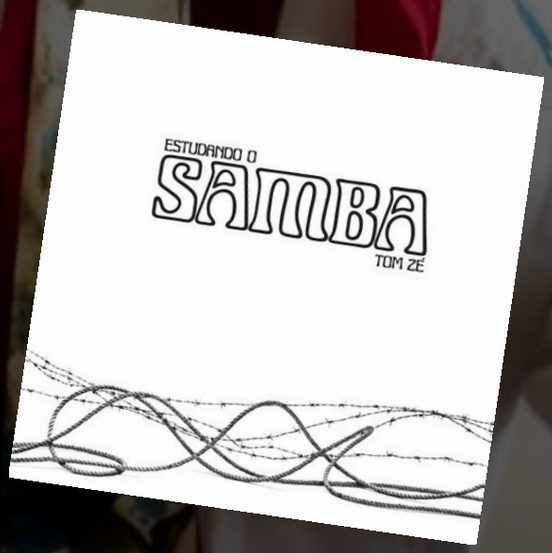
Introdução ao **Metadesign**

Frederick van Amstel @usabilidoido
www.usabilidoido.com.br
DADIN - UTFPR

“Eu tô te explicando
Prá te confundir
Eu tô te confundindo
Prá te esclarecer”

Tô (1976), Tom Zé



(design como conhecimento)

(design como projeto)

(design como processo)

(design como produto)

"Design é fazer o design de um design para produzir um design."

John Heskett (2008, p.11)

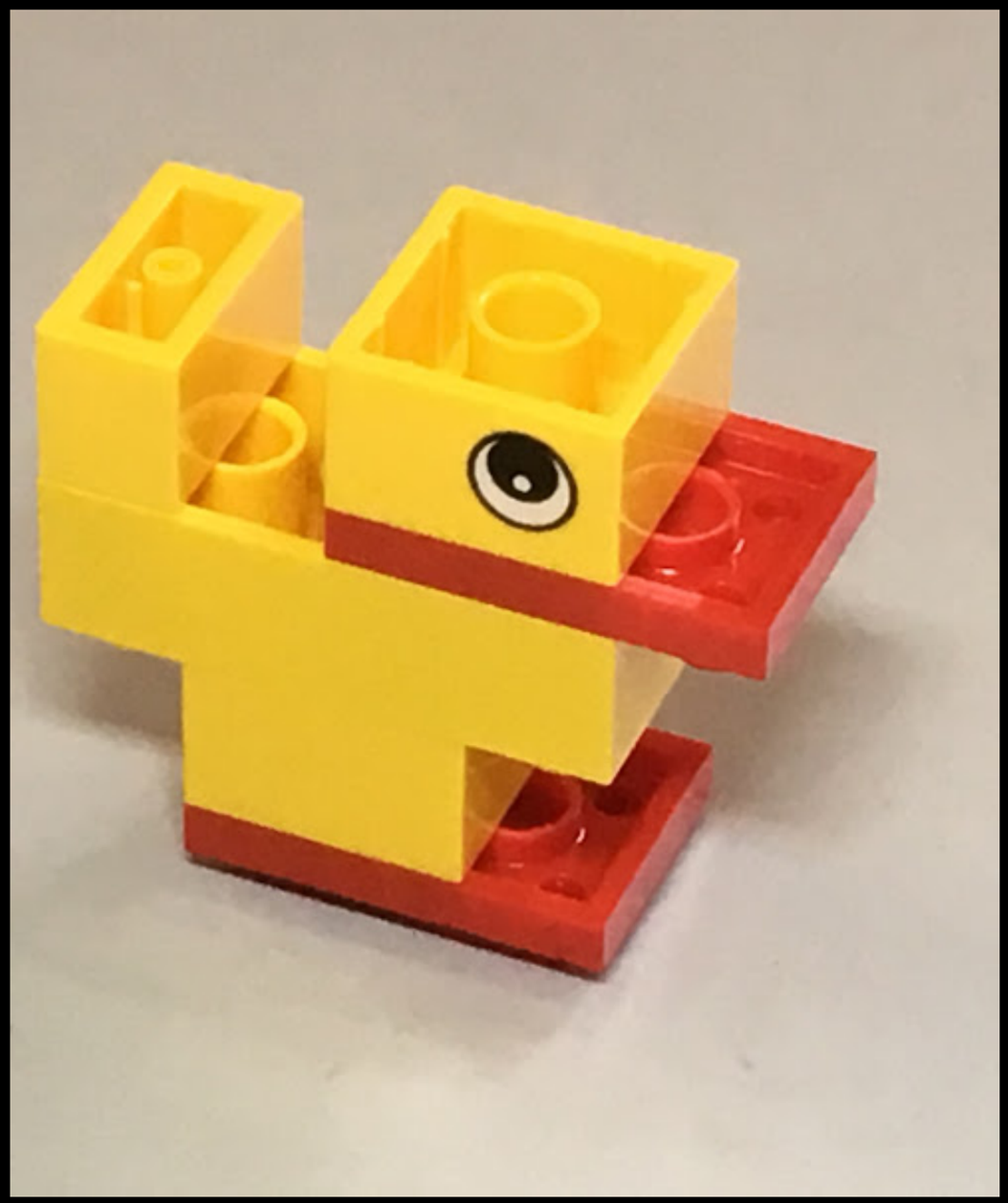


Exercício de Lego Serious Play

- Abra o saco do kit de Lego Serious Play "What the Duck”
- Verifique se você tem 6 peças

Monte este pato

- Monte um pato igual ao da foto ao lado, começando pelos pés e terminando com a cabeça
- 1 minuto



(design como conhecimento)

(design como projeto)

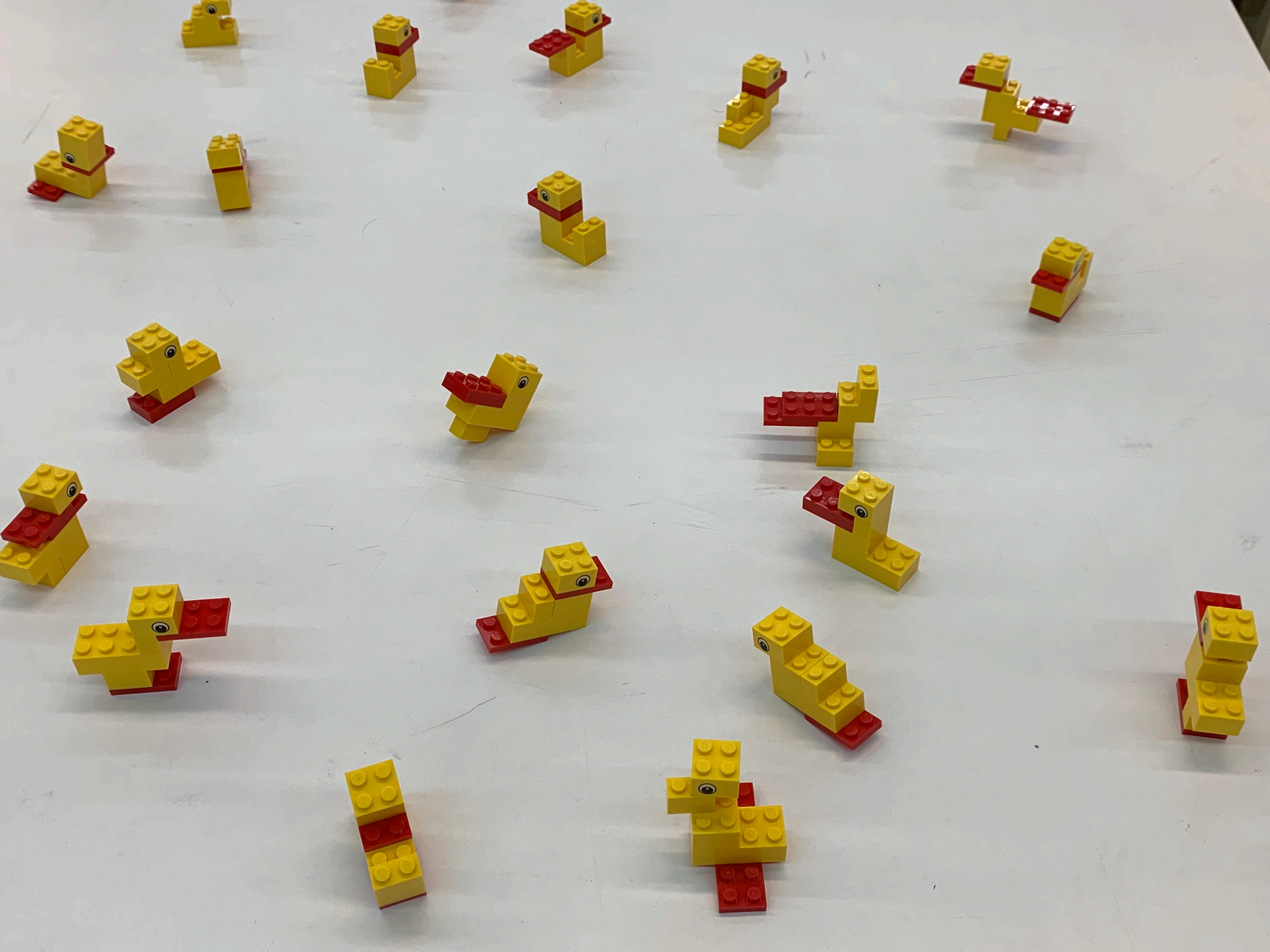
(design como processo)

(design como produto)

"Seria design fazer o pato de um pato para produzir um pato?"

