

Planejamento de projetos em design: reflexões sobre a abordagem apresentada nos processos metodológicos de desenvolvimento de projetos presentes no ensino do Design no Brasil.

The planning of projects in design: reflections on the approach presented in the methodological development processes present projects in design education in Brazil.

FOLLMANN, Giselle Blasius; Mestre; Universidade Federal do Paraná.

gifollmann@hotmail.com

EL MARGHANI, Viviane G. R; Doutora; Universidade Federal do Paraná.

Viviane.gasparibas@gmail.com

Resumo

Designers, por definição, são desenvolvedores de projetos e uma atribuição desta profissão no país é o planejamento destes projetos. O Planejamento é considerado uma etapa essencial do processo de desenvolvimento de projetos por várias áreas de conhecimento. Assim, assume-se que este planejamento deve ser parte integrante do ensino de Design no país. Porém, observa-se que, apesar do vasto material acerca de metodologias para o desenvolvimento de projetos em design no país, pouco se fala, especificamente, sobre este PLANEJAMENTO. Neste contexto, este artigo propõe uma reflexão sobre os processos metodológicos de desenvolvimento de projetos presentes no ensino de Design no Brasil acerca do planejamento destes projetos.

Palavras Chave: Planejamento, design, metodologia e ensino.

Abstract

Designers, by definition, project developers and an assignment of this profession in the country is planning these projects. Planning is considered a key step in project development process for several areas of knowledge. Thus, it is assumed that this planning should be an integral part of teaching design in the country. However, it is observed that despite the vast amount of material on methodologies for the development of design projects in the country, little is said specifically about this PLANNING. In this context, this article proposes a reflection on the methodological development processes present projects in teaching Design in Brazil about the planning of these projects.

Keywords: *Planning, design, methodology and teaching.*

1 Introdução

Designers, por definição, são desenvolvedores de projetos. Segundo Art. 2º do PROJETO DE LEI Nº 1.391/11, que regulamenta o exercício do profissional de Design no país, **Designer** é, todo aquele que desempenha atividade especializada de caráter técnico-científico, criativo e artístico para a elaboração de projetos de design passíveis de seriação ou industrialização. O mesmo projeto de Lei cita que a primeira atribuição do designer é o **planejamento e o projeto** de sistemas, produtos, ou mensagens visuais ligados aos respectivos processos de produção industrial.

Por sua vez, o Planejamento de projetos é considerado uma etapa essencial do processo de desenvolvimento de projetos por várias áreas de conhecimento. Seu papel principal é informar a todos os envolvidos no projeto aonde se quer ir e como se chegar lá. Rozenfeld et. al. (2006) lembram que o planejamento compreende a pesquisa e a identificação de informações que tratam da descrição de todas as atividades, recursos e demandas, e a melhor forma de integrá-los, visando menor taxa de erros, prevendo as necessidades da integração de informações e decisões entre as áreas funcionais e os outros projetos da organização, e contribuindo para a melhor coordenação e comunicação do projeto como um todo.

Diante dessas afirmações, assume-se que o planejamento de projetos deve ser parte integrante do ensino de projetos de Design no país, a fim de mais bem preparar o futuro designer para as necessidades do mercado, especialmente quando se observa uma crescente tendência em envolver o Design no gerenciamento das organizações.

Costuma-se considerar que a gestão do Design ocorre no nível estratégico da organização, mas é essencial perceber que o planejamento de projetos está ligado diretamente à estratégia da organização mesmo no nível operacional, quando assuntos tratados na Gestão do Desenvolvimento de Produtos estão conectados ao planejamento e ao processo de desenvolvimento destes mesmos produtos. Portanto, é fundamental que projetos de design, mesmo com aplicação no nível operacional, tenham um planejamento bem estruturado, o que contribui diretamente para o planejamento estratégico da organização.

Para o desenvolvimento de projetos, o ensino de design no Brasil, desde a década de 1960, já introduz seus alunos a diversas metodologias tradicionais (muitas ainda nascidas na Bauhaus e Escola de Ulm – berço do design), e outras novas metodologias, que vêm sendo adaptadas conforme necessidades de mercados e novas técnicas e processos que vêm surgindo.

Já para o planejamento de projetos, pressupõe-se que o ensino de design no país aborde metodologias, métodos e ferramentas sobre planejamento e desenvolvimento de projetos desta natureza. O que se observa, porém, é que, apesar do vasto material acerca de metodologias para o desenvolvimento de projetos em design, pouco se fala, de forma específica, sobre o PLANEJAMENTO destes projetos. Isto possivelmente contribui para que o ensino de graduação em design no Brasil apresente lacunas, se comparado com o conhecimento oriundo de outras áreas em relação a esta etapa do processo.

