

Curso
Mestrado

Linha de Pesquisa
Teoria e História do Design

Trilha
Achados recentes da pesquisa em design

Icaro Henrique de Abreu Monteiro

Mestrando de Design da FAUUSP, graduado em Publicidade pela Anhembí Morumbi e técnico em eletrônica pela ETEC-SP. É premiado internacionalmente por projetos que envolvem inovação, comunicação, design, tecnologia e arte. Foi head de Inovação para América Latina na IBM, hoje é CCO da Fbiz

e-mail icardeabreu@usp.br
lattes lattes.cnpq.br/6323197376440209

André Leme Fleury

Professor da Universidade de São Paulo (Poli, FAU e PRG-USP). Especialista em inovação, . Coordena diferentes iniciativas de empreendedorismo na USP (Cosmos, InovaUSP e Ocean N2). Em engenharia de produção é mestre pela UFSC e graduado e doutor pela USP, foi pesquisador visitante em Cambridge.

e-mail andre.fleury@usp.br
lattes lattes.cnpq.br/1299755265131677

Referências

- BONSIEPE, G. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blücher, 2011.
- BROWN, T. Design Thinking. Harvard Business Review, June 2008.
- CAMPBELL, J. MOYERS, B. O poder do mito. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- FLEURY, A. L.; STABILE, H.; CARVALHO, M. M. An overview of the literature on design thinking: Trends and contributions. International Journal of Engineering Education, v. 32, n. 4, p. 1704-1718, 2016.
- MAEDA, J. How to Speak Machine: Computational Thinking for the Rest of Us. Recife: Portfolio, 2019.

Inovação metodológica do design por meio de storytelling e protótipos

Icaro Henrique de Abreu Monteiro, André Leme Fleury

design; storytelling; protótipos; inovação; método

Todos os dias somos convidados a olhar o mundo de forma criativa para termos melhores explicações sobre como resolver problemas complexos, que fogem do convencional e, embora o passado seja nossa melhor pista, não é somente nele que encontraremos como projetar novos caminhos. A partir de uma abordagem abduativa buscou-se tratar da resolução de problemas de forma não convencional, combinando os métodos do design e do storytelling para elaboração de artefatos desde sua concepção. O objetivo é validar se de fato estudantes e profissionais desde sempre recorrem a esta união, mesmo não prevista explicitamente na literatura e assim embasar futuras práticas a recorrerem a uma meta estruturada e orientada por protótipos e storytelling no desenvolvimento. Foi utilizado o Design Science Research, bem como entrevistados profissionais estabelecidos em seus campos de atuação, para validar o quanto protótipos e storytelling andam juntos desde a concepção até o final no desenvolvimento de seus projetos criativos. Essas pesquisas, embasadas pela revisão bibliográfica, geraram uma proposta de modelo nomeado Invention Journey, uma trilha para desenvolvimento e aceleração de processos de projeto em design por meio de fases mais curtas e antecipadas, baseadas em storytelling e protótipos, materializadas ao final em modelos físicos disruptivos.

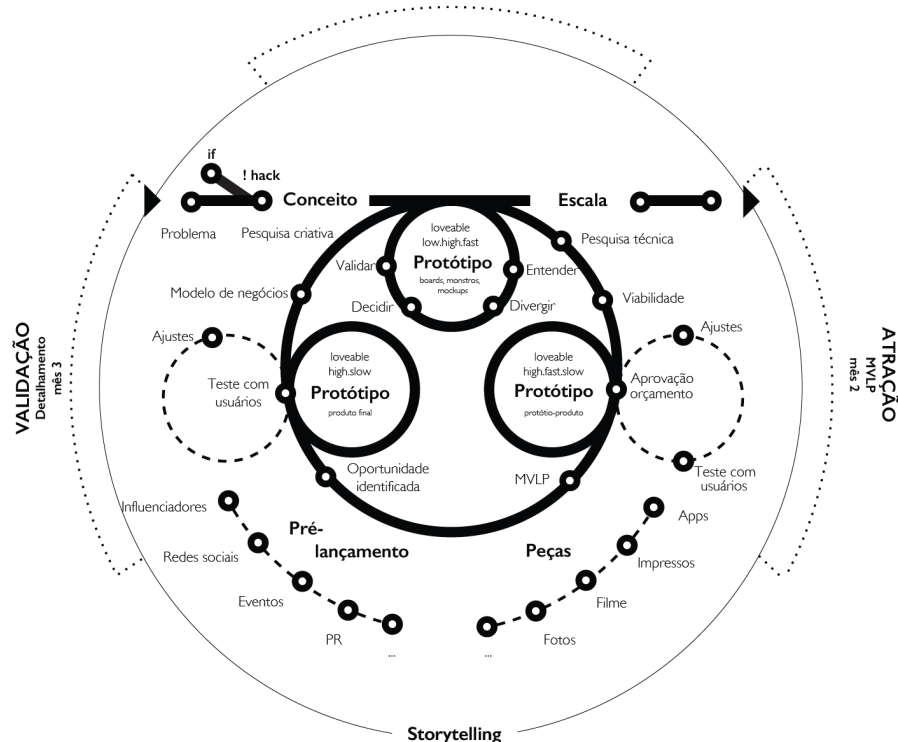


Fig. 1. Modelo Invention Journey - Fonte: O Autor (2021).

Course
Master's Degree

Line of Research
Design: Processes and Language

Trail
Recent design research findings

Icaro Henrique de Abreu Monteiro

He is Master's student in Design at FAUUSP, graduated in Advertising at Anhembí Morumbi and technician in electronics at ETEC-SP. Internationally awarded for projects involving innovation, communication, design, technology and art. Was head of Innovation for Latin America at IBM, today, CCO of Fbiz

e-mail icardeabreu@usp.br
lattes lattes.cnpq.br/6323197376440209

André Leme Fleury

Professor at the University of São Paulo (Poli, FAU, PRG-USP). Innovation specialist, Coordinates different entrepreneurship initiatives (Cosmos, InovaUSP and Ocean). In production engineering, holds a master's degree from UFSC and a graduate and doctorate from USP. Visiting researcher at Cambridge.

e-mail andre.fleury@usp.br
lattes lattes.cnpq.br/1299755265131677

References

- BONSIEPE, G. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blücher, 2011.
- BROWN, T. Design Thinking. Harvard Business Review, June 2008.
- CAMPBELL, J. MOYERS, B. O poder do mito. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- FLEURY, A. L.; STABILE, H.; CARVALHO, M. M. An overview of the literature on design thinking: Trends and contributions. International Journal of Engineering Education, v. 32, n. 4, p. 1704-1718, 2016.
- MAEDA, J. How to Speak Machine: Computational Thinking for the Rest of Us. Recife: Portfolio, 2019.

Design methodological innovation through storytelling and prototypes

Icaro Henrique de Abreu Monteiro, André Leme Fleury

design; storytelling; prototype; innovation; method

Every day we are invited to look at the world in a creative way to have better explanations on how to solve complex problems, which go beyond the conventional. Although the past is our best clue, it is not only in it that we will find the clues to project new paths. From an abductive approach, we sought to deal with problem solving in a non-conventional way, combining design and storytelling methods for the elaboration of artifacts from their inception. The objective is to validate whether in fact students and professionals have always resorted to this union, even if not explicitly foreseen in the literature, and thus to support future practices to resort to a goal structure guided by prototypes and storytelling in development. Design Science Research was used, as well as professionals established in their fields of expertise were interviewed to validate how much prototypes and storytelling go together from conception to the end in the development of their creative projects. These researches, based on the literature review, generated a proposed model named Invention Journey, a path for the development and acceleration of design processes through shorter and anticipated phases, based on storytelling and prototypes, materialized in the end in physical models disruptive.

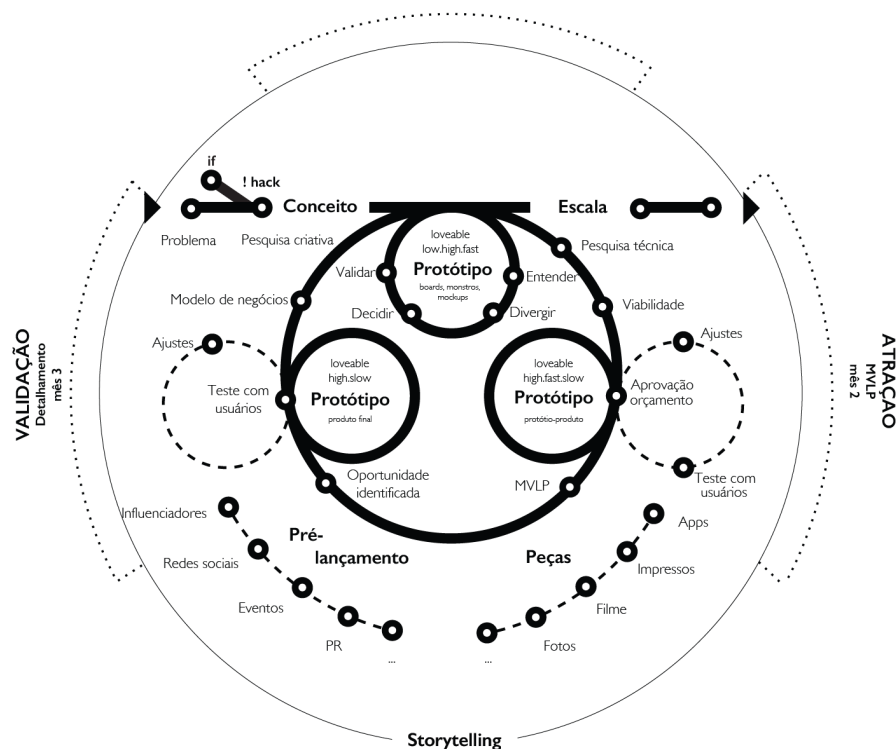


Fig. 1. Invention Journey Model - Source: The Author (2021).