Monte um pato diferente

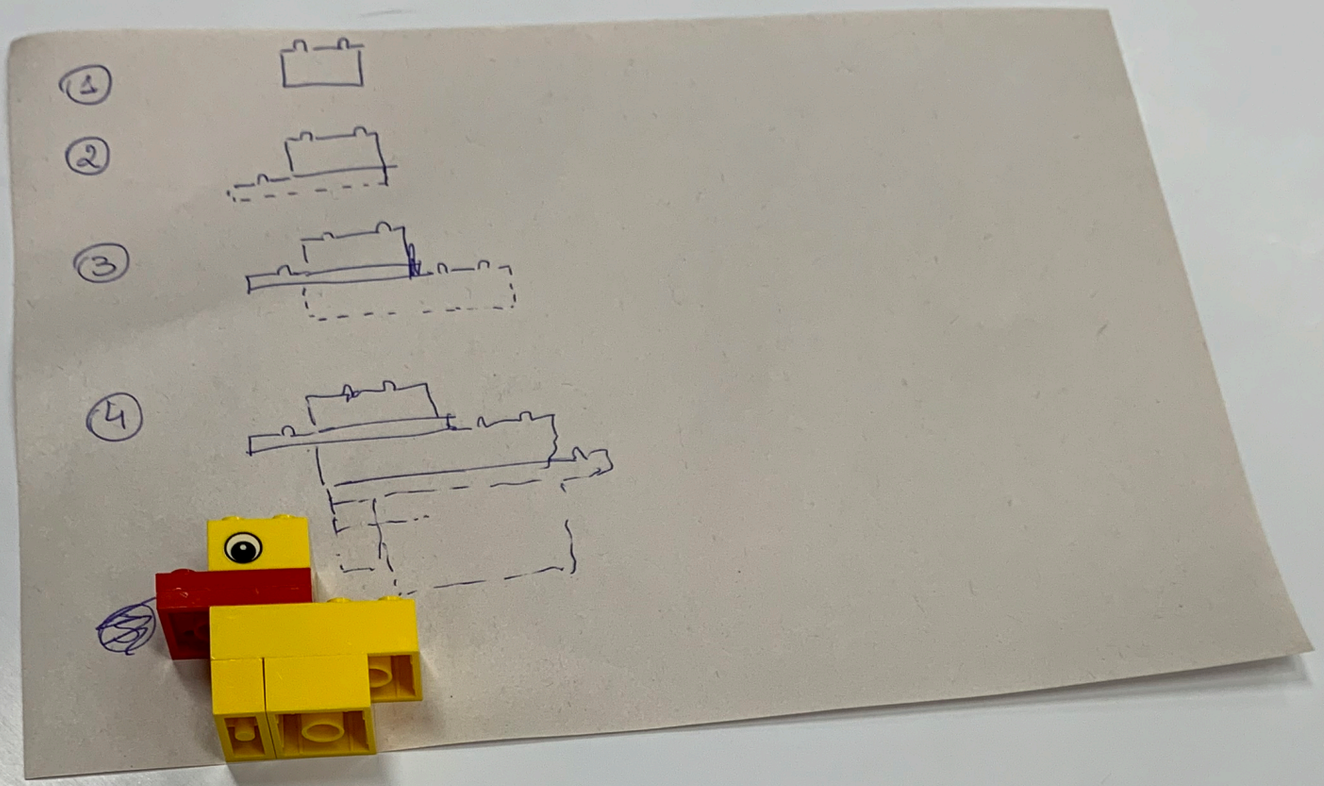
- Desmonte o pato anterior
- Monte um pato diferente
- 1 minuto

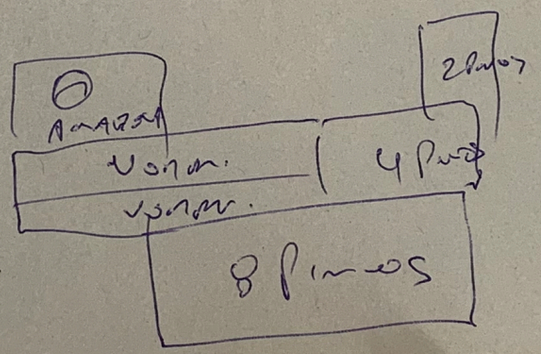



(design como conhecimento)
(design como projeto)
(design como processo)
(design como produto)
“Seria design fazer o design de um pato para produzir um pato?”

Projete um pato

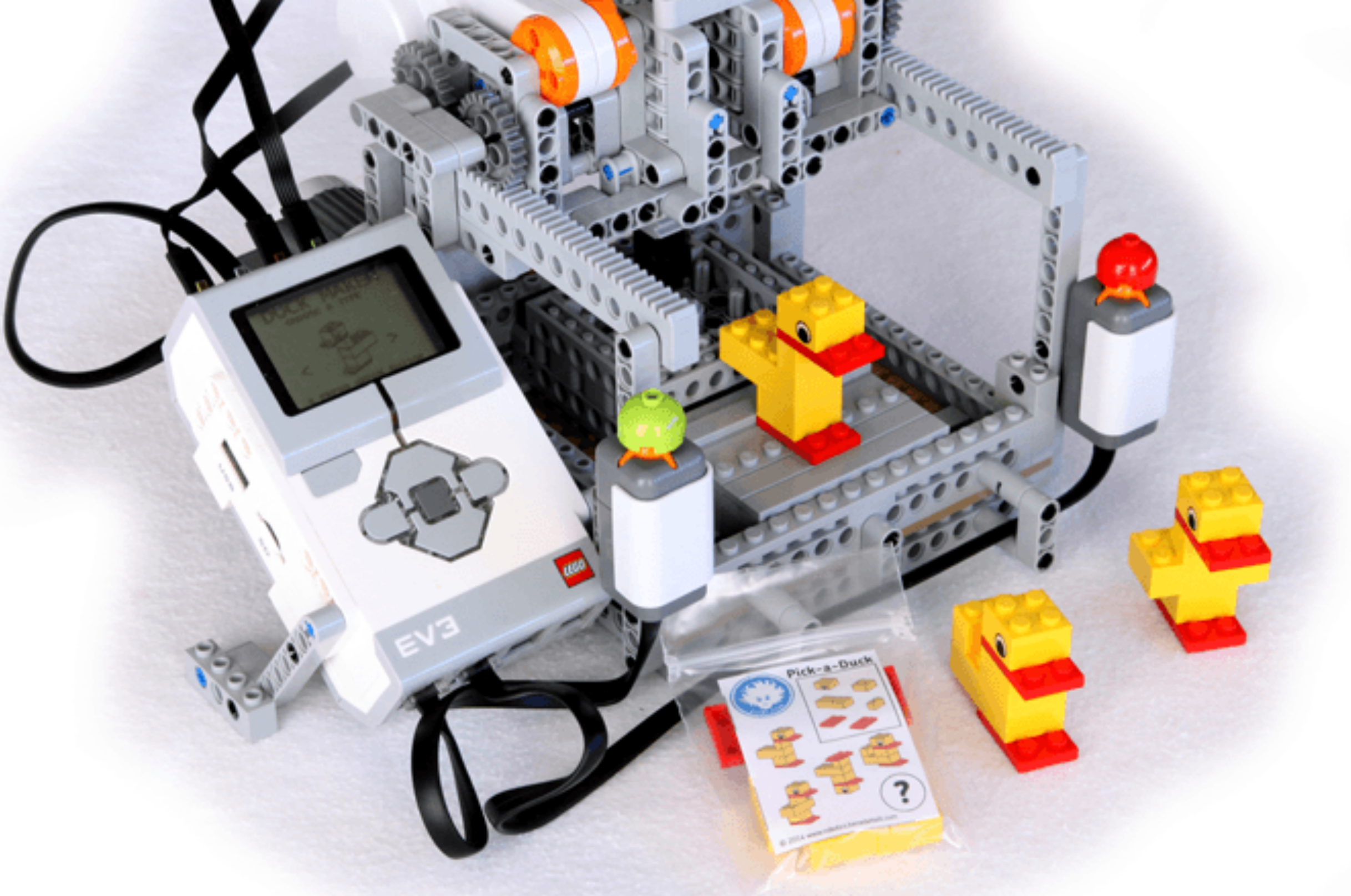
1. Forme uma equipe com 3 pessoas
2. Escolha um pato com 6 peças para projetar
3. Desenhe o plano de construção em um papel que será encaminhado a outra equipe (3 minutos)
4. Troque os planos com outra equipe
5. Monte o pato baseado no plano da outra equipe (1 minuto)
6. Compare o projeto com o produto final


1
2
3
4


8 Pines

Projete uma máquina de montar patos

- Mesma equipe do exercício anterior
- Desenhe uma máquina programável capaz de montar diversos tipos de patos de Lego
- 3 minutos



Duck Maker ©2014 http://robotics.benedettelli.com

(design como conhecimento)

(design como projeto)

(design como processo)

(design como produto)

"Seria design fazer o design de um design para produzir um pato?"

Seria possível projetar uma máquina para projetar qualquer produto?

















Herbert Simon, J. C. Shaw e Allen Newell criaram o programa de computador General Problem Solver em 1957.

