

- Às empresas que utilizam máquinas, propicia melhor conhecimento do que o mercado lhes oferece, criando, inicialmente, senso crítico sobre as máquinas e equipamentos dos quais dispõe e gerando critérios para novas aquisições.

7. Referências

BONSIEPE, Gui. *A tecnologia da tecnologia*, São Paulo, Edgard Blücher, 1983.

RIGHI, Carlos Antonio Ramírez. *Modelo para implantação de programa de ergonomia na empresa - MipErgo*. Florianópolis, 2002. Tese de doutorado (Doutorado em Engenharia de Produção) - Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, UFSC, 2002.

* Graduação em Desenho Industrial. Doutor em Engenharia de Produção. Departamento de Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina.

** Graduação em Desenho Industrial - Mestrando em Ergonomia. Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina.

A “Mágica” Social do Designer (r002)

The social “Magic” of Designer

Waleska Maria Lopes Vianna* y Adriana Leiria Barreto Matos**

1. Introdução

O artesanato tem tido uma crescente revalorização, possibilitando o resgate da tradição cultural brasileira, consolidando-se também como uma importante alternativa no combate a desigualdade social, à medida que promove geração de emprego e renda. Conforme Lima e Azevedo:

Artesanato: É atividade predominantemente manual de produção de bens, exercida em ambiente doméstico ou em pequenas oficinas, postos de trabalho ou centro associativo, no qual se admite a utilização de máquinas ou ferramenta, desde que não dispensem a criatividade ou a habilidade individual e de que o agente produtor participe, diretamente, de todas ou quase todas as etapas da elaboração do produto. (Lima e Azevedo, 1982, p.18). Na busca por incentivar o trabalho dos grupos de artesanato, que desempenham um papel primordial no resgate de nossa memória cultural, muitas iniciativas tem sido promovidas com o objetivo maior de desenvolver e adequar a produção artesanal aos anseios do mercado. Notadamente os programas de apoio ao artesanato do Estado e de instituições como o SEBRAE desenvolvem uma série de atividades voltadas para o setor. Essas ações constituem-se na maioria das vezes em capacitações técnicas e comerciais e consultorias, direcionadas para o aperfeiçoamento de produtos e processos produtivos. Utilizando-se cada vez mais do designer como elemento de liderança e renovação dentro dos pequenos grupos produtivos. Somente no estado do Ceará existem inúmeros grupos artesanais, distribuídos em diversas tipologias como a cerâmica, a palha, o crochê, lembranças, o couro, bordados e rendas dentre

outros. Não é comum nesses grupos forte dificuldade inicial em sua consolidação, tanto em termos produtivos quanto comerciais, motivados pelo desestímulo dos participantes grupo, baixa escolaridade e insuficiência ou até mesmo inexistência de capital de giro. Em outros casos, a baixa estima do grupo, em relação a si e à cidade que o abriga, apresenta-se como fator de risco para o sucesso nas intervenções de apoio aos artesãos. Todos esses fatores tornam-se um verdadeiro desafio para o designer que é convocado com a missão de desenvolver, revitalizar e coordenar intervenções em artesanato, independente de sua tipologia e localidade de aplicação, pois apesar de não serem aspectos essencialmente técnicos ou formais, interferem de modo direto nos resultados obtidos nas consultorias e capacitações.

Essa interferência pode tornar-se mais aguda quando a ação de design não é suficientemente planejada. Entretanto, o que é possível constatar é que o formato presente na maioria das intervenções promovidas pelos programas de artesanato ainda peca pela falta de uma investigação maior do que realmente é desejado pelo mercado consumidor. ROSA (2004) exalta muito bem a importância do marketing para a atividade:

“(...) o artesão convida muito bem a encerrar esta análise indicando da importância do marketing não só como um interpretador de mercado, mas também como um fornecedor de subsídios para o desenvolvimento de novos produtos minimizando os riscos do negócio e identificando canais de distribuição para os produtos.” Desse modo, estudos desenvolvidos nos municípios cearenses de Nova Russas, Flexeiras e Aracati, apontam para metodologias de atuação determinadas pelos programas de artesanato, que precisam ser revistas para de fato, proporcionarem efeito mais duradouro em seus resultados.

2. Investigando o passado

Revisitar o trabalho desenvolvido por essas comunidades ao longo do tempo é o ponto de partida para o desenvolvimento de projetos de design em artesanato. Essa investigação permite conhecer e aprofundar-se nas necessidades de aperfeiçoamento técnico e conceitual de sua produção. Além disso, com a recorrência das intervenções em design, essas informações prévias tornam-se ainda mais fundamentais. Nas cidades estudadas, constatou-se que a maioria das ações não dialogam entre si, ou seja, não há uma relação estabelecida do consultor recém chegado à comunidade, com os trabalhos anteriores desenvolvidos. Isso se dá em parte pelo enfoque das próprias instituições, com ênfase somente em novos produtos que sejam agradáveis em termos estéticos e técnicos, ficando sua adequação mercadológica em segundo plano. O designer é visto como profissional que domina as técnicas e é capaz de transformar todo um trabalho desenvolvido pelas comunidades, independente dos fatores de risco apontados no item anterior, de modo até mesmo mágico.