Neste contexto, este artigo propõe uma reflexão sobre os processos metodológicos de desenvolvimento de projetos presentes no ensino de Design no Brasil, e uma análise sobre como estes processos exploram o planejamento de projetos em Design.

Através de uma Revisão Bibliográfica e um Levantamento (*Survey*), foram identificados Cursos de Design no Brasil, e neles, *as metodologias de projeto mais utilizadas nas disciplinas de projeto destes cursos*. Neste contexto, este artigo faz uma análise de como estas metodologias abordam o planejamento de projetos, comparando esta abordagem a outras, de áreas correlatas ao Design, onde o planejamento de projetos aparece como etapa essencial do processo.

2 Planejamento de Projetos

O processo de planejamento de projeto é um componente essencial do gerenciamento de qualquer projeto, afirma Heldmann (2005). O mesmo autor divide este processo em quatro etapas: processo de iniciação, processo de planejamento, processo de execução e processo de monitoramento e controle, citando que é competência do processo de planejamento informar a todos os envolvidos no projeto aonde se quer ir e como chegar lá. O autor afirma ainda que parte do sucesso de um projeto está em seu planejamento. Portanto, é comum que se passe tanto tempo no planejamento, quanto na execução de um mesmo projeto.

Para Rozenfeld et. al. (2006) o principal objetivo da fase que inclui o planejamento estratégico e o planejamento de projetos (pré-desenvolvimento) está em contribuir com o uso eficiente dos recursos da empresa, focar nos projetos prioritários definidos pelos critérios da empresa, iniciar projetos mais rapidamente e de forma mais eficiente, e ter claro, os critérios de avaliação dos projetos em andamento. Além disso, a criação de um escopo e a avaliação de riscos no planejamento pode contribuir com a prevenção de problemas durante a realização dos projetos.

Neste sentido, Heldmann (2005) cita que o Gerenciamento de Projetos, o qual tem como âmago do processo o Planejamento de Projetos, permite que haja controle sobre as ações e recursos do projeto, o que significa aplicar habilidades, conhecimentos, ferramentas e técnicas aos métodos de realização de projetos. O mesmo autor traz uma lista de vantagens sobre a criação de processos sólidos de planejamento nas organizações:

- Aprimora o desempenho geral do projeto
- Reduz a duração dos projetos
- Reduz os custos do projeto
- Aumenta a qualidade
- Aprimora a comunicação e proporciona um ambiente aberto à comunicação
- Proporciona metodologias normatizadas para que todos da organização apliquem
- Garante coerência nos relatórios
- Aumenta a precisão dos relatórios do projeto.

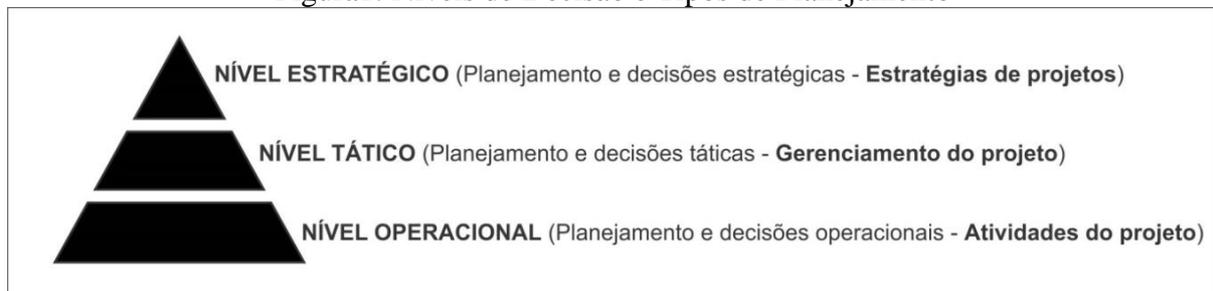
Para Van Der Heijden (2009) no processo de planejamento corporativo, é possível distinguir cinco estágios do ciclo do planejamento de uma organização: o planejamento estratégico (explora o futuro, define metas e se desenvolve na forma de uma ideia de negócio para a organização); o planejamento mestre (plano global que trata do desempenho total de custos/benefícios dos planos de projetos combinados); o planejamento de projetos (tradução da estratégia em planos de negócios e passos de ação), o planejamento orçamentário (quantificar financeiramente o plano de negócios) e a avaliação (avaliação do processo rela em relação ao que foi proposto nos planos).