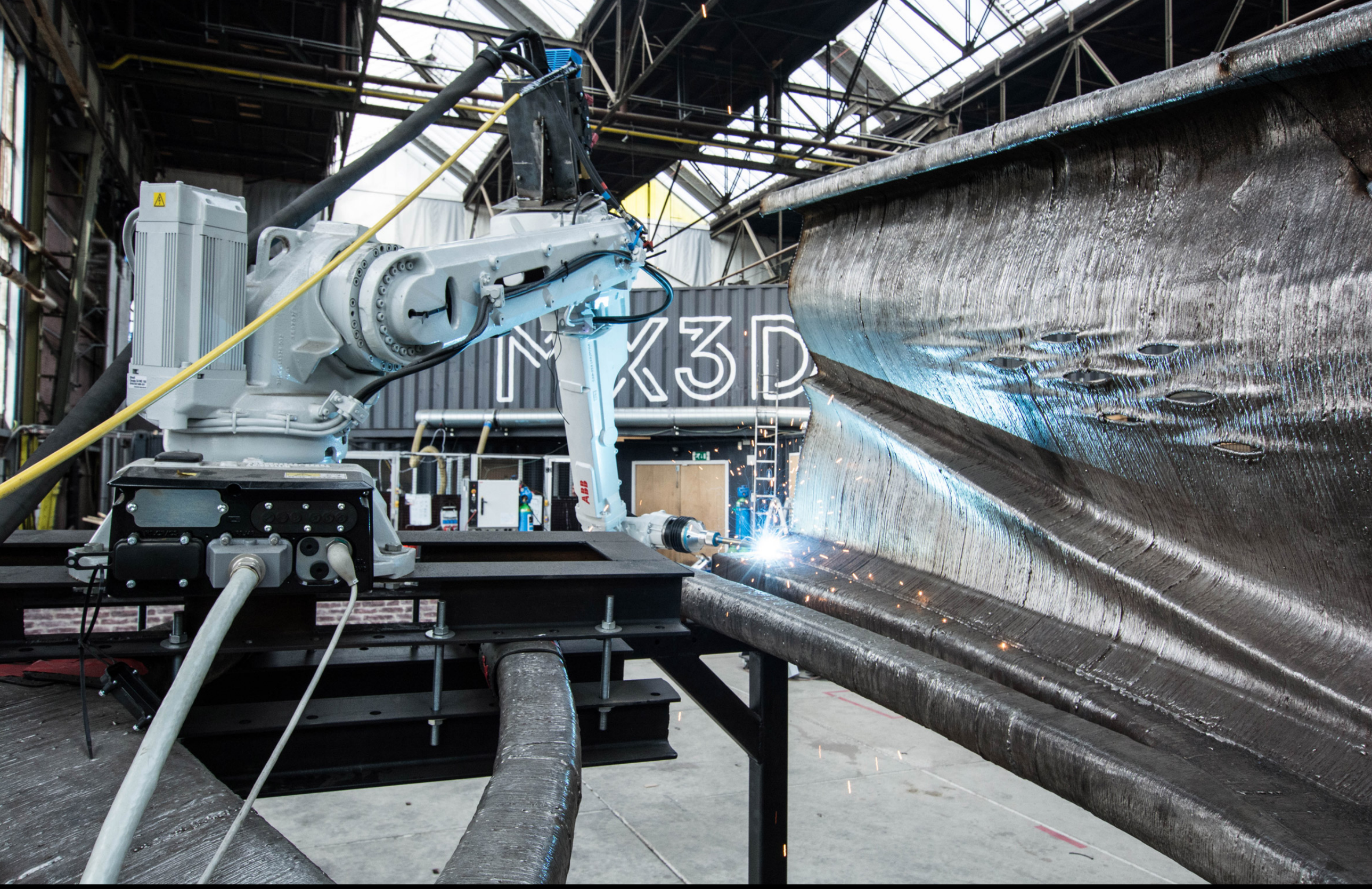


Nicholas Negroponte fez diversos experimentos com Soft Architecture Machines em 1975.

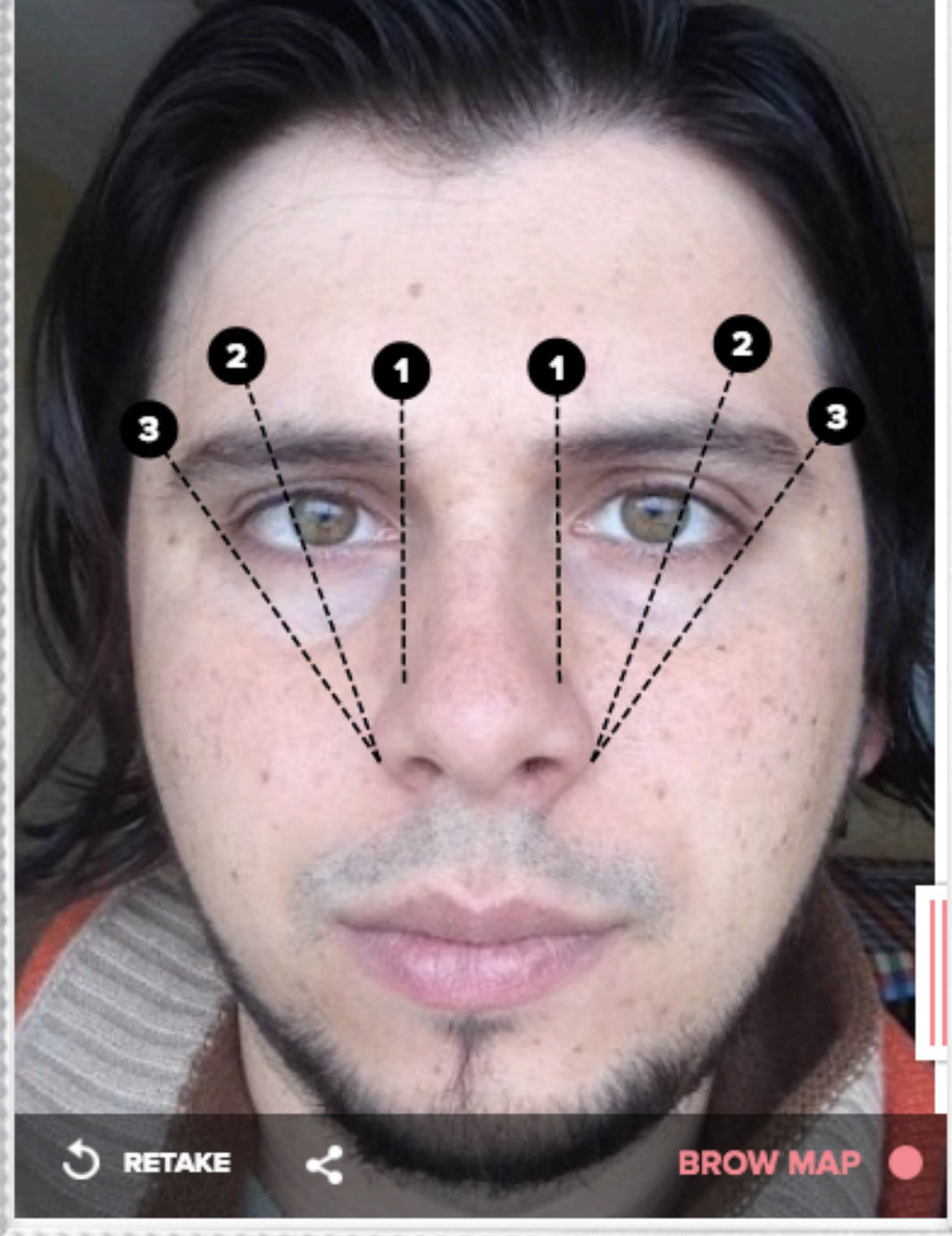
Os primeiros experimentos com máquinas de projetar demonstraram que não era viável automatizar todo o processo de design de uma só vez.

