

posteriormente modelos digitais. As discussões sobre esse modelo estimularam mais falas e gestos que resultaram em modificações do design e novas representações gráficas, que foram materializadas em um protótipo que levou a produção de mais desenhos até a finalização do projeto.

[22] também ressalta a importância da avaliação do estado atual como sendo uma das atividades mais críticas do design. Conforme o design vai sendo alterado, vai sendo apresentado para críticas de colegas no intuito de coletar *feedbacks* específicos, chamando atenção para um determinado aspecto, ou de forma mais genérica, buscando as impressões gerais.

[23] se dedicou à elucidação de como o contexto relevante do projeto é produzido e gerenciado durante o processo de design. Ele observou que nas fases iniciais do projeto a conversa com o cliente acerca do *briefing* e a busca de materiais de referência permitiu que os designers chegassem a um espaço relativamente definido do problema, ou seja, a uma compreensão satisfatória do contexto do problema. Após a definição do conceito e da elaboração de alguns designs iniciais, as discussões foram focadas em julgamentos de estética e na verificação da contemplação dos critérios exigidos. [23] destacou o apelo multissensorial como sons, gostos e texturas foram trazidos para elaborar qualidades visuais, sugerindo que analogias sensoriais são uma forma comum de expressão estética.

Os autores citados acima, ao mesmo tempo que reforçam afirmações uns dos outros referente as linguagens e necessidades de comunicação ao longo do processo, se complementam. A síntese dos resultados das pesquisas mencionadas acima está apresentada no quadro 2.

	<b>Definição do Problema</b>	<b>Geração de Ideias</b>	<b>Tomada de Decisão</b>
<b>Objetivo</b>	Compreensão do contexto do problema e o estabelecimento de empatia com os usuários.	Geração e refinamento de alternativas.	Compreensão de como é o uso real do design e a validação da alternativa.

<b>Linguagens</b>	Interação baseada amplamente no diálogo, nos gestos e demais expressões não verbais.	Comunicação estimulada principalmente por representações visuais construídas em conjunto e com apelo multissensorial.	Análise dos movimentos corporais envolvidos no uso dos produtos. Diálogo para feedback da utilização. Manipulação de protótipos de forma síncrona ou assíncrona.
<b>Representação Visual</b>	Artefatos sócio-culturais e inspiracionais.	Cenários, story boards, desenhos e modelos.	Protótipos e protótipos funcionais.

Quadro 2: A comunicação nas etapas de projeto

**Aspectos contextuais da comunicação no design.** A compreensão dos comportamentos de comunicação em grupos é dependente da consideração do contexto no qual ocorre. Os artigos aqui considerados demonstram exemplos de fatores que impactam na comunicação no design.

Ainda que o entendimento compartilhado seja necessariamente aproximado e incompleto e que os seres humanos se preocupem em atingir um entendimento compartilhado suficiente para as suas necessidades [19], [2] afirmam que a criação de entendimento compartilhado, que está diretamente relacionada a qualidade e a efetividade do processo de design<sup>9</sup>, não depende somente da comunicação face a face, mas também do gerenciamento e organização do projeto, ou seja, de fatores presentes nos três níveis organizacionais (ator, projeto e companhia).

No nível do ator, barreiras ao entendimento compartilhado estão relacionadas a colaboração direta entre dois indivíduos que executam uma mesma tarefa. No nível de projeto, estão inclusos fatores como o planejamento, monitoramento, orçamento e organização do projeto. No nível da organização está a forma

<sup>9</sup>A falta de entendimento compartilhado causa *loops* interativos desnecessários de acordo com o estudo desenvolvido por Valkenburg & Dorst (1998), citado por [2]. [2] também citam o estudo de Song et al. (2003) que concluiu que a melhor qualidade de produtos foi originada por equipes com um crescente entendimento compartilhado.