Já Oliveira (2009) alega que pode se distinguir três tipos de planejamentos de acordo com os níveis hierárquicos e suas decisões:

- Planejamento operacional
- Planejamento tático
- Planejamento estratégico

El Marghani (2011) lembra que, em todos os três níveis é possível perceber a atuação da Engenharia e do Design no processo de concepção de produtos ou processo de desenvolvimento de produtos (PDP). Ver Figura 1:

Figura1: Níveis de Decisão e Tipos de Planejamento



Fonte: Adaptado de Oliveira (2009).

É possível perceber, de acordo com a Figura 1, que as decisões sobre o planejamento de projetos tomadas no nível operacional são refletidas diretamente nas atividades de projeto, enquanto que as decisões no nível tático são relativas ao gerenciamento de projetos e as do nível estratégico, que estão no topo da pirâmide, são decisões da cúpula organizadora da empresa, e envolvem decisões de estratégias da empresa, que devem ocorrer a longo prazo.

Apesar de relacionados, cada nível tem suas peculiaridades e é responsável por um tipo de planejamento que precisa ser executado, em diversos planejamentos de projetos, inclusive em projetos desenvolvidos por designers.

De maneira geral, a abordagem dos modelos de processos (metodologias) de projetos, em relação ao planejamento, de áreas correlatas ao design (como por exemplo no Desenvolvimento de Produtos e no Gerenciamento de Projetos - engenharia e administração) é muito similar.

Rozenfeld et. al. (2006), por exemplo, propõem um modelo de referência para a gestão do desenvolvimento de produtos (PDP), onde reúnem informações, métodos e ferramentas sobre todo o processo e apresentam melhorias para o processo na íntegra. Os autores apresentam um modelo que segundo eles é genérico e pode ser utilizados por diversas empresas se adaptado conforme necessidades específicas.

Este modelo é dividido em três macro-fases (PRÉ-DESENVOLVIMENTO, DESENVOLVIMENTO E PÓS-DESENVOLVIMENTO) e subdividido em seis fases ou áreas de conhecimento (**planejamento do projeto, projeto informacional, projeto conceitual, projeto detalhado, preparação da produção e lançamento do produto**) e atividades, que são determinadas pela entrega de um conjunto de resultados (*deliverables*).

Assim, foram analisados alguns modelos de processos considerados referência em suas áreas de conhecimento como: Rozenfeld (2006): Gestão do Desenvolvimento de Produtos (PDP); PMBOK® Guide (2000) – *Gerenciamento de Projetos*; e ABNT – NBR ISO 21500/2012: Orientações sobre o Gerenciamento de Projetos. Segundo Follmann (2015), estes modelos relacionam em seus processos iniciais de planejamento, atividades similares que correspondem normalmente às áreas de conhecimento: Integração, Escopo, Recursos, Tempo, Custo, Risco, Qualidade, Aquisições e Comunicações. Estas áreas, no presente artigo, serão consideradas referência para as análises a serem realizadas.

3 Processos metodológicos de desenvolvimento de projetos (metodologias projetuais) presentes no ensino de design no Brasil