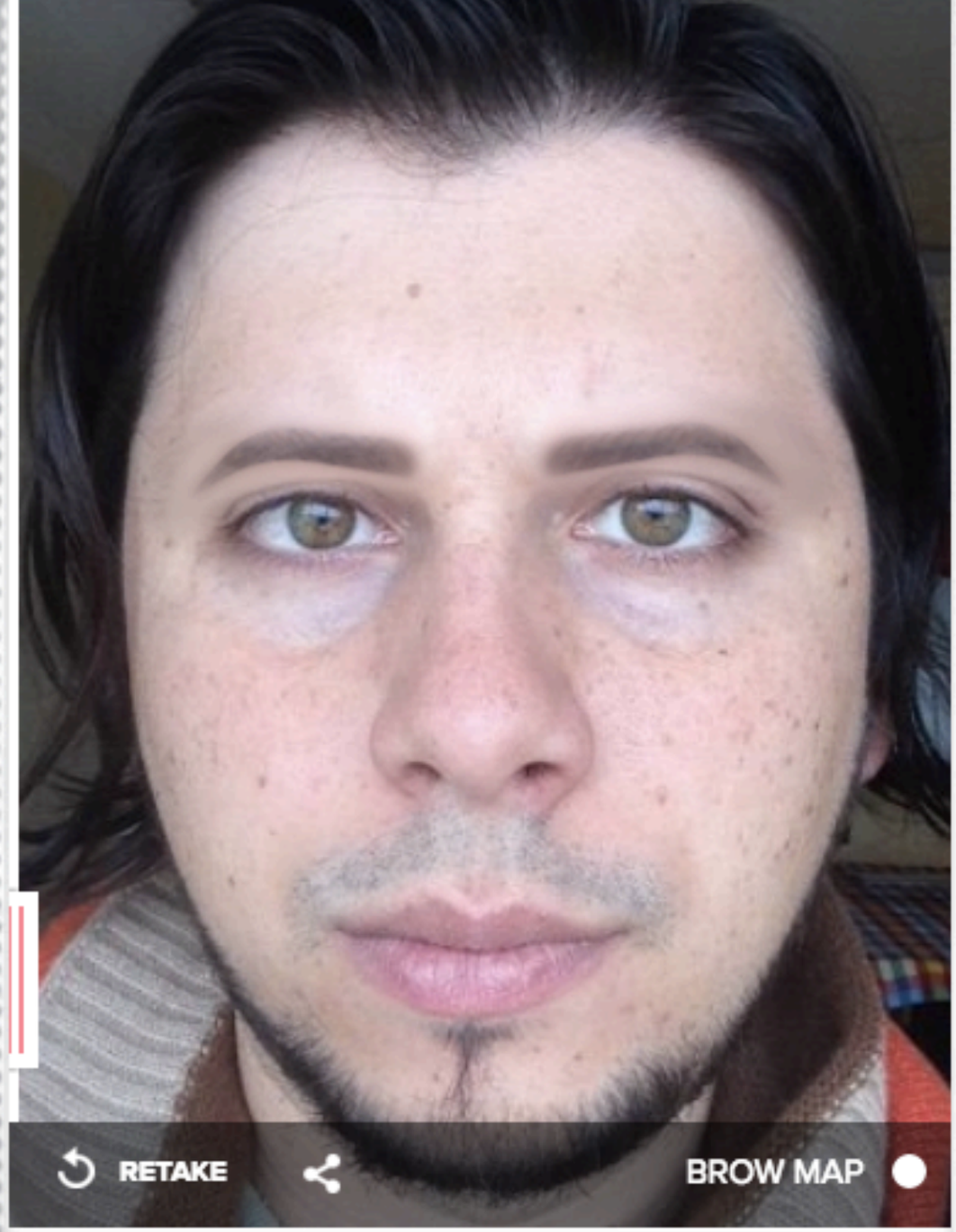


A partir dos anos 1980, os experimentos passaram a automatizar o design gradualmente com CAD, CAM, CNC, etc.



Diversos movimentos físicos já foram automatizados por máquinas de projetar. O desafio agora é automatizar movimentos conceituais.

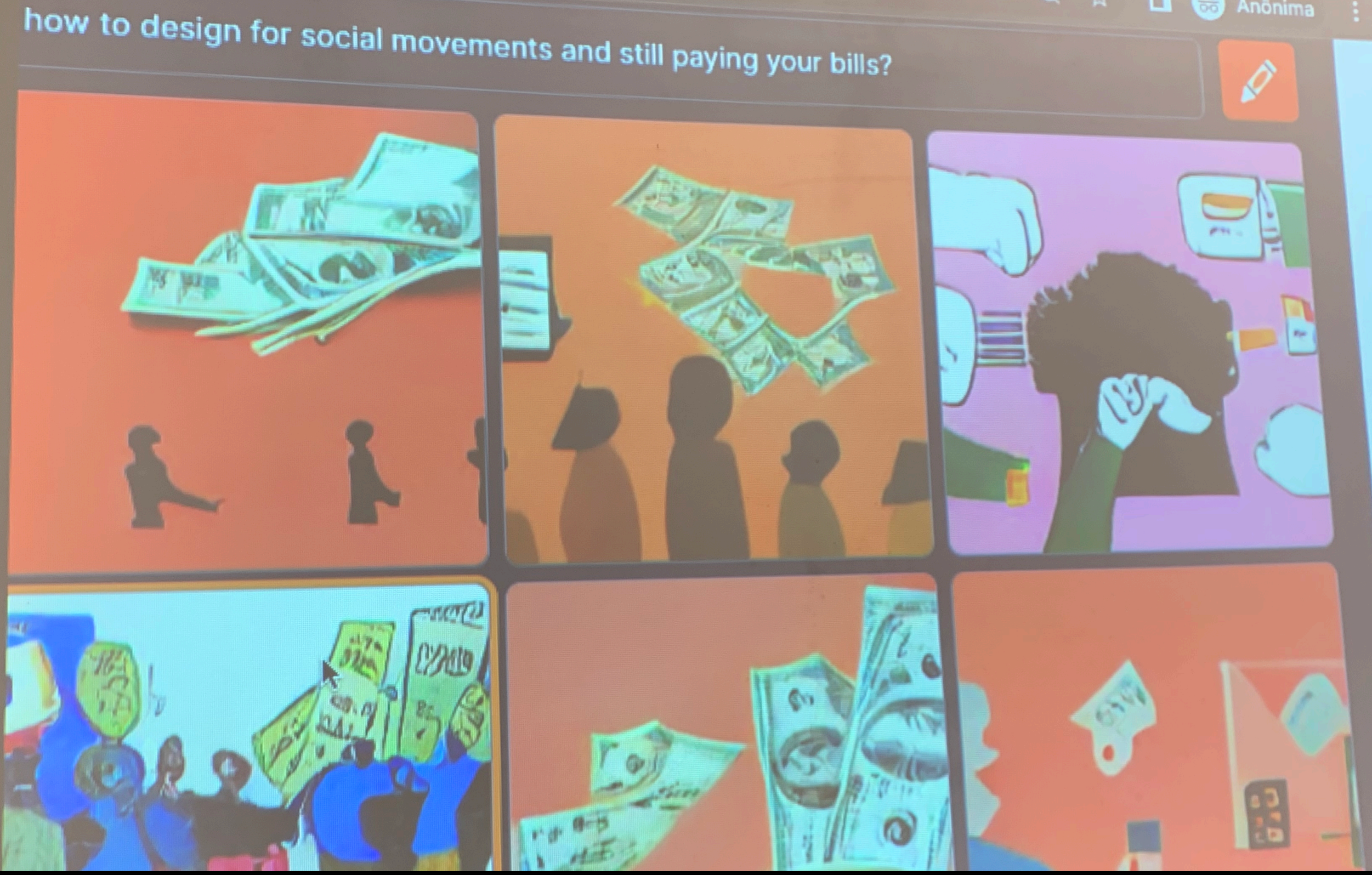




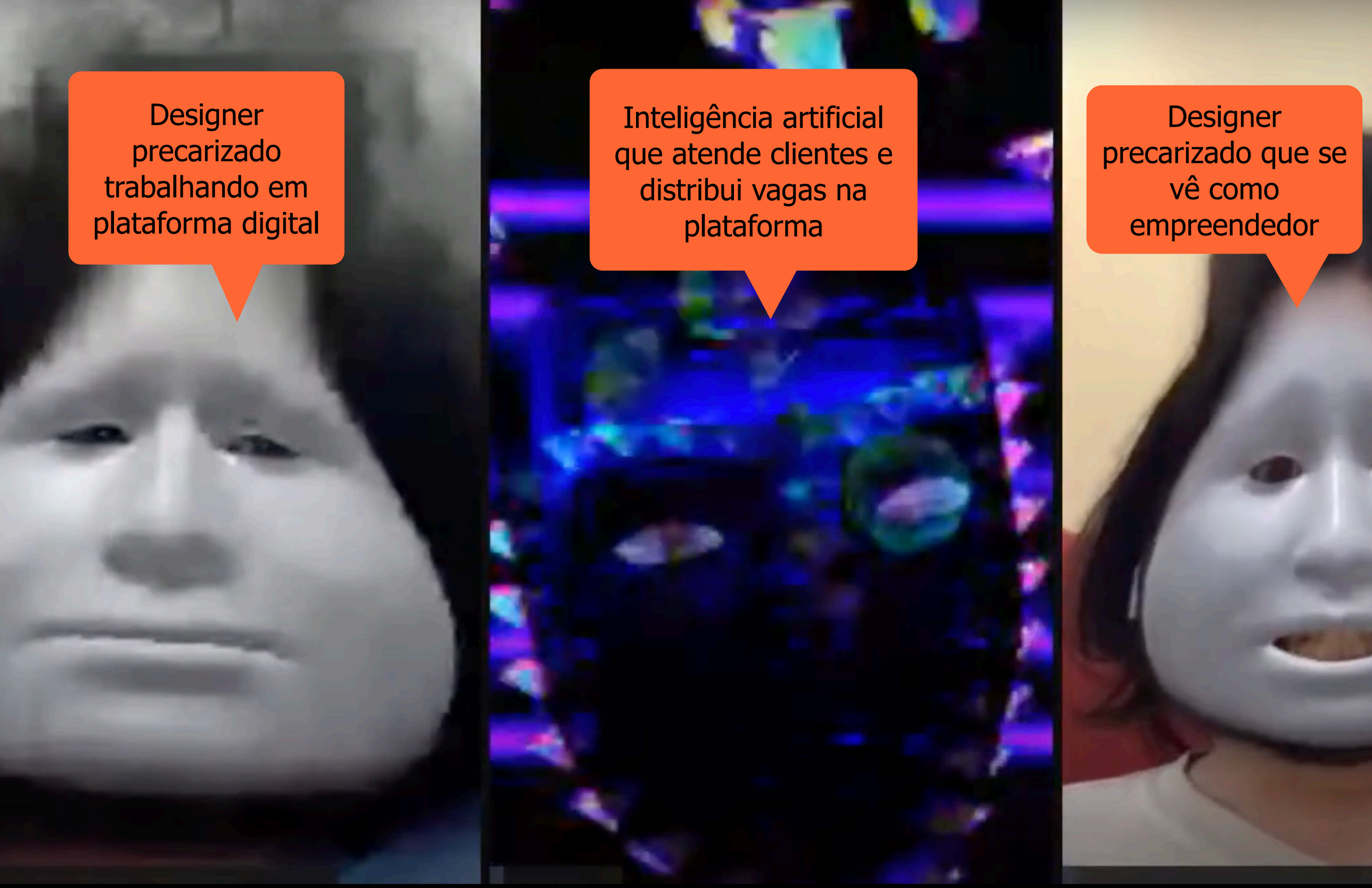
As tentativas de automação começaram pelos trabalhos considerados manuais, como o design de sobrancelhas. O Benefit Brow Genie (2015) desconsidera o aspecto intelectual deste trabalho e por isso gera resultados ridículos.



