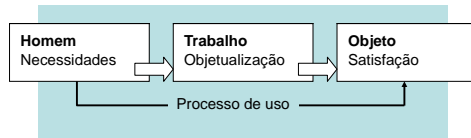
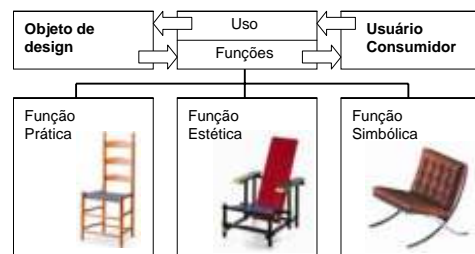


Funções do produto

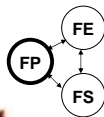
Funções são todas as relações entre um produto e seu usuário. No processo de uso as funções do produto satisfazem as necessidades do usuário.



Funções do produto



Funções do produto

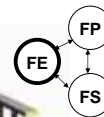


Função prática

É definida pelas relações existentes entre o produto e o usuário que se baseiam em efeitos diretos orgânico-corporais, isto é, fisiológicos.

Aspectos fisiológicos de uso do objeto

Funções do produto

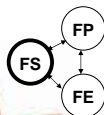
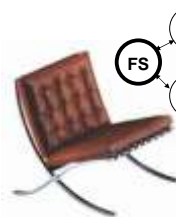


Função estética

É definida pelas relações entre o produto e o usuário, experimentados no processo de percepção.

Aspectos psicológicos da percepção sensorial durante o uso do objeto

Funções do produto

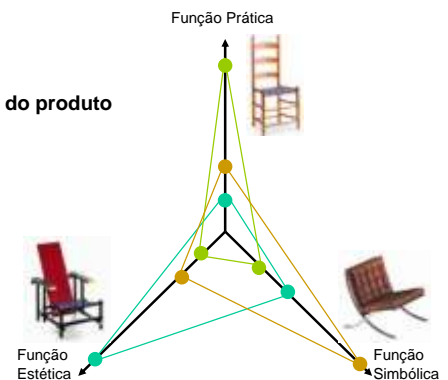


Função simbólica

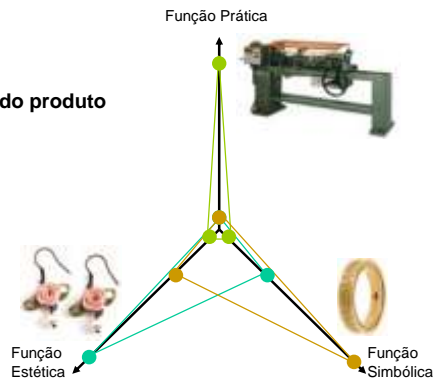
É definida pelas relações entre o produto e o usuário, estabelecidas através de componentes das experiências e sensações.

Aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso do objeto.

Funções do produto



Funções do produto



Problemas

Os problemas são questões não resolvidas e que são objetos de discussão em qualquer domínio do conhecimento.

Problemas de design:

"O problema de design resulta de uma necessidade. É necessário, antes de tudo, saber distinguir se um problema é resolúvel ou não." (B. ARCHER)

A solução de um problema de design visa a melhoria da qualidade de vida da população.

O problema não se resolve por si só, no entanto, já contém todos os elementos para a sua solução. É necessário conhecê-los e utilizá-los no projeto de solução.

Problemas

Os problemas de design podem ser designados como:

Estruturados e

Não estruturados

Classificação tríptica dos componentes de design:

Estado ou Situação inicial

Estado ou Situação de transformação

Estado ou Situação final.

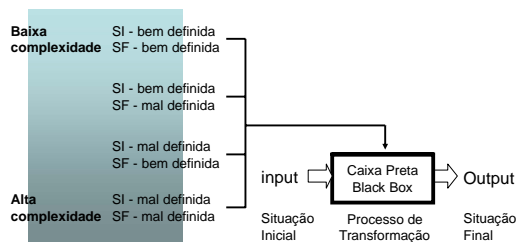
Problemas

Estruturação / definição de um problema de design:

Bem definido – Quando as variáveis que o compõe são fechadas.

Mal definido – Quando as variáveis que o compõe são abertas.

Taxionomia dos problemas de design



Projeto

Tem origem nos seguintes vocábulos:

Jactare – verbo significando "lançar", "arremessar".

Pro – preposição significando "em frente de", "a favor de", "em vez de".

Projectio, Projectionis – substantivo significando "ação de lançar para frente"

Projectius – Adjetivo significando "lançar para frente".

Projicere – Verbo significando "lançar para frente"

Projeto

A origem é comum em diversos idiomas:

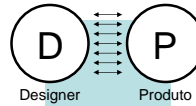
Projecto	Espanhol
Progetto	Italiano
Projet	Francês
Project	Inglês
Projekt	Alemão

O português no passado servia-se preferencialmente de outras denominações como: "risco", "traço"

"E a imagem de uma necessidade satisfeita. É um acordo entre a necessidade e a possibilidade" (O. OLEA).

Processo de design

O processo de design é constituído pelas múltiplas relações existentes entre o designer e o produto (objeto) desenhado.



Todo processo de design é um processo criativo de solução de problemas, conseqüentemente, um processo criativo.

Processo de design

1. Um problema existe e é descoberto.
2. Reúne-se informações sobre o problema, valoriza-se e relaciona-se criativamente essas informações.
3. Desenvolve-se soluções para o problema que são julgadas segundo critérios estabelecidos.
4. Realiza-se a solução mais adequada.

O processo de design é um processo criativo.

O design como processo criativo