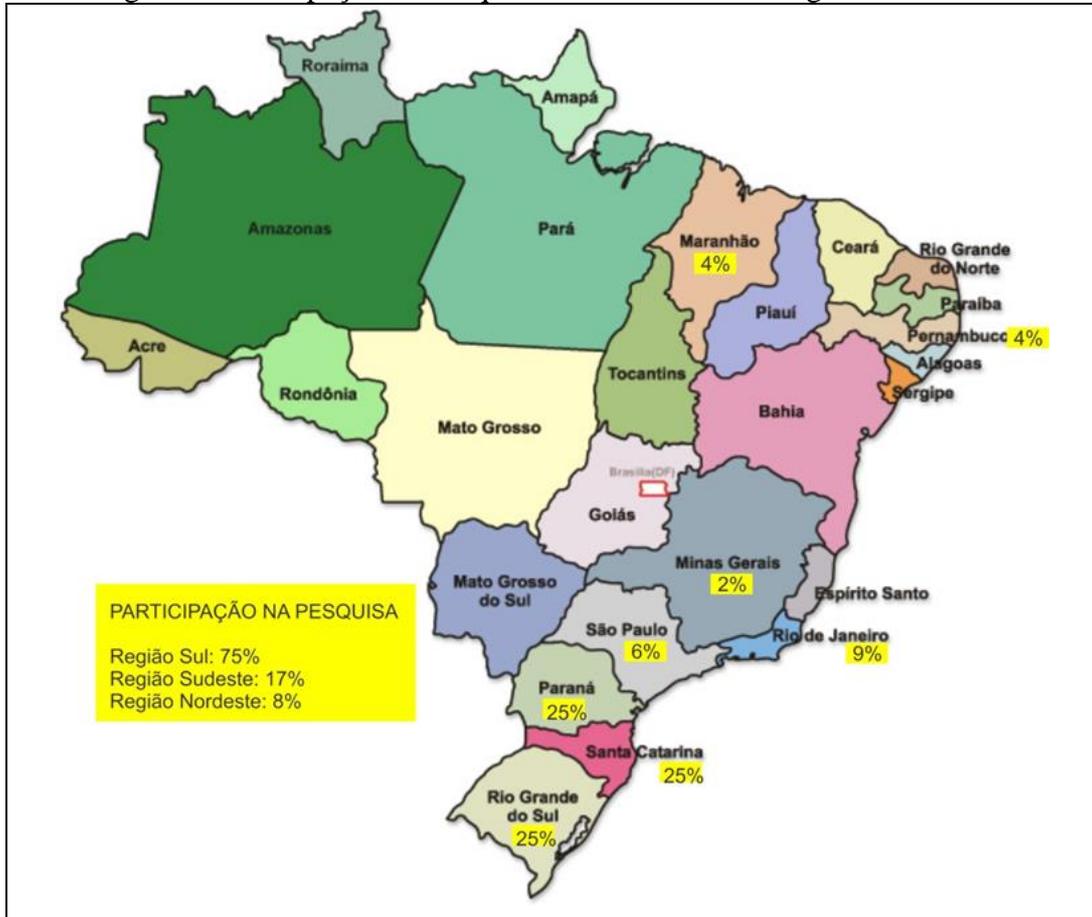
A partir do levantamento realizado em 2014 - descrito em Follmann (2015), analisando uma população-alvo que compreendeu as Disciplinas de Projeto, dos Cursos brasileiros de Ensino de graduação em Design ou Desenho Industrial (bacharelado), aprovados pelo Ministério da Educação, segundo “Conceito Enade” 2012, representados neste levantamento, por seus professores, foram selecionadas 140 Instituições de ensino, totalizando 203 cursos de Design (incluindo qualquer especialidade), onde estimou-se haver em torno de 800 disciplinas de projeto.

Colaboraram com a pesquisa professores de vinte e cinco (25) Instituições de Ensino superior em Design, destas, nove (9) particulares, e dezesseis (16) públicas, sendo elas: Centro Universitário Católica de SC, Faculdade SATC, FAU-USP, PUC-Rio, UEL, UEMG, UFPE, UFPR, UFRGS, UFRJ, UFSC, UFSM, ULBRA-Canoas, UNIFRA, UniRitter, UNISINOS, Univ.Anhembi-Morumbi, UNIVILLE, Universidade do Contestado, Universidade Estadual de Londrina, Universidade Estadual de Maringá, Universidade Federal do Maranhão, UNOESC – PINHALZINHO, UTFPR e UPM.

As respostas vieram de diversas regiões do país, chegando ao total de cinquenta e um (51) questionários respondidos, ou seja, 6,38% da população total estimada, porém deve-se considerar que grande parte dos professores respondentes pode ministrar mais do que uma disciplina de projeto e se este dado for levado em conta, a porcentagem pode dobrar ou até quadruplicar.

A Figura 2 demonstra no Mapa do Brasil, o percentual de respostas por região.

Figura 2: Participação na Pesquisa de acordo com as regiões do Brasil.



Fonte: Follmann (2015)

Fizeram parte deste levantamento, Cursos de Design de várias especialidades: Design, Desenho Industrial, Design de Produto, Design Gráfico, Comunicação Visual, Design de Interiores, Design Gráfico/Digital, Design Visual e Design de Moda.

