Concert** by Peng Guo, Ka Ping Kwok and Bin Li



Gold Award Winner



**2021 Hua Chenyu Mars Concert** by Peng Guo, Ka Ping Kwok and Bin Li



Silver Award Winner



**Frost And Flame** by Lampo Leong, Yanxiu Zhao and Dan Wang

# DESIGN DE AUTOMAÇÃO E ROBÓTICA



Platinum Award Winner



Denso Corporation



Platinum Award Winner



Beatbot Aquasense 2 Ultra by  
Beatbot Technology Co., Ltd



Gold Award Winner



Robuddy by Ufuk Oğuz



# DESIGN DE MÓVEIS DE ESCRITÓRIO



Platinum Award Winner



**Birch by Goodtone**



Platinum Award Winner



**T6 Intelligent by Shenzhen Sihoo  
Intelligent Furniture Co., Ltd.**



Platinum Award Winner



**Flow 360 by Yonghua Liu, Yang Liu  
and Qing Zhou**

# DESIGN DE REFRIGERAÇÃO



Gold Award Winner



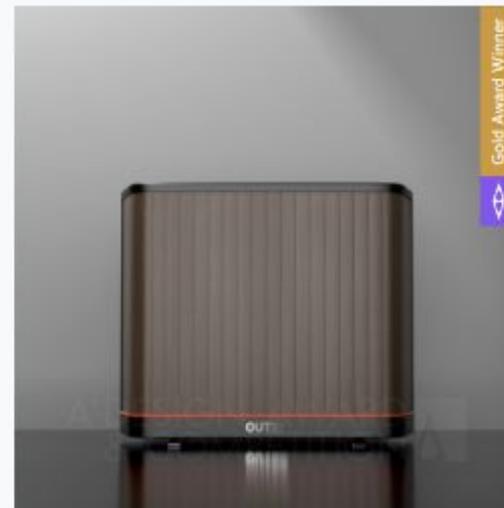
**Galaxy** by Zhejiang Zhongguang  
Electrical Co., Ltd. ★



Gold Award Winner



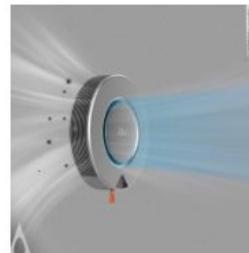
**Snapcool** by Zhejiang Zhongguang  
Electrical Co., Ltd. ★



Gold Award Winner



**Inno Air Louvre** by Zhejiang  
Zhongguang Electrical Co., Ltd. ★



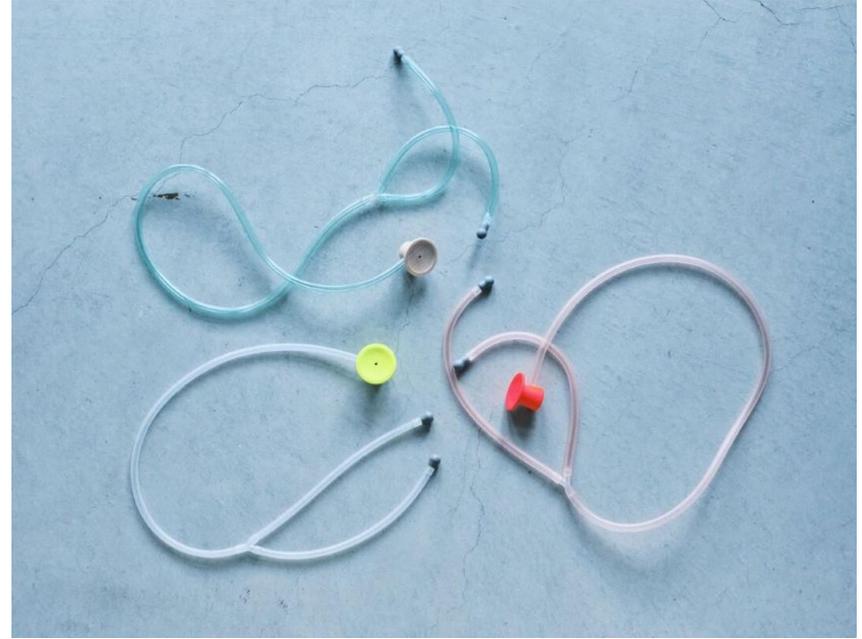


IRMÃOS CAMPANA



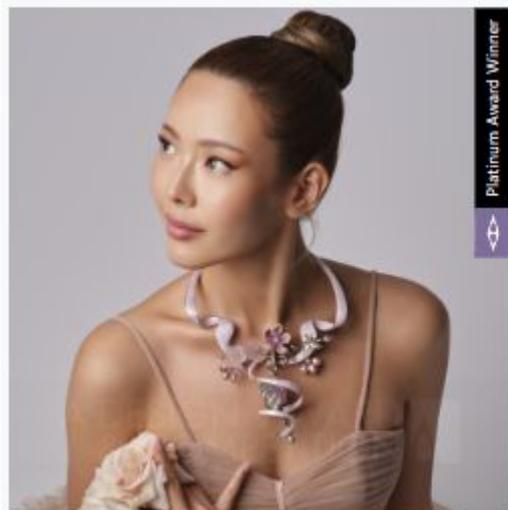
MARY VIEIRA

# DESIGN NA MEDICINA



# DESIGN DE JOIAS

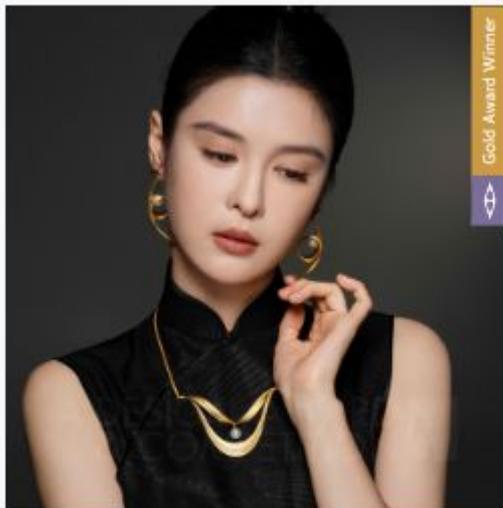
## DESIGN DE MODA



Platinum Award Winner



**Spring Dance** by Mehragin Rahmati



Gold Award Winner



**Dunhuang** by Zhiyan Huang



Platinum Award Winner



**Secret of Eternity** by Esra Erciyes





Patrícia Kamayurá



LUCRÉCIA TERAN

TEREZA XAVIER



# DESIGN DE EQUIPAMENTOS DESPORTIVOS E DE RECREAÇÃO



Rt9000 by Shanghai Rongtai Health Tech Co., Ltd.



Subkayak D46 by Tamas Fekete



IBL-FT900H Ultra by Jichun Du

# Philippe Starck