O design de sobrancelhas é uma área que dificilmente será automatizada satisfatoriamente, pois exige prática crítica.



A prática de criatividade, no entanto, pode ser automatizada pela síntese artificial de imagens, colagem combinatória e arte baseada em parâmetros (Craiyon, DALL-E, Midjourney e outros).



Contudo, a precarização do trabalho é mais preocupante do que o desemprego, conforme mostramos nesse Teatro Fórum (2020).

Para valorizar o trabalho frente ao capital precarizador, é preciso passar do design para o metadesign.

Designers

Metadesigners



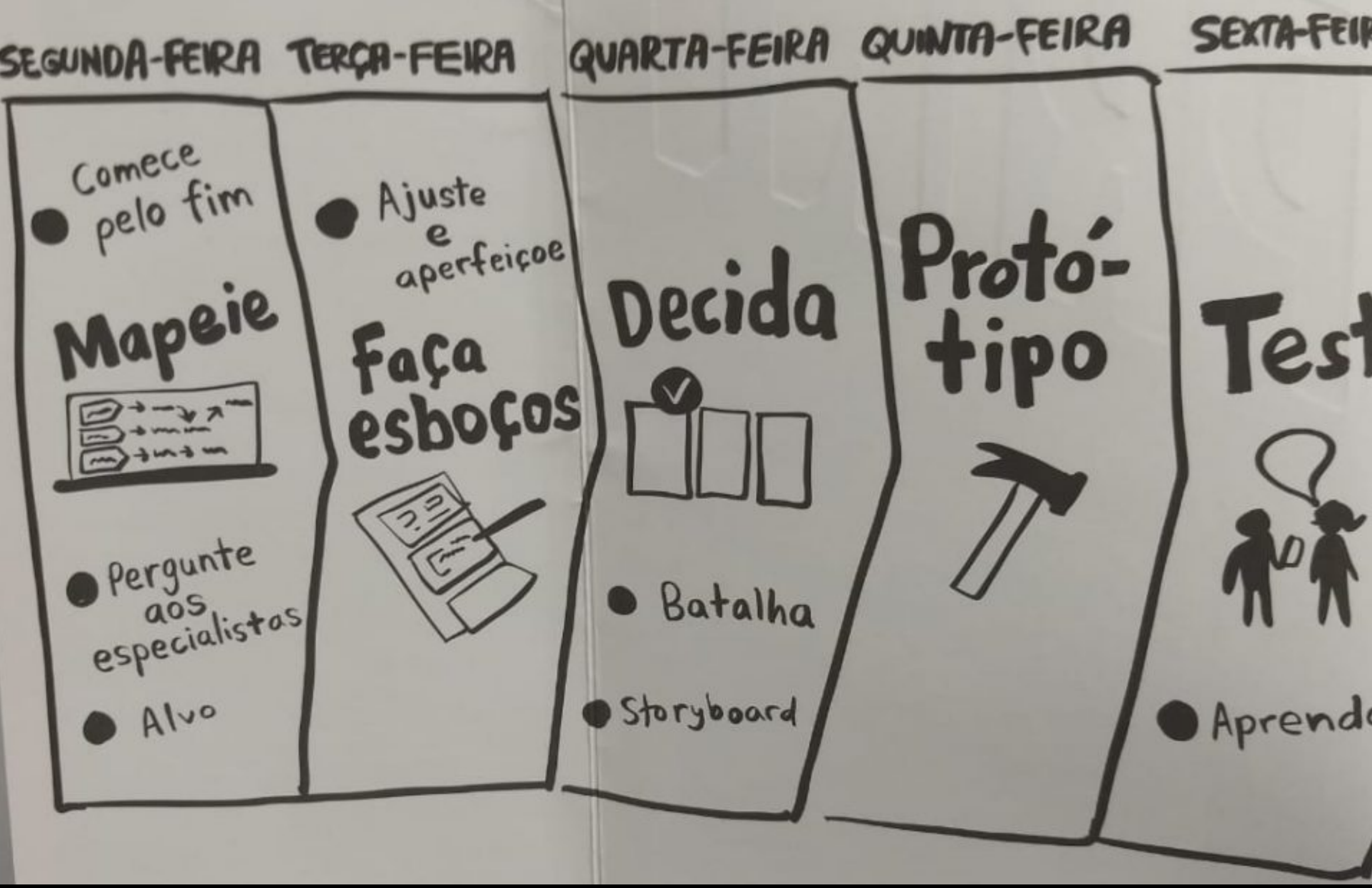
Usuários

Usigners





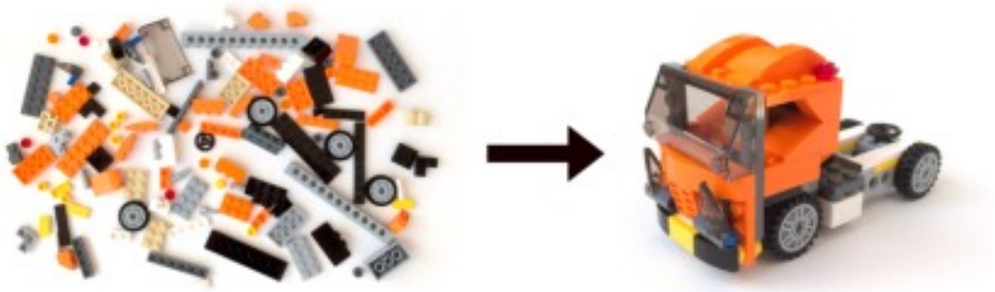
O trabalho do metadesigner ainda está longe de ser automatizado, mas isso não impede de que ele seja precarizado também.



Há uma profusão de métodos de design simplificados, que dispensam a presença de profissionais de design.

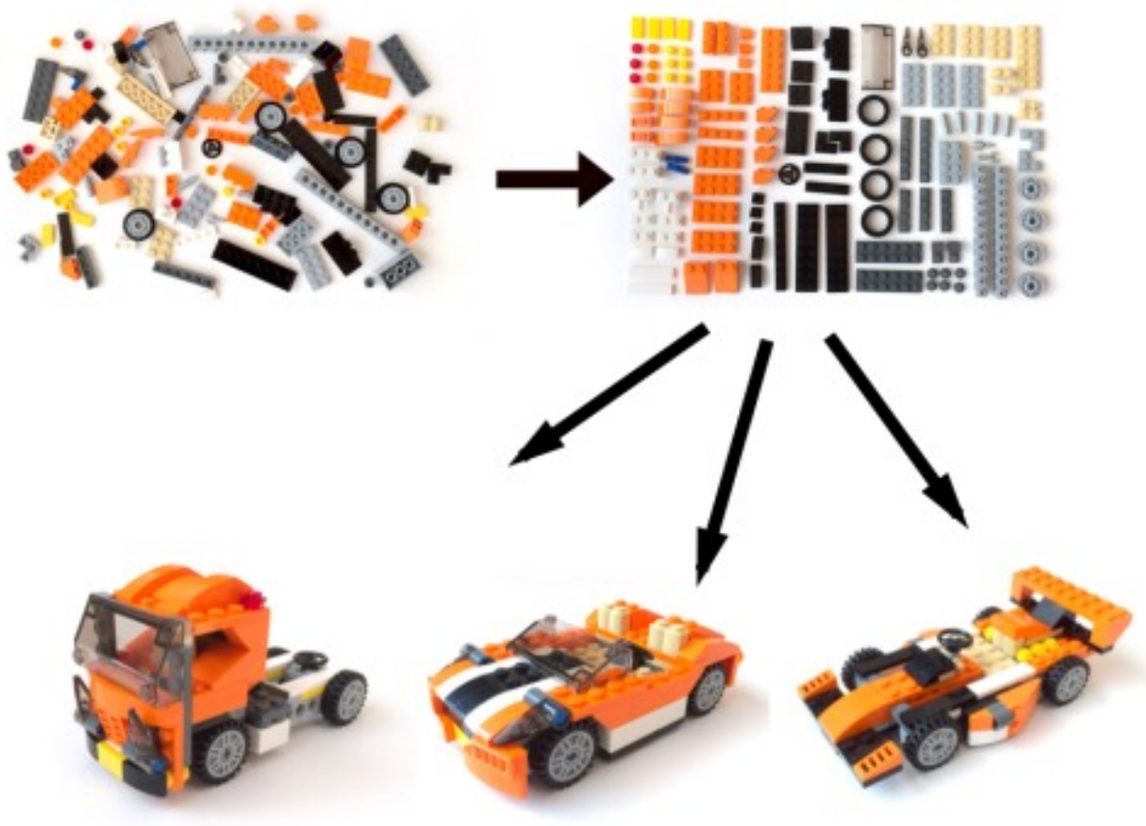


O trabalho que só pode ser feito por profissionais está sendo tratado como operação repetitiva a ser otimizada (DesignOps).