Da análise estatística das respostas recebidas verificou-se, entre outras informações, que 96% dos professores das Disciplinas de Projeto, utilizam uma (ou mais) metodologia projetual em sua disciplina, esta, definida por eles ou pelos próprios alunos. Foram citadas mais de cinquenta metodologias/autores diferentes¹. As Metodologias mais citadas na pesquisa estão descritas na Tabela 1:

¹ Metodologias/autores citados como presentes nas disciplinas de projeto dos cursos de Design no Brasil – segundo levantamento de Follmann (2015): ALEXANDER, Christopher; ALI, Fatima; Análises Heurísticas de Nielsen; ARCHER, Leonard B; BACK; BAXTER, Mike; BOMFIM; BONSIÉPE, Gui; BROWN; BURDEK, BERNHARD; CALORI, Chris; CELASCHI; CHAMMA E PASTORELO; COSTA; CROSS, Nigel; DE MORAES; design thinking; FRASCARA, Jorge; FRINGS, Gini; FUENTES, Rodolfo; GARRETT, Jesse James; GOMES (DNA PROCESS); GOMES (TVU); GOMES (4 PS); GOMES, Vidal; JONES; LÖBACH, Berndt; Manzini & Vezzoli; Método DADI / Método Centrado no Usuário; metodologia de ecodesign (D4S-

Tabela 1: Autores/Metodologias mais citados.

AUTOR	NUMERO DE CITAÇÕES	Porcentagem do Total
BAXTER , Mike	16	14%
LÖBACH, Bernd	16	14%
MUNARI, Bruno	13	11%
BONSIEPE, Gui	10	8,6%
FUENTES,Rodolfo	03	2,5%
PEON, Maria Luiza	02	1,7%
BOMFIM	02	1,7%
GOMES, Luiz Vidal Negreiros	02	1,7%
GOMEZ, Luiz Salomão Ribas	02	1,7%
ROZENFELD, Henrique	02	1,7%
TREPTOW, Doris	02	1,7%
Outros Autores/Metodologias Com 1 citação	46	39,6%

Fonte: Follmann (2015)

A partir dos resultados deste levantamento pôde-se observar que muitas são as metodologias empregadas nas disciplinas de projeto no país, inclusive com adaptações do autor e dos próprios alunos, entretanto, autores clássicos da literatura em design, com metodologias criadas nas décadas de 1970 e 1980, continuam sendo os mais citados como a metodologia que está sendo aplicada na disciplina de projeto nos cursos de design no Brasil.

Dados do mesmo levantamento apontam uma defasagem de literaturas pedagógicas sobre metodologias de projeto para o design gráfico, porém, para o design de produto, os professores já assinalaram a utilização de técnicas aplicadas em outras áreas de conhecimento, e ainda que, novas metodologias ou adaptações na aplicação delas vêm se tornando prática entre os professores de Projeto.

Outro dado relevante indica que os professores, em sua grande maioria (67%) consideram suficiente o planejamento proposto pelas metodologias existentes, e que apenas parte dos professores recorrem a outros métodos, técnicas e ferramentas para complementar este planejamento. Porém, o fato de 33% considerarem a utilização de outras ferramentas para este planejamento, já dá indícios de que o planejamento de projetos em Design vem se tornando uma necessidade eminente.

UNEP/Delft); metodologia de sistemas produto-serviço (MePSS); Metodologia para projetos de sinalização (valeria london design), Metodologia própria (em construção); Metodologia tradicional de design; MILTON, Alex; MORAES; MORRIS, Richard; MUNARI, Bruno; NEVES, André; Pahl & Beitz; Papanek; PDP; PEÓN, Maria Luísa; PHILLIPS; QUARANT; RECH; RENFREW; ROGERS, PAUL; ROOZENBURG, Norbert; ROZENFELD; RUBIN; SANCHES; SORGER E UDALÉ; SORGER, Richard; STRAUB; STRUNCK, Gilberto Luiz Teixeira Leite; TREPTOW, Doris; TXM; Ulrich-Eppinger; VDI 2222; Vijay Kumar (IIT Chicago).

Além disso, algumas respostas mostraram que há uma grande liberdade em incentivar os próprios alunos a buscarem ferramentas para complementar a metodologia que está sendo empregada na disciplina.

Vários respondentes mencionaram que utilizam ferramentas diferentes, adequando-se ao contexto do projeto proposto. Outros ainda acenaram que a partir das primeiras etapas propostas pelos alunos, os acadêmicos são incentivados a propor ferramentas e técnicas para cada uma das etapas metodológicas, inclusive, para o planejamento de projetos.

