

"verdadeiros" designers não usam palavras. Dizem que "autênticos designers usam suas mãos" para fazerem artefatos e, essas coisas, pelo contrário, vão falar para si e pelos seus criadores.[11]

A transição está em pleno desenvolvimento e o conflito é inevitável. Isto pode ser muito saudável para o futuro da atividade enquanto profissão regulamentada, pois os conhecimentos teóricos e práticos devem estar em sintonia e em acordo.

A formação vocacional de professores-mestres, baseada na experiência das oficinas de modelagens e na experimentação das habilidades manuais na graficácia,[9,12], agora deve ser articulada com os novos conhecimentos científicos de professores de cursos de Design, sem perder no ensino do projeto de produto o foco no Desenho Industrial.

Ciência e método científico envolve uma rica relação entre teoria e prática, entre conceituação do mundo e do próprio mundo, entre o entendimento tácito e a capacidade de articular entendimento tácito como conhecimento consciente. Este conhecimento consciente é a ciência, a compreensão de como as coisas são e como eles funcionam com base em princípios fundamentais.[11]

Para que se construam pontes entre a ciência aplicada e a reflexão na ação, a aula prática deveria tornar-se um lugar onde os profissionais aprendem a refletir sobre suas próprias teorias tácitas a respeito dos fenômenos da prática, na presença de representantes daquelas disciplinas cujas teorias formais são compatíveis às teorias tácitas desses profissionais. Os dois tipos de teorias deveriam ser trabalhados juntos, não apenas para ajudar acadêmicos a explorarem a prática como material para a pesquisa básica, mas também para encorajar os pesquisadores, na academia e na prática, a aprenderem uns com os outros.[13]

A transição do ensino de projeto baseado na experiência para a instrução fundamentada na projeção, sugere o uso de metodologia científica. Contudo, isso está distante de acontecer, dado que a própria imprensa e agências de publicidade estão muito mais interessadas em mostrar o lado cosmético e superficial do Design, e isso tudo cancelado pelos próprios *designers* de produtos.

Muitas vezes, desenhadores desprezam escrever sobre suas práticas, [e quando o fazem] não passam de textos repletos de termos jornalísticos e comemorativos. Deixam-se nos periódicos textos documentando histórias de sucesso de um projeto, porém que têm visão superficial, lustrosa da prática

em desenho de produto. Estudos de caso, textos bem usuais no mundo dos negócios, são quase inexistentes quando se trata de projeto de produto.[6]

A questão colocada é sobre o quanto de fato a pesquisa está sedimentada no desenvolvimento desses novos produtos e de que é necessário mostrar isso. As abordagens superficiais em nada agregam para o desenvolvimento e entendimento da profissão.

Na atualidade, estudos de caso sobre projetos de produtos, geralmente, não passam de pequenos artigos redigidos em jargões jornalísticos para apresentar exemplares contemporâneas [da cultura material] nas revistas mensais. Baseando-se em grande parte em fotografias de alta qualidade do produto em destaque, o objetivo principal é divulgar projetos bem sucedidos mercadologicamente ou tecnologicamente inovadores. Raramente, há uma crítica séria sobre o Desenho Industrial, por parte do autor da matéria, e, na maioria das vezes, o texto parece ser fornecido pelo autor do projeto ou pela agência de publicidade do fabricante.[6]

A complexidade do ato de projetar está relacionada com o grau de dificuldade de cada projeto, e existe uma quantidade de habilidades envolvidas essenciais para o sucesso no desenvolvimento de um produto. Algumas habilidades necessárias são difíceis de serem ensinadas e para tanto, é necessário que o professor se utilize de recursos, baseado nas tradições dos ateliers de projeto, muito comuns nos cursos de arquitetura. De acordo com Schön [13], algumas competências genéricas deveriam ser desenvolvidas pelo estudantes. Essas competências genéricas não são do campo do ensino técnico e sim da educação projetual e de do desenvolvimento de um comportamento diferenciado, onde a reflexão tem papel fundamental. Educar profissionais para atuar reflexivamente é um desafio e uma necessidade num campo, no qual não existe o certo e o errado, mas sim o mais adequado e a transformação positiva de uma situação. As habilidades citadas abaixo[13] são de suma importância para o desenvolvimento de produtos, em sintonia com a realidade e as necessidades de mercado.

Tomar dados brutos e produzir algo sensível; Escrever claramente sobre questões complicadas; Lidar com pessoas que veem o mundo de forma muito diferente e fazer com que algo aconteça; Ser capaz de passar por questões interpessoais e políticas difíceis e manter-se fiel a ideias