Traditional workflow

v/s



Systematic and organised workflow

Os processos de design estão se tornando cada vez mais controláveis pelos processos de metadesign (Atomic Design).

Padrão Digital de Governo

Design System | Versão 3.0.1

3. Rodapé

6. Botões

ntrodução

Como começar

Padrão Mínimo

Princípios do Design System

Prototipando com o Design System GOV.BR

Design System GOV.BR Lite

Utilizando SCSS

Sobre o Design System

undamentos Visuais

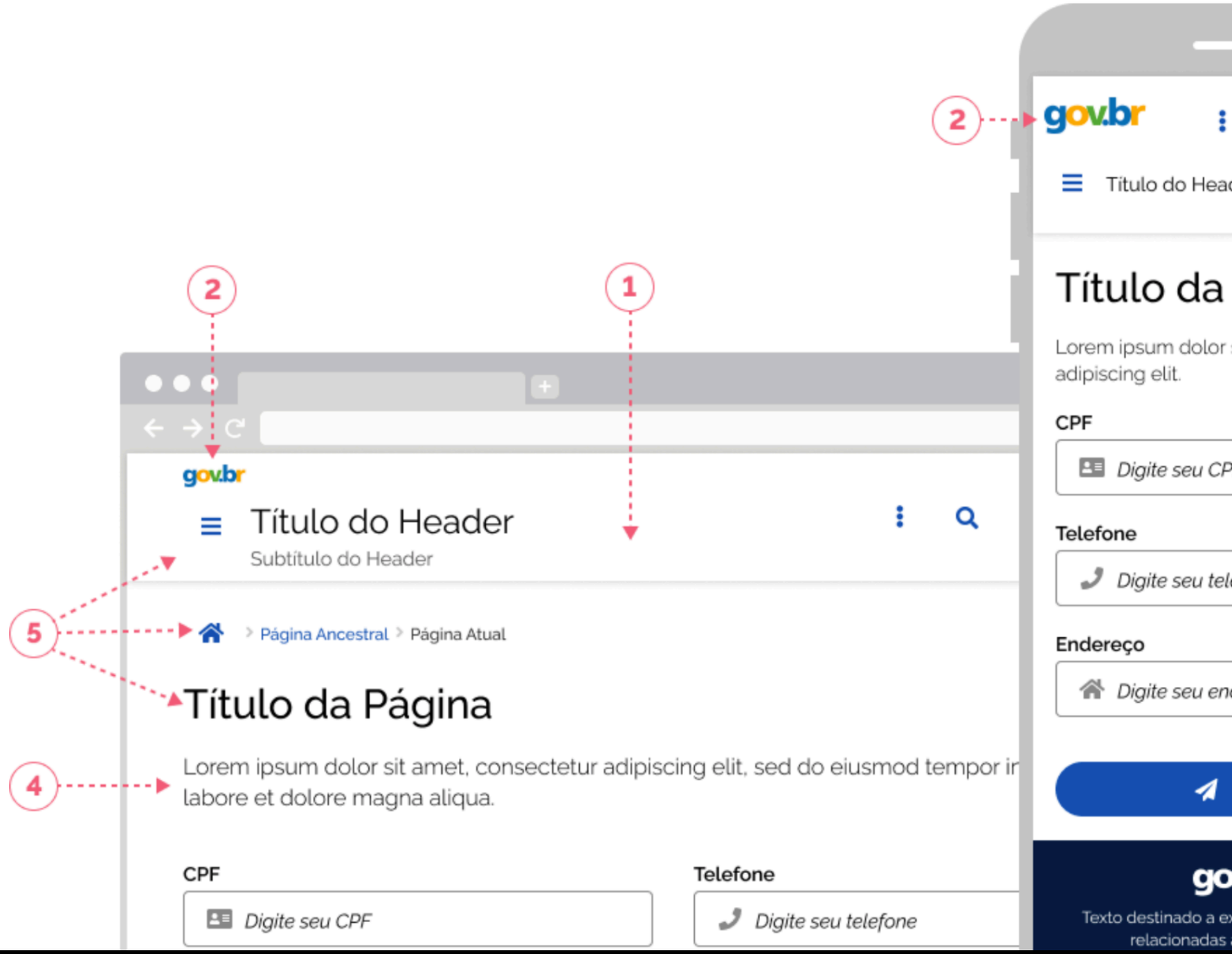
Cores

Iconografia

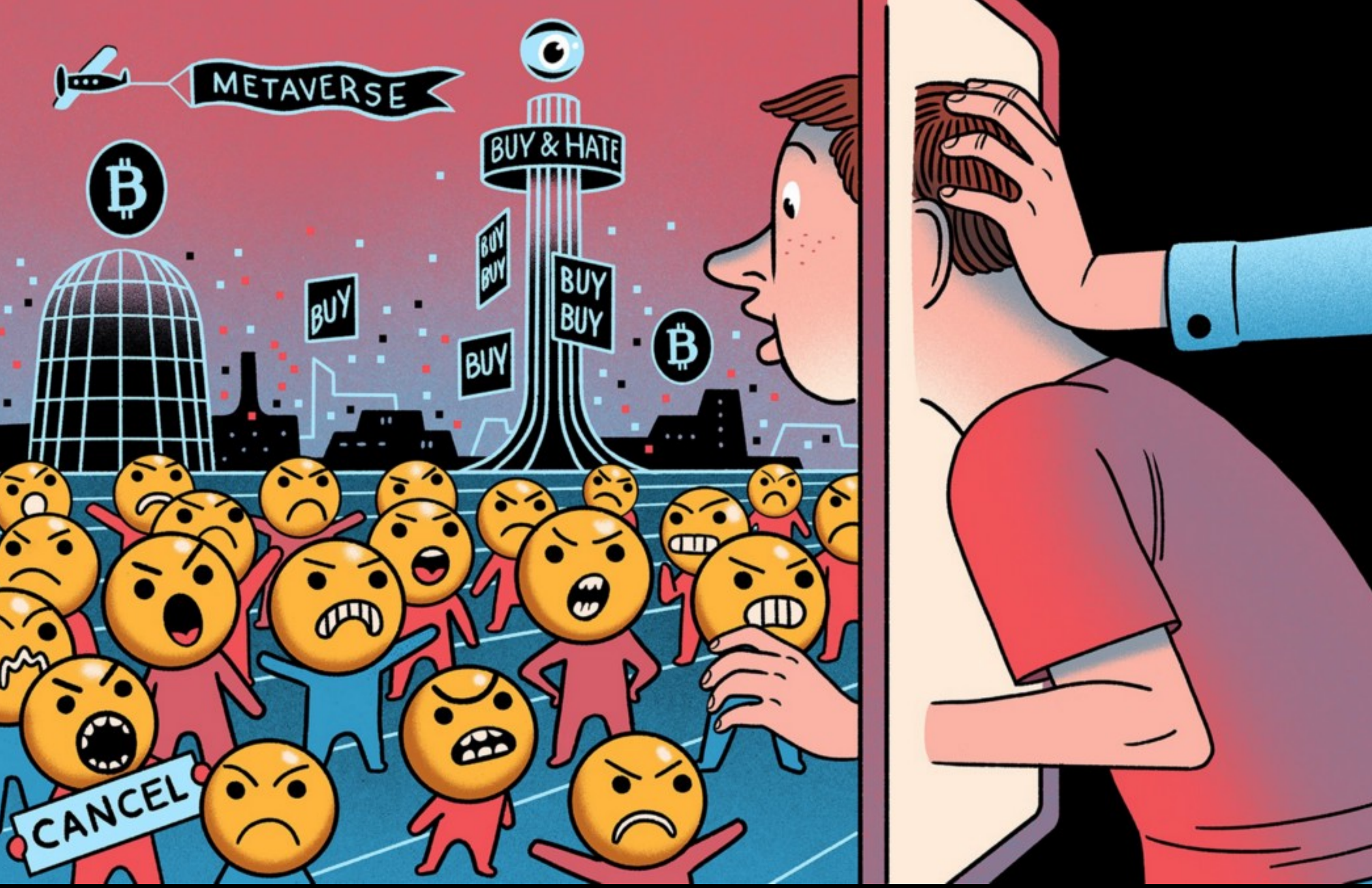
Espaçamento

Estados

Ilustração



A definição e instalação de sistemas de design é hoje considerada uma espécie de Santo Graal de produtividade e branding.



Os sistemas de design estão se tornando cada vez mais totalizantes, formalizando apenas os comportamentos mais lucrativos.

Todo texto tem um contexto

assim como todo design tem um

metadesign.

