

Após a Seleção das ideias mais promissoras, parte-se para a Modelação. Essa etapa tem como função auxiliar a validação e reduzir as incertezas do projeto, além de identificar uma solução final mais assertiva.

Após a Modelação de algumas ideias, a etapa seguinte é denominada Feedback, vale lembrar que é importante não investir muito tempo aperfeiçoando os modelos antes do Feedback, pois o objetivo dessa etapa é incluir possíveis consumidores para opinar a respeito do projeto.

Depois do processo de Feedback são realizadas as modificações e melhorias sugeridas pelos consumidores e, em seguida, escolhe-se o produto ou serviço que será desenvolvido e implementado. A etapa de Implementação trata do desenvolvimento, das especificações de produção e a entrega final ao cliente, é nesse momento que muitas decisões são tomadas como, por exemplo, a escala, mídia, materiais, acabamento, série, entre outros [8].

Por fim, conclui-se a síntese metodológica com a etapa de Aprendizado (Figura 8). É nesse momento que são anotados e analisados os estágios ao longo do projeto. O aprendizado ajuda a aprimorar o desempenho, além de verificar o que funcionou bem ou mal. Embora a etapa de aprendizado seja a última, ela está presente durante todas as outras [8].



FIGURA 8 – CARTAS DA ETAPA DE APRENDIZADO.

ESTUDOS SOBRE OS ELEMENTOS URBANOS

Após a construção do jogo “Caminho para as Ideias”, é o momento de entender mais sobre o contexto dos elementos e mobiliários urbanos.

Em relação ao conceito de mobiliário urbano, a ideia do que é ou possa ser varia entre autores e disciplinas, mas para o senso comum, entende-se o mobiliário urbano como aqueles elementos que contribuem para o conforto e lazer da comunidade, como bancos, coberturas e outros equipamentos similares. Contudo, o conceito é muito mais amplo, envolvendo também outras soluções que permitem a utilização dos espaços, fornecendo conforto, proteção, serviços, informação, lazer, cultura, etc [16].

Ademais, entende-se como mobiliário urbano todos os objetos, elementos e pequenas construções integrantes da paisagem urbana, de natureza utilitária ou não, de uso comercial ou de serviços, implantados em espaços e logradouros públicos relacionados a: circulação e transporte; infraestrutura dos sistemas de comunicação, iluminação pública e saneamento; segurança pública e proteção; comércio; informações e comunicação visual; e ornamentação da paisagem [17].

Nesse contexto, busca-se desenvolver com o auxílio dos princípios de *Design Thinking* um mobiliário de descanso para o ambiente universitário, em especial para o público que frequenta a Universidade Federal de Santa Maria.

O interesse em projetar para esse público vem da necessidade e dos hábitos vivenciados durante os anos de graduação. Dessa maneira, pretende-se com o desenvolvimento de um mobiliário urbano proporcionar experiências agradáveis durante os momentos de descanso e intervalo dos jovens, além de melhorar a rotina acadêmica.

Os períodos curtos de descanso são essenciais para melhorar o desempenho nas atividades durante o período vespertino e noturno [18]. Além disso, estudos mostram que pessoas que tem um período de descanso depois do almoço, mesmo que não seja um sono profundo, são mais produtivas se comparadas com aqueles que não investem em seu tempo de folga [19].