

relationship between Interaction Design and Design Management. As secondary objectives: a) Describe the main challenges in Design Management of technology startups in Florianópolis, location pointed as a national industry hub; b) List skills needed for the repertoire of managers in order to solve the problems of a company focused on interaction design. To accomplish these objectives, it started with the Management Theory of Design Mozota, the diagnostic Rummler-Brache business scenarios model, and Wheel of Integration Design Management in Organizations Martins and Merino, as well as strategic analysis tools (the Five Forces of Potter, and a SWOT analysis). Based on this framework was held to review the literature on human resources in technology companies in Florianópolis. This was followed by interviews with four managers of these companies in order to analyze the shooting scene in which they operate such organizations; and even a questionnaire regarding domestic front companies, focusing on the Design Management, which was answered by 84 officials from 13 companies. The results point to an external scenario socioeconomically favorable to entrepreneurship in the area, except the shortage of qualified professionals. Yet appear the following results: identification of a scenery marked by internal management challenges, especially in Design Management at the strategic level (difficulties in conceiving and disseminate the strategy of the organization in line with the premises of Design) and tactical (lack of coordination team of Design and integration with other sectors).

Keywords: *Design Management; Interaction Design; Strategic Business Analysis.*

INTRODUÇÃO

A cidade de Florianópolis, capital de Santa Catarina, é apontada como pólo nacional de inovação tecnológica, concentrando centenas de empresas relacionadas a Tecnologias de Informação. Florianópolis oferece, enquanto cenário social e econômico, diversos fatores que fomentam o empreendedorismo no setor de tecnologias digitais, tais como apoio institucional de incubadoras e oferta de profissionais oriundos de universidades locais. O potencial de

crescimento de é contudo, afetado também por fatores organizacionais internos das mesmas, relacionados à gestão dos processos de trabalho. A Gestão do Design figura nesse contexto como fator decisivo para o crescimento de empresas voltadas para a inovação tecnológica, tais como as que atuam projetando sites, aplicativos e outros produtos que envolvem a interação digital com o usuário.

As organizações voltadas para esse setor são, em geral, *startups* de pequeno ou médio porte, que carecem de uma sistematizada gestão do processo de criação de interações. A falta de Gestão do Design de Interação afeta o desempenho dessas empresas, uma vez que a interatividade eficiente consiste em um fator central de geração de valor em seus produtos. Partindo dessa problemática este artigo tem por objetivo principal analisar a relação entre Design de Interação e Gestão do Design, estipulando assim os principais desafios para a gestão dos processos de design de sistemas interativos. Constam como objetivos específicos: a) Descrever o ambiente em que estão inseridas as empresas de inovação tecnológica em Florianópolis, em termos de oportunidades e desafios; b) Enumerar os pontos fortes e fracos da Gestão do Design nessas empresas voltadas para o Design de Interação.

As pesquisas relacionando Gestão do Design e Design de Interação são pouco numerosas se comparadas àquelas a respeito da Gestão do Design gráfico ou de produtos, uma vez que o Design de Interação conta com bem menos tempo de maturação. O desenvolvimento de soluções em Gestão para empresas de inovação tecnológica é uma demanda social cada vez maior, uma vez que o crescimento das mesmas costuma ser estagnado por deficiências organizacionais internas.

Este artigo concentra-se na análise do cenário externo das empresas na cidade de Florianópolis, e na análise do cenário organizacional interno das mesmas, com foco na Gestão do Design. Não é do escopo do presente artigo oferecer um modelo de Gestão do Design para todas as empresas; nem oferecer modelos e instrumentos para resolver os problemas da Gestão do Design de Interação, mas tão somente investigar as demandas da área, com foco na cidade de Florianópolis.