No entanto, os anseios detectados nas comunidades são mais profundos e ultrapassam a simples expectativa de uma linha de produtos bonitos e bem executados. Os artesãos ainda questionam profundamente a validade de sua atividade, de produção lenta, primorosa e com

dificuldade de comercialização no mercado. Tomando como base estudo de caso do município de Aracati é possível elucidar muitos pontos que independem do controle do consultor de design, mas que se refletem nos resultados das ações e na avaliação das intervenções em design por parte das instituições promotoras dessas ações.

* Bacharel Arquitetura e Urbanismo - UFC. Coordenadora do Núcleo de Design em Artesanato Docente do Curso de Design da Faculdade Nordeste - FANOR.

** Bacharel em Administração de Empresas, Universidade Estadual do Ceará. Bacharel em Estilismo e Moda, Universidade Federal do Ceará. Docente do Curso de Estilismo em Moda da Faculdade Católica do Ceará. Docente do Núcleo de Moda - SENAC - Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial

Análisis de condiciones ergonómicas en el diseño de calzado laboral (ro04)

Proyecto de Investigación Universidad - Industria:
Universidad Pontificia Bolivariana - Calzado Kondor S.A.

Luz Mercedes Sáenz Zapata*

Presentación:

Este proyecto busca a través de la relación universidad-industria incrementar, fortalecer y proyectar los conocimientos y técnicas para el diseño de calzado laboral mediante la definición y aplicación de criterios de la Ergonomía, para productos que procuren el bienestar la salud y la seguridad de las personas en el contexto ocupacional.

Planteamiento del Problema:

La producción de calzado laboral en Colombia tiene en cuenta normas técnicas y una orientación del diseño y la producción del calzado que se apoyan en criterios internacionales; pero hace falta un fundamento conceptual, teórico y de aplicación concebido en el país que considere los requerimientos y necesidades de sectores específicos para el diseño de calzado laboral en contextos de uso específicos.

Propuesta:

Se propone el desarrollo de un Manual de condiciones ergonómicas para el diseño de calzado laboral considerando los valores de uso que incluyen las propiedades de la forma, los atributos de los materiales y las restricciones de los procesos de producción.

Metodología:

El proyecto (en proceso) se apoya en la propuesta metodológica de la Línea de Investigación en Ergonomía de la Universidad Pontificia Bolivariana en Medellín-Colombia, que consiste en la definición y análisis de unas unidades temáticas básicas en relación con el Usuario, el Producto y el Contexto: Componentes fundamentales del sistema ergonómico; actividades y/o momentos que permiten el desarrollo de actividades

según las unidades temáticas básicas que implican: Identificar, Características y requerimientos de los usuarios, Evaluar las actividades de los usuarios previos y durante el uso del producto, Integrar los elementos identificados y evaluados (necesidades, requerimientos, características) a través de la propuesta del Manual de Diseño de Calzado Laboral y Comunicar el proceso y los resultados a través de la recopilación de información de manera sistemática.

Se han establecido las siguientes categorías para las variables en la toma de los datos que se lleva a cabo en una población de trabajadores, hombres y mujeres del sector de servicios de aseo y movilización de mercancía: Del Usuario: Forma-Medida-Movimiento-Comportamiento.

Del Producto: Forma-Material

Del Contexto: Ambiental-La Actividad.

Actualmente se aplica un instrumento (encuesta y registro de huella plantar) que suministrará información cualitativa y cuantitativa, permitirán establecer relaciones entre las variables, así como, definir criterios para el diseño de calzado laboral con base en los factores que orientan el quehacer de la Ergonomía y del Diseño: Bienestar y Comodidad, Prevención y Promoción de la Salud y Seguridad. Fecha de entrega del Manual: Julio de 2006.

* Diseñadora Industrial, Especialista en Ergonomía. Línea de Investigación en Ergonomía. Grupo de Estudios en Diseño -GED-. Escuela de Arquitectura y Diseño Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia.

Arte, moda y vanguardia. Una lectura del campo del diseño (ro06)

Laura Vázquez*

Mi trabajo abordará distintas concepciones teóricas (Bourdieu, Simmel, Baudrillard) para explorar una visión crítica del diseño y elaborar una posición teórica constructiva sobre el campo. Como sabemos, en el campo del diseño, la aparición de nuevos objetos, más especiales y distintivos, conducen a abandonar los objetos, los lugares y las prácticas "pasadas de moda". "Los gustos (esto es, las preferencias manifestadas) son la afirmación práctica de una diferencia inevitable", afirma Bourdieu. La manera por la que se justifican estos gustos es por medio del rechazo de otros gustos. En el campo del diseño, las categorías de percepción y apreciación están determinadas para establecer la diferencia. Como primera medida muchos diseñadores piensan: "Hay que distinguirse de otros principios de clasificación y elección de bienes". Luego, se piensa en el mensaje y en el sentido social del objeto planificado. Mi hipótesis es que el diseño participa de algunos de los juegos y reglas propios del campo de la moda y del campo artístico. Desde la perspectiva de Bourdieu podría decirse que en la práctica del diseño se evidencian ciertos rasgos paradójales o "interpelaciones