Pelos professores que recorrem a outros métodos, técnicas e ferramentas para complementar o planejamento de projeto elaborado pela metodologia do semestre, foram apresentadas diversas ferramentas que advêm de áreas como: administração, engenharias, artes, e áreas relacionadas ao processo criativo e ao processo lógico de pensamento. Isso pode ser um indicador de que o planejamento dos projetos, a partir de metodologias clássicas da área do design, pode não ser suficiente para o planejamento eficiente do projeto como um todo, sendo necessário recorrer a ferramentas que complementariam este planejamento.

Outro ponto a se observar é que, segundo o levantamento executado, há um desconhecimento referente ao planejamento de projeto no sentido em que ele é tido por áreas como o PDP e gerenciamento de projetos (ADM), sendo este, muitas vezes, confundido com as primeiras etapas da metodologia de projeto em Design.

4 Correlações entre metodologias de design e o planejamento de projetos

A partir de análises sobre as metodologias mais citadas e indicadas como presentes no ensino de Design no Brasil foram elaborados quadros, que exibem resumidamente, um panorama de como estas metodologias se apresentam diante do planejamento de projetos, segundo áreas correlatas ao Design.

A Metodologia proposta por ROZENFELD ET. AL. (2006) está nos quadros para servir de comparação com as demais, pois apresenta um processo completo, considerando atividades do planejamento de projetos.

Tabela 2: Comparação entre Metodologia de Design e Níveis do Planejamento.

NÍVEIS DE PLANEJAMENTO	METODOLOGIAS DE DESIGN – Presentes no Ensino de Design no Brasil (2014)									
	Metodologia De Baxter (1998)	Metodologia De Löbach (1976)	Metodologia De Munari (1981)	Metodologia De Bonsiepe (1978)	Metodologia De Fuentes (2006)	Metodologia De Peón (2000)	Metodologia De Gomes (2000)	Metodologia De Gomez (2009)	Metodologia Rozenfeld (2007)	Metodologia El Marghani (2011)
ESTRATÉGICO (Estratégias de projeto)										
TÁTICO (Gerenciamento de projeto)										
OPERACIONAL (Atividades de projeto)										

A primeira análise realizada é demonstrada na Tabela 2. Ela indica o posicionamento das metodologias de Design diante dos Níveis de Planejamento (Estratégico, Tático e Operacional), evidenciando o quanto cada metodologia considera as atividades executadas em de cada nível.

Diante desta comparação é possível perceber que as Metodologias de Design estão mais direcionadas às atividades do Nível Operacional. Algumas consideram atividades do Nível Tático (indicando algumas ações para o gerenciamento do projeto), e poucas, atividades do Nível Estratégico.

Apenas a Metodologia proposta por Gomez (2009) considera o processo como um todo. A Metodologia de Baxter (1998) inclui indicações sobre a necessidade do planejamento estratégico, mas também não apresenta um processo claro de como ele deve ocorrer.

A próxima análise, demonstrada pela Tabela 3, apresenta uma correlação entre as Metodologias de Design e as macro-fases do desenvolvimento de produtos - segundo Rozenfeld et. Al. (2006), demonstrando onde se concentram as atividades das metodologias de Design diante do processo de desenvolvimento como um todo.

Esta correlação foi baseada nas informações apresentadas por Rozenfel (2007) e pelas análises das metodologias de Design. Ela demonstra que as atividades das Metodologias de Design selecionadas para compor o quadro, se concentram principalmente na Macro-fase do DESENVOLVIMENTO, onde comumente o Design já tem participação mais efetiva nas organizações.

Algumas metodologias consideram dados sobre o PRÉ-DESENVOLVIMENTO, trazendo informações sobre o planejamento estratégico, mas sem um processo claro de como ele deve ocorrer e sem demonstrar a relação necessária do planejamento com o processo de desenvolvimento como um todo.

Apenas a Metodologia proposta por Gomez (2009) considera o processo como um todo. Porém esta Metodologia não trata do desenvolvimento de produtos, mas sim, da criação e gerenciamento (Branding) de uma marca.

Já a Tabela 4 demonstra a comparação entre as principais atividades do Planejamento de Projetos e as atividades desenvolvidas nas Metodologias de Design, demonstrando quais áreas e atividades do planejamento de projetos são observadas nestas metodologias.

Esta correlação demonstra que as principais atividades do Planejamento de Projetos não são observadas nas Metodologias de Design. Alguns termos em comum são utilizados, como por exemplo, tempo, custos, cronograma; porém, efetivamente, as Metodologias de projeto em Design, não consideram o planejamento do projeto como parte efetiva de seu processo.

