

uma instituição convida pesquisadores externos para resolver, colaborativamente, um problema identificado internamente.

[...] a pesquisa-ação é obra comum do pesquisador e dos profissionais que agem com uma démarche peculiar e que tem, em conjunto, um projeto de mudança social e de produção de conhecimento. [24]

O problema em questão a ser investigado e solucionado é sobre como desenvolver um produto, serviço ou negócio de sucesso para o setor moveleiro. Saber se os conhecimentos teóricos e técnicos desenvolvidos nas salas de aula nos cursos de Design são realmente eficazes no mundo real das empresas de móveis. Como os empresários e gestores das empresas se articularão junto aos pesquisadores e designers durante o processo de desenvolvimento de produto.

De acordo com Andaloussi [24], na pesquisa-ação, a pesquisa tem a função de diagnosticar uma situação, iniciar uma ação, acompanhá-la, observá-la, conferir-lhe sentido, avaliando-a e incitando-a a desencadear novas ações. A pesquisa permite analisar uma situação para trazer um auxílio, esclarecer o significado do comportamento dos diferentes parceiros e também reduzir as divergências entre os participantes para que alcancem objetivos comuns.

A Pesquisa-ação, neste projeto, tem base na reflexão-na-ação e na expressão gráfica, tratando o desenvolvimento de produtos como uma atividade social: projeta-se para um indivíduo ou grupo e esse objeto será fabricado por outro grupo de pessoas sendo anteriormente concebido por profissionais essencialmente "reflexivos".

A atividade de desenvolvimento de produtos tem as seguintes características:

- É voltada para solucionar problemas;
- A solução não é única, não existe uma verdade absoluta, mas sim soluções mais adequadas a determinadas situações;
- O desenvolvimento é multidisciplinar, deve envolver colaboração entre a diversidade de atores envolvida na problemática;

- O desenvolvimento é cíclico e o produto deve ser melhorado a cada redesenho; a partir do desenvolvimento novos conhecimentos podem ser gerados do ponto de vista técnico, metodológico e conceitual.

Schön [13], estudioso sobre a prática profissional e crítico da separação entre pesquisa e aprendizado, propôs uma nova epistemologia da prática, baseada na reflexão na ação (pensar o que se faz enquanto faz). Para Schön, o processo de desenvolvimento de produtos é uma conversação reflexiva com os materiais (objetos intermediários de projeto) de uma situação. Ao desenvolver um produto, o processo de projeto toma forma de uma conversação reflexiva com a situação. O falar se junta a gestos e desenhos na construção de experimentos imediatos, na busca de soluções e na reflexão sobre as possíveis implicações das interferências projetadas. Os materiais da situação, que mediam a relação entre os atores são a fala, gestos, desenhos, maquetes e uma quantidade de objetos intermediários que possibilitam o diálogo e a reflexão.

Para obter os benefícios do mundo desenhado como um contexto para experimento, o designer deve adquirir certas competências e capacidades de avaliação. Ele precisa aprender as tradições do meio gráfico, as linguagens e as notações. Como exemplo, Schön cita a habilidade do professor.

Os croquis dão a ele capacidade de explorar geometrias globais; os desenhos em corte transversal permitem examinar efeitos tridimensionais; os desenhos em escala, experimentar dimensões do projeto; as maquetes, examinar relações entre massas de prédio, volumes comparativos, sol e sombra. Ele usa os meios seletivamente, para abordar as questões às quais dá prioridade em cada estágio do processo de projeto. [13]

Os mundos virtuais são contextos para a experimentação. Neles, profissionais podem suspender ou controlar alguns impedimentos cotidianos à reflexão-na-ação. Partindo dos conceitos apresentados por Schön, Swann [6], aponta para as afinidades existentes entre a prática do projeto de produto e a prática da pesquisa-ação.