

multidisciplinar, que visa fomentar a inovação do projeto, ao trazer diversos conhecimentos que serão ligados pelo design como forma de criação de novos conceitos aos produtos (OSTERWALDER, 2010; ZURLO, 2010).

Desta forma para compor a equipe que participou do ateliê de design, foram convidados um leitor de mangá que não pode comparecer e que foi substituído por uma dentista, que trabalha com adolescentes e era casada com um leitor de mangá e quatro designers graduados nas áreas de gráfico, produto, ambiente e moda, que aqui serão chamados de projetistas. O convite foi feito por e-mail e por indicação, essa técnica é denominada bola de neve, em que um projetista indicava outro projetista de outra área do design que não fosse a sua. Embora possa parecer que a formação da equipe é heterogênea por ser composta, em sua maioria, por designers, isso não ocorre, uma vez que há uma dentista na formação da equipe e a formação dos designers extrapola o design, sendo a designer de produto também arquiteta, a designer gráfico com especialização na área de educação, o que caracteriza a formação de uma equipe transdisciplinar. Ressalta-se também que tanto os conhecimentos específicos como a área de atuação de cada tipo de designer são diferentes e esperou-se aproveitar a experiência e visão em projeto dos mesmos. Foi enviado por e-mail o seguinte texto:

'Obrigada por aceitarem o convite para participar do ateliê de design, sobre design estratégico e mangá, para o meu mestrado. Neste ateliê está previsto o desenvolvimento de *concept* de design, baseado na temática mangá. Imagine a seguinte situação: a Maurício de Sousa Produções contratou uma equipe de designers para desenvolver produtos, serviços para seu produto Turma da Mônica Jovem.

Para a realização do ateliê de design, é necessário que você faça, durante esses dois dias, uma coleta de referências sobre mangá. Essa coleta de referências será feita nas suas atividades cotidianas, de forma

espontânea, uma vez que qualquer coisa que lhes remeta a mangá deverá ser catalogada, seja por uma anotação, seja por fotos, seja por uma gravação. Pode ser qualquer coisa que você tenha visto ou ouvido ou sentido. Ou seja, pode ser uma imagem, uma textura, uma forma, um sabor, um som. O que lhe lembrar mangá deverá ser coletado, da forma que vocês acharem apropriada.

Não há um número mínimo ou máximo de referências, mas o que é importante nessa etapa é que você esteja atento para essas referências.

Essas referências serão usadas no dia 08 de março, quando nos reuniremos para as outras etapas do ateliê de design. Nele será passado o briefing de design e se dará prosseguimento ao desenvolvimento do projeto, para responder à demanda do briefing.

Obrigada, e até dia 08 de março, às nove horas!⁵

Sensitization

Os projetistas envolvidos no ateliê de design deveriam coletar informações dos mais diversos tipos, que remetam a mangá, usando a técnica *sensitization*. Esta se refere a uma etapa do *context mapping*, permitindo aos participantes se envolverem com o projeto, levando-os a observar seu cotidiano em busca de elementos que possam ter alguma relação com o projeto e que serão levados para as etapas seguintes do mesmo. O envolvimento irá depender do tempo e engajamento do próprio participante (VISSER *et al.*, 2005). A *sensitization* é um movimento que antecede a reunião dos projetistas do ateliê de design, como etapa preparatória, considerando o que foi coletado pelos projetistas ao longo de um período, quaisquer elementos que os remetiam à cultura mangá, fossem eles imagens, sons, texturas, cores e até mesmo sabores. Os

⁵ Essa formatação para caracterizar e-mail enviado pela autora.