Tabela 3: Comparação entre Metodologia de Design e Macro-fases do Desenvolvimento de Produtos.

METODOLOGIAS DE DESIGN – Presentes no Ensino de Design no Brasil (2014)										
ATIVIDADES DO PLANEJAMENTO DE PROJETOS	Metodologia De Baxter (1998)	Metodologia De Löblich (1976)	Metodologia De Munari (1981)	Metodologia De Bonsiepe (1978)	Metodologia De Fuentes (2006)	Metodologia De Peñó (2000)	Metodologia De Gomes (2000)	Metodologia De Gomez (2009)	Metodologia Rozsniak (2007)	Metodologia El Marchant (2011)
Desenvolver PLANO DE PROJETO										
Definir STAKEHOLDERS										
Definir ESCOPO DO PRODUTO										
Definir ATIVIDADES										
Desenvolver CRONOGRAMA										
Identificar RISCOS										
Planejar respostas aos riscos identificados										
Definir RECURSOS HUMANOS necessários										
Estimar CUSTOS										
Preparar ORÇAMENTO DO PROJETO										
Analisar VIABILIDADE ECONOMICA DO PROJETO										
Planejar QUALIDADE										
Definir INDICADORES DE DESEMPENHO										
Definir PLANO DE COMUNICAÇÕES INTERNAS										
Determinar RECURSOS necessários (Aquisição de pessoas, equipamentos, materiais)										

Observando as correlações das Tabelas 2, 3 e 4, realizou-se ainda uma breve descrição sobre como cada uma das metodologias de Design citadas como presentes no Ensino de 5ª GAMPI Plural, 2015, UNIVILLE, Joinville, SC

Design, especificamente nas Disciplinas de Projeto, se apresentam diante do Planejamento de Projetos.

- **LÖBACH (1976)** - prevê alguns itens referentes ao Plano de Projeto em sua metodologia projetual, mas mantém o foco no Nível Operacional das atividades de desenvolvimento de projetos.
- **BONSIEPE (1978)** - cita brevemente várias atividades que incorporam o planejamento de projetos, porém ao longo do processo, e não como parte integrante de um planejamento preliminar, e ainda de forma a indicar que são ações necessárias, mas não demonstra como executar estas ações. Este autor é um dos poucos que considera atividades além do Nível Operacional, entrando em questões do Nível Tático, ou seja, do gerenciamento de projetos.
- **MUNARI (1981)** - apresenta uma metodologia voltada ao processo criativo, considerando ainda aspectos da indústria neste processo. O autor não aborda atividades além das que fazem parte do desenvolvimento operacional de um projeto.
- **GOMES (2000)** - também apresenta um processo criativo para o desenvolvimento de produtos, e mantém o foco apenas nas atividades operacionais deste desenvolvimento.
- **BAXTER (1998)** - fala sobre princípios do desenvolvimento de novos produtos, apresentando itens que fazem parte do gerenciamento das atividades do projeto, incluindo ainda, atividades do planejamento estratégico de um produto. Na metodologia do processo criativo, também apresentada por ele, Baxter se atém ao Nível Operacional do desenvolvimento de produtos.
- **EL MARGHANI (2011)** - tem sua metodologia inspirada no processo de desenvolvimento de produtos adotado pelas áreas de engenharia, incluindo a criatividade como diferencial agregador ao processo de design proposto. A autora cita a necessidade do planejamento de projetos, assim como de todos os itens do pré e pós-desenvolvimento de um projeto, porém, demonstra o processo apenas no nível operacional.
- **PEON (2000) E FUENTES (2006)** - exibem metodologias indicadas ao desenvolvimento específico de produtos gráficos ou de comunicação visual. E, apesar de manterem o foco nas atividades operacionais do desenvolvimento destes produtos, indicam ações para o planejamento do plano de projeto.
- **GOMEZ (2009)** - apresenta uma metodologia específica para a criação e o gerenciamento de marcas (*Branding*). O que se observa é que há ações estratégicas de projeto e que o foco do desenvolvimento está aí. Há uma continuação da metodologia chamada TXM, que aborda os três níveis de desenvolvimento. Esta, porém, não está descrita nesta pesquisa.
- **ROZENFELD ET. AL. (2007)** - abordam todos os três níveis de desenvolvimento de um produto, e serviu como parte integrante do desenvolvimento de parâmetros de comparação das atividades consideradas necessárias ao planejamento de projetos.

