

Ao sugerir a organização das imagens em categorias peirceanas, estabelece-se uma lógica projetual, baseado no icônico (que compartilha uma característica em comum), ou no indícial (que aponta para algo do tema), ou no simbólica (que está estabelecido como sendo referente ao tema). Acredita-se que a definição do *concept* de projetos que se derem por aspectos de semelhança com a temática mangá, sem propriamente usar exatamente os elementos da mesma, o ícone, essa temática será reconhecida sem grande dificuldade. Já ao escolher trabalhar com aspectos mais sutis, ou seja, com os indicativos, esses levarão os projetos a terem a sugestão da temática mangá, sendo mais difícil a identificação imediata do tema explorado. Mas se a escolha recair por aspectos já estabelecidos por convenções ou regras ou mesmo pelo hábito, ou seja o símbolo, a temática mangá será facilmente reconhecida.

Essas classificações serão apresentadas para que os projetistas categorizem as informações da seguinte forma:

- a) Parece (ícone): em que isso se assemelha com o universo mangá? Qual o elemento que apresenta semelhança com o mangá?
- b) Aponta (índice): o que, no elemento, o fez pensar em mangá? O que tem nesse elemento que aponta para o mangá?
- c) Regra (símbolo): qual regra estabelecida para ser mangá que esse elemento contém? O que é visto frequentemente no universo mangá que se encontra nesse elemento?

Deve-se destacar que a mesma informação poderia fazer parte de mais de uma categoria e os participantes tiveram a liberdade de usar os equipamentos que preferiram para criar o *mood board*. Com essa classificação pretendeu-se auxiliar o *mood board* com vistas ao próximo movimento, a construção dos cenários.

Cenários

Cenários são técnicas que possibilitam aos participantes fugir do lugar comum e desenvolver *concepts* inovadores. Todavia, de acordo com

Manzini e Jegóu (2006), não são um exercício adivinatório sobre o futuro ou uma atividade meramente criativa, ou seja, para que se tenha a elaboração de cenários pertinentes ao projeto deve-se basear sua elaboração em coleta e análise de informações. Partindo dessa ideia, a *sensitization* fez o papel de coleta de informações e a classificação feita pelos projetistas, no *mood board*, serviu como a análise das mesmas, para elaboração do cenário. Desse modo, os projetistas escolheram um dos *mood boards* usados como referência para elaborar o cenário.

Para desenvolver os cenários, criaram uma história em que incorporaram elementos do *mood board* para responder ao problema de projeto levantado pelo briefing. Para tanto, eles usaram a ferramenta *storytelling*, que visa à elaboração de uma história que comunique sobre o que é a ideia do cenário e a lógica por trás dela (OSTERWALDER, 2010).

No momento em que os projetistas acreditaram ter alcançado o *concept* do projeto, os mesmos deveriam usar os meios que considerassem mais adequados para torná-lo tangível. Empregando as técnicas que lhes aproovessem e que permitissem a outros, que não estivessem diretamente envolvidos no processo, a compreensão do *concept* idealizado. Acreditou-se que ao tornar compreensível o *concept* do projeto, o mesmo acabaria sendo revisto e até mesmo aprimorado.

C. Terceiro movimento: feedback

Para ter o movimento final do ateliê de design, foi realizado outro grupo focal com as mesmas leitoras de TMJ, com o ensejo de compreender como o *concept* desenvolvido no ateliê correspondia às expectativas dos leitores e novas perspectivas pudessem ser levantadas sobre o *concept*. Esse movimento de levar o resultado do projeto para ser avaliado pelas leitoras de TMJ correspondeu ao objetivo de verificar o potencial de inovação do *concept*, lembrando-se que a inovação é compreendida, neste trabalho, por trazer algo que seja aceito pelo mercado.