

Processo-Criativo

As informações sofrem um processo de enfraquecimento, gradualmente decrescentes, ou fracionadas, incompletas, pedaços sem nexos, que não proporcionam mais sentido e são conectadas em novas combinações, sobrepostas por novos conhecimentos, ou simplesmente substituídas, como resultado são esquecidas completamente. [15]

Pensando nisso, realizou-se uma etapa dentro da metodologia "4P" para estimular o processo criativo e desbloquear os processos de repressão, para o retorno de informações claras e efetivas, importantes para novas associações e colaboração de novas soluções de problemas.

Assim pensou-se em dividir a etapa do Processo Criativo, em duas partes com seus respectivos subitens. O primeiro passo é avaliar o problema, lacuna ou resposta as dúvidas de ação atual ligadas ao fluxo marítimo, comércio marítimo e todos os elementos associados e suas dimensões, ergonomia dimensional (equipamentos, painéis, pessoas, produtos, máquinas, navios, áreas de acesso, etc.), suas ações, ergonomia cognitiva e funcional (distância, quantidade, repetições, modularidades, funções, etc.), suas efetividades (qualidades, frequência diurna e noturna, e efeitos climáticos), tipo (físico, virtual, radioelétrico, elétrico, sonoro, visual, tátil, tecnologia de nuvem, tecnologia de gel, tecnologia termostática, ou outra), todos associados as questões legais de regras e normas nacionais e internacionais (lago, laguna, rios, mares e oceanos).

Segundo Farina [24], a forma pode superar a cor, e a cor sofre influência de iluminação, por isso as formas facilitam a identificação e memorização. No entanto, a escolha de determinada cor, pela sua frequência no espectro contribui com o reconhecimento desta em longa distância. O que pode-se concluir na sua teoria para aplicação em sinalização é que a cor contribui com a efetividade da mensagem. Além disso, os pictogramas, e os signos, economizam textos e com isso evita poluição textual e o reconhecimento é mais rápido e efetivo. No entanto, quando se trata de sinalização náutica, o design da informação deve seguir as regras institucionais nacionais e internacionais de projeto quanto a cores, dimensionamentos e distâncias.

No segundo passo consiste no uso de instrumentos, ferramentas de estimulação de ideias criativas, como o Generaidea, proposto por autor Moroni [2], baseado: no *brainstorm* clássico; *brainstorm* visual (painel semântico - de análise de similares, e de expressão de ideias); *brainstorm* gatilho; na Analogia (entre diversas ideias opostas, ou não, integradas para gerar uma nova ideia); Seis Chapéus de Bonno (através de jogo de chapéus coloridos tomar diferentes visões e opiniões de ideias); e MESCRAI (um roteiro para ampliar ideias baseadas em instruções tais como: Modificar, Eliminar, Substituir, Combinar, Rearranjar, Adaptar e Inverter). Este método de Generaidea é ponto inicial de formulação de soluções criativas, dependendo do caso poderá ser utilizado outras ferramentas para ir ampliando e lapidando ideias, tais como: mapa mental, matriz, método Delphi, bionica e biométrica, espinha de peixe, entre outras citadas nos artigos de Moroni [2-11-12-13-14]. A verificação dos resultados desta fase é através de reuniões com toda a equipe de trabalho, a concordância ou não, com os resultados da geração de ideias. Se caso negativo, retornar com o método Generaidea, para agilizar os resultados e promover equilíbrio de discussão e harmonia dos membros do grupo participantes do projeto.

Segundo Ebbinghaus [15] a ciência natural e os métodos científicos provam que para a obtenção de medidas exatas, em forma numérica, a pesquisa, a análise, e a repetição do processo de obtenção do resultado geram associação de informação. Logo, repetir é a lógica natural aplicável em todos os aspectos existentes, a precisão e a exatidão perante o comportamento do processo geram base confiável e compreensão direta, possibilitam a aplicação de métodos.

Produção

Na etapa de Produção realizam-se desenhos 2D e 3D, protótipos, mock-ups, simulação física e virtual, diagramação, dimensões, materiais, tecnologias, especificidades, aspectos técnicos de montagem e desmontagem, detalhamento e aprofundamentos. Geração de linguagem e códigos para treinamento da equipe de implementação do projeto para reconhecimento de cada item como modo de padronização de trabalho. Verificar resultados obtidos até então e