A partir do reconhecimento e de análises sobre as metodologias presentes no ensino de Design no Brasil, e de informações dos processos de planejamento considerados referências em suas áreas de conhecimento, foram elaborados quadros comparativos, que demonstravam resumidamente, um panorama de como as metodologias de Design tratam o planejamento de projetos, se comparado a estas áreas correlatas ao Design.

A análise dos quadros comparativos contribui para se acreditar que o planejamento de projetos em Design ocorre de forma simplificada se comparada a outras áreas de conhecimento que também fazem planejamento de projetos. E ainda, que as metodologias projetuais, usualmente utilizadas nos cursos de Design no Brasil, não abordam este planejamento de forma completa, usando este mesmo parâmetro de comparação.

Assim, assume-se que as investigações deste artigo possam fornecer dados relevantes para a verificação da necessidade de adaptações nos conteúdos programáticos (ementas) dos cursos de Design no país, relativos à maior inclusão do processo de planejamento no desenvolvimento de projetos em Design, de modo a complementar as metodologias projetuais já existentes, na busca por um processo mais abrangente e eficaz para o desenvolvimento destes projetos.

5 Referências

- ABNT - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR ISO 21500-2012:** Orientações sobre Gerenciamento de Projetos. Comitê ABNT/CEE-093. Rio de Janeiro, 2012.
- BAXTER, Mike. **Projeto de produto:** guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- BONSIEPE, Gui. **Design: como prática de projeto.** São Paulo: Blucher, 2012.
- BONSIEPE, Gui. **Metodologia experimental :desenho industrial.** Brasília: CNPq, 1984.
- CNPQ - **Tabela de Áreas do Conhecimento – ANEXO I.** Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico Coordenação do Programa de Pesquisa em Engenharias – COENG. Comitê Assessor de Design. Curitiba – Brasil, 2005.
- EL MARGHANI, Viviane G.R. **Modelo de Processo de Design.** São Paulo: Blucher Acadêmico, 2011.
- FOLLMANN, Giselle Blasius. **Proposta de modelo para o planejamento de projetos em design: uma contribuição para o ensino do design no Brasil.** Dissertação de Mestrado apresentada ao PPGDesign UFPR. Curitiba, PR. 2015.
- FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico:** uma metodologia criativa. 1. ed. São Paulo: Rosari, 2009.
- GOMES, Luiz Vidal Negreiros. **Criatividade:** projeto, desenho, produto. Santa Maria: Schds, 2001.

GOMEZ, Luiz Salomão Ribas, MATHEUS, Américo Conceição (2009). **Brand DNA: The Brands creative [R]evolution**. Lisboa: iaDe.

HELDMAN, Kim. **Gerência de projetos: fundamentos**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

INEP. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. O que é Enade? Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/enade>> Acesso em: 24 fev.2014

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças de. **Planejamento estratégico: conceitos, metodologia, práticas**. 26. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de identidade visual**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

PMBOK® Guide - **A Guide To The Project Management Body Of Knowledge: 2000 edition**. Newtown Square: PMI, 2000.

PORTARIA INEP nº 128 de 24 de junho de 2009, Publicada no Diário Oficial de 25 de junho de 2009, Seção 1, pág. 23. Disponível em: <http://download.inep.gov.br/download/enade/2009/Portaria_Diretrizes_2009_Design.pdf> Acesso em 09 jan. 2014.

PROJETO DE LEI Nº 1.391 de 2011. Redação Final. Dispõe sobre o exercício profissional de Designer e dá outras providências. Comissão de Constituição e Justiça e de CIDADANIA - Câmara dos Deputados. Disponível em: <http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1079277&filenome=Tramitacao-PL+1391/2011> Acesso em: 08 jan. 2014.

RESOLUÇÃO Nº 5, de 8 de março de 2004. **Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências**: Conselho Nacional De Educação - Câmara De Educação Superior: Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12991> Acesso em 07 jan. 2014

ROZENFELD, Henrique; FORCELLINI, Fernando Antônio; AMARAL, Daniel Capaldo; TOLEDO, José Carlos de; SILVA, Sérgio Luis da; ALLIPRANDINI, Dário Henrique; SCALICE, Régis Kovacs. **Gestão de desenvolvimento de produtos: uma referência para a melhoria do processo**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2006.

TREPTOW, Doris. **Inventando moda: planejamento de coleção**. 2. ed. Brusque: D. Treptow, 2003.

VAN DER HEIJDEN, Kees. **Planejamento por cenários: a arte da conversação estratégica**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.