Teoria do Metadesign

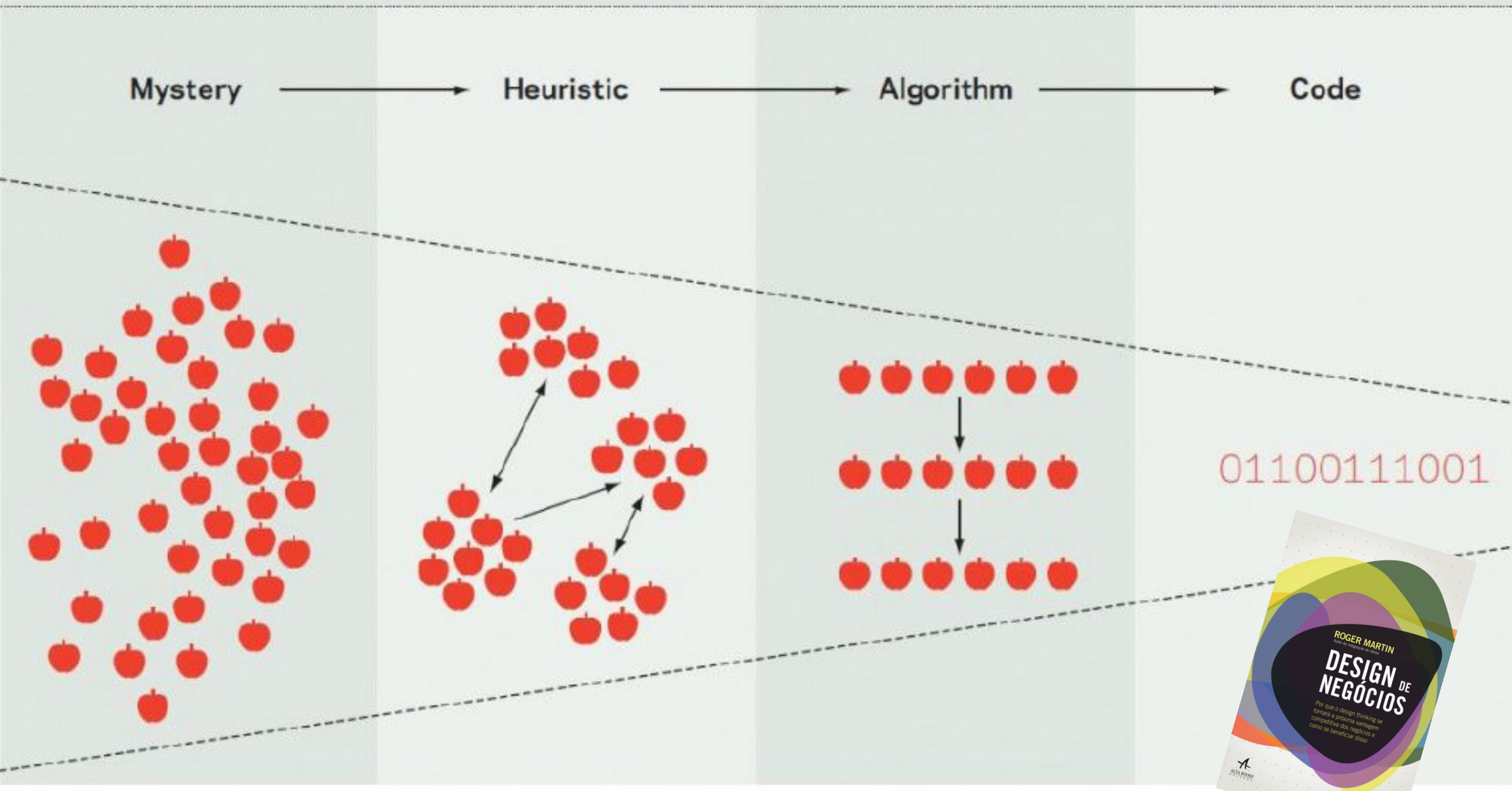
- Uma prática identificada por Van Onck (1966) em que designers projetam seu próprio processo de projetar visando com isso projetar algo mais complexo
- O prefixo meta indica um algo além que se deseja alcançar





Um exemplo clássico é o modelo de pesos invertidos criados por Gaudí para A Sagrada Família (1882).

The Knowledge Funnel Figure One





Roger Martin (2010) percebeu que o Metadesign contribui para separar o conhecimento do conhecedor, o que aumenta a quantidade e piora a qualidade do produto.

Escopo do Metadesign

- Espaços, ambientes de trabalho
- Ideologias, princípios, diretrizes, heurísticas
- Metodologias, métodos, processos
- Ferramentas, máquinas, templates
- Corpos, equipes, papéis

Crítica ao Metadesign

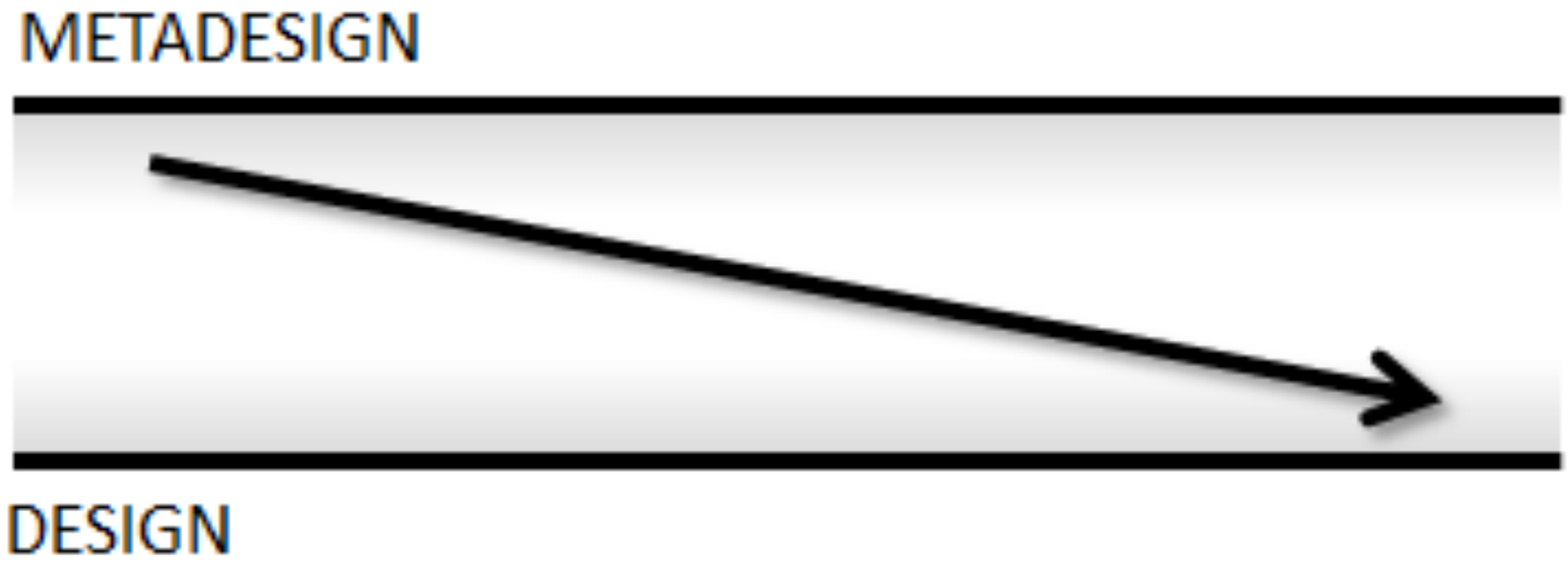
- Caio Vassão percebeu, a partir de Paul Virilio, que o Metadesign faz parte de uma tendência geral de formalização e controle da vida humana no capitalismo
- O Metadesign pode reduzir as liberdades individuais e cooptar as liberdades coletivas



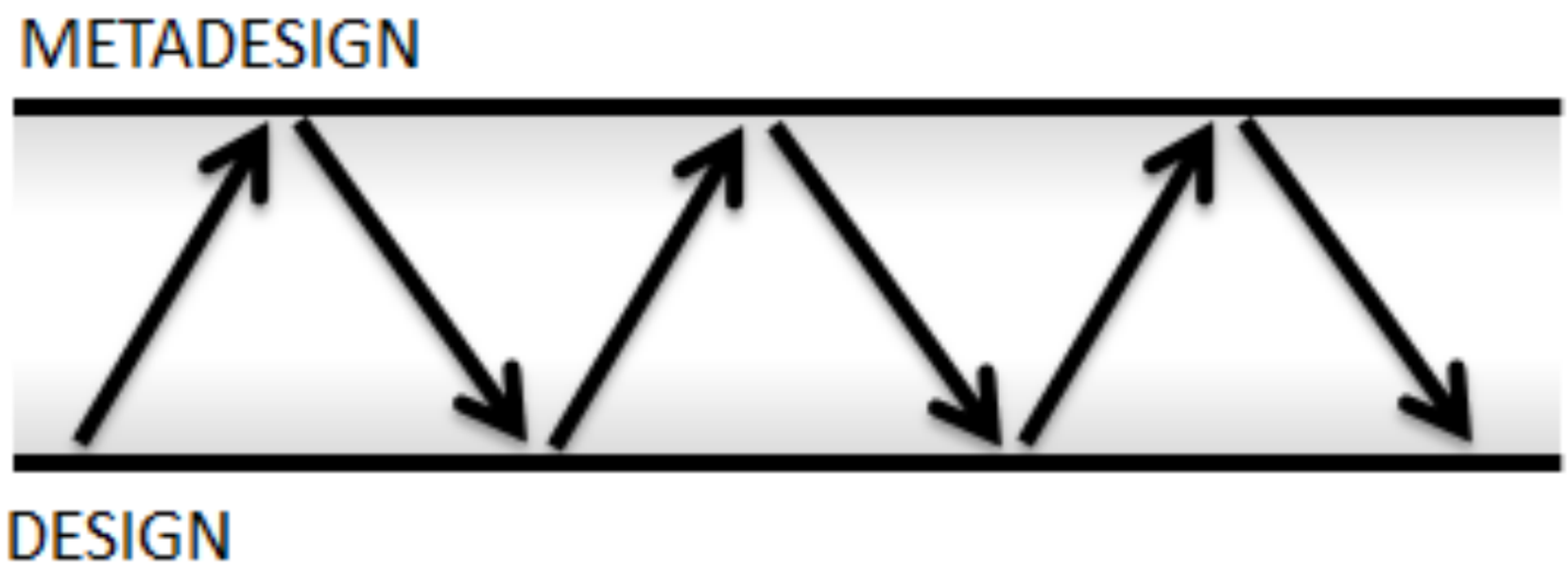


O videoclipe da canção Remind Me (2001) de Röyksopp mostra como o metadesign estrutura os ritmos do cotidiano.

