

extrapolar a organização MSP, uma vez que ela se envolve em diversos tipos de atividades e licencia seus personagens para diversos tipos de produtos. Foi aí que o projetista P lembrou-se de um restaurante onde foi e quando lá entrava os garçons peneiravam as folhas e frutos do chá, o que deu início a discussão em torno dos valores da sociedade japonesa que gostariam de salientar.

No segundo movimento eles deveriam organizar os elementos recolhidos na *sensitization* em três categorias, sendo elas: a) por ter alguma semelhança com o mangá - ícone; b) por indicar algo do mangá, em uma relação dual, algo que apontasse para o mangá, sem necessariamente ter um elemento igual - índice; c) e por ter alguma característica convencionada, o que é habitual a todo mangá - símbolo. Foi ressaltado que um elemento poderia fazer parte de uma ou mais categorias. Para facilitar a compreensão de como se esperava a separação, foram utilizados exemplos. No momento em que as projetistas afirmaram ter entendido a categorização, explicou-se o terceiro movimento, em que os projetistas deveriam escolher uma das categorias e elaborar uma *storytelling* em que alguns elementos do *mood board* apareceriam, e na história que eles criassem deveriam apontar para o *concept* do projeto.

Para organizar o *mood board*, os projetistas fizeram marcações de cores para cada categoria. Para a categoria denominada por eles como Parece (ícone), os elementos foram destacados com um círculo verde, sendo eles: *Baby Alive* (a boneca); *My Little Pony* (os personagens do desenho infantil); *Polly* (a boneca); os filhos do autor do artigo; *Coraline* (animação do diretor Henry Selick), lutas marciais.

Para a categoria, denominada pelos projetistas como Regra Elemento (símbolo), os elementos foram destacados com um círculo rosa. Sendo eles: tatuagem da irmã da projetista P (com personagem do mangá *Kenji*); O Reino dos Gatos (*anime* do diretor Hiroyuki Morita); *Dragon Ball* (o *anime*); *Pokemon* (o *anime*); Cabelo espetado; Pessoas que mudam sua fisionomia através de maquiagem; cabeça grande e corpo longo e sensual boca linha, pequena e sem dente; sendo que essas duas últimas que

condizem com as definições teóricas das características dos personagens de mangá.

Para a categoria denominada pelos projetistas como Indica Sutilmente, os elementos foram destacados com um círculo azul (índice), sendo eles: cunhada e sobrinho 'zolhudo' (com olhos grandes da projetista AP) e uniforme de escola (japonesa uniforme de escola. e Naruto.

Ao escolher o *mood board*, os participantes optaram pelo que eles classificaram como parece. O motivo que os levou a essa escolha foi explicitado pelo seguinte momento do ateliê:

- 'Eu não quero fazer regra' (AP).
- Por que você não quer fazer regra, só para eu entender? (autor/pesquisador).
- Porque eu não quero fazer igual, que você olhar e veja que é mangá (AP).
- Então o que parece é bom, porque dá para ver a referência (AI).

A explicação dos projetistas vai ao encontro da expectativa que foi proposta por este trabalho, que a categorização do *mood board*, pelas categorias peirceanas, possibilitará uma predefinição do estilo de projeto que virá. Desse modo, o *mood board* icônico se dará por aspectos de semelhança, em que a temática mangá aparecerá sem usar exatamente os elementos da mesma.

Ao escolher o *mood board*, os projetistas começaram a citar os elementos que fariam parte da *storytelling*. Torna-se a frisar que há diferenças entre design estratégico e design thinking, mas que isso não impede que uma técnica usada em um não possa ser usada em outro e que a própria orientação do design estratégico de que as equipes devem ser multidisciplinares leva à integração de diversas técnicas. Começaram a discutir sobre produtos que poderiam ser criados, retomando a ideiação inicial. Ao evoluir a proposta do parque para que o mesmo contivesse a ideia da boate e avançando sobre os tipos de experiências de lazer que os adolescentes de hoje têm, confrontando-as com as vivências de suas épocas. Também trouxeram à tona a discussão sobre o uso maciço da tecnologia como meio de interação e lazer, em que os projetistas AP e P disseram que tinham que fazer com que os