

estabelecendo seus limites e ambiente de atuação, isso acontece porque estão tratando sobre administração da produção e porque o limite e o ambiente já foram estabelecidos anteriormente à construção do esquemático do sistema.



Figura 06: Esquemático de um sistema de Slack
Fonte: Adaptado de Slack (2009:9)

Os modelos de sistemas apresentados tem origem na teoria da Cibernética, e são fundamentados no modelo de sistema desenvolvido por Wiener, que realizam a retroação ou retroalimentação, onde as informações de saída voltam à entrada como dados para serem processados novamente.

A seguir, a figura 07 apresenta um esquemático de um sistema fechado, que não realiza trocas com o ambiente [6,1]. Já os modelos das figuras 05 e 06, respectivamente, são modelos que se baseiam na troca com o ambiente, recebendo entradas e enviando saídas, não se restringindo ao formato circular[1].



Figura 07: Esquemático de um sistema com retroação
Fonte: Adaptado de Chiavenato (2011:394)

Na gestão de design é difícil pensar em termos de sistemas fechados, a não ser em caso de um subsistema que represente um processo isolado, ou que represente as funções de uma máquina, por exemplo. Por este motivo, o modelo de representação de uma sistema da gestão de design de uma organização será apresentado no formato de um sistema aberto, que realiza trocas constantes com o meio onde está inserido.

ABORDAGEM SISTÊMICA DA GESTÃO DE DESIGN

Sistematizar a gestão de design é executar prática sistêmica, como visto na relação apresentada na terceira coluna da figura 01. Em que consta os termos do uso do pensamento sistêmico na **prática**, como forma de atuação e implementação. Esta forma de expressar a ciência em teoria e prática é importante para a aplicação do pensamento sistêmico na gestão de design, permitindo sua implementação na prática.

A Gestão de Design vem sendo abordada por alguns autores [10,11]. Para este trabalho, foi tomado como referencial teórico as autoras Best [11] e Mozota[10], pela perspectiva organizada e bem estruturada da prática da Gestão de Design, dividindo as atividades em três níveis: o estratégico, o tático e o operacional. Os níveis podem ser definidos da seguinte forma:

- O nível estratégico, ou a habilidade de design para unificar e transformar a visão da organização, define diretrizes, as missões e o planejamento;
- O nível tático ou funcional, ou a criação de uma função de design na organização, representada pelas equipes, processo e funções específicas necessárias;
- O nível operacional de projeto, ou o primeiro passo para o design integrado, se manifesta nos produtos e serviços que o consumidor vai poder se apropriar[10].

As diferenças de abordagem entre Mozota[10] e Best[11], é que Mozota define a gestão de design por meio da unificação entre as áreas de design e marketing, design e estratégia, design operacional, design e inovação entre outras, na tentativa de demonstrar o que é gestão de