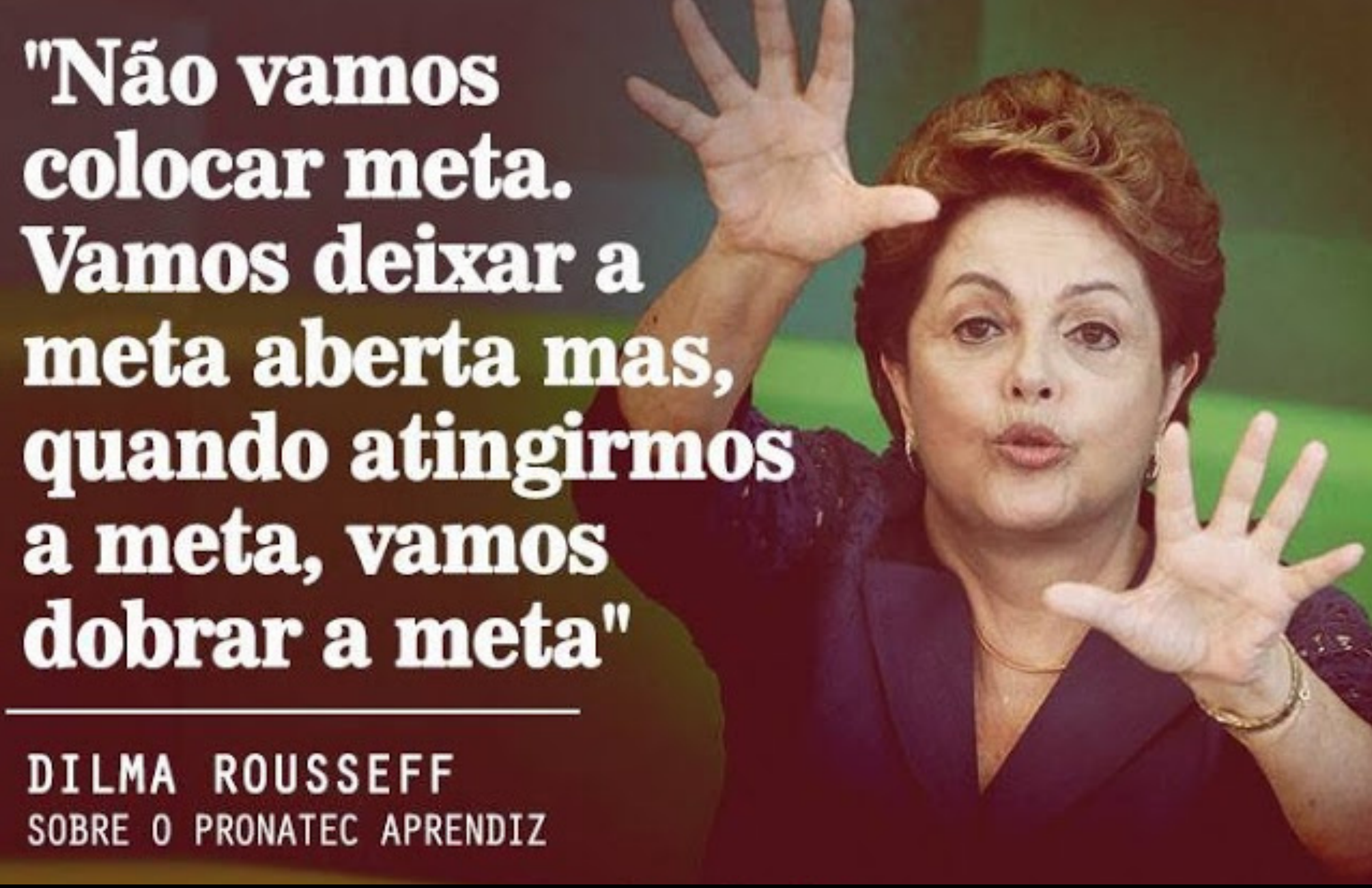
Metaprojeto
(Dijon de Moraes)



Arquitetura Livre
(Caio Vassão)



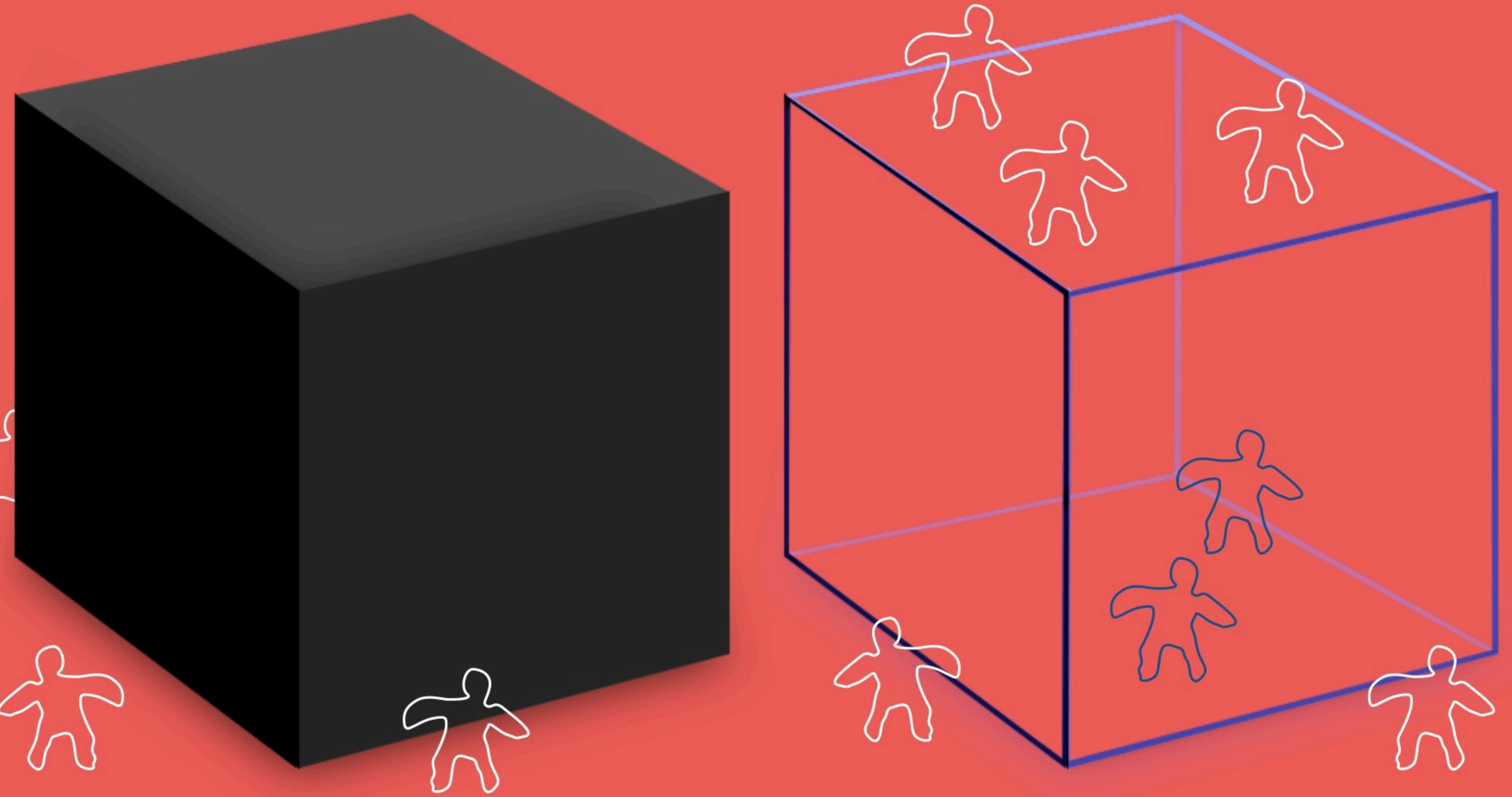
Para evitar que o Metadesign impere, a Arquitetura Livre propõe que o Metadesign seja questionado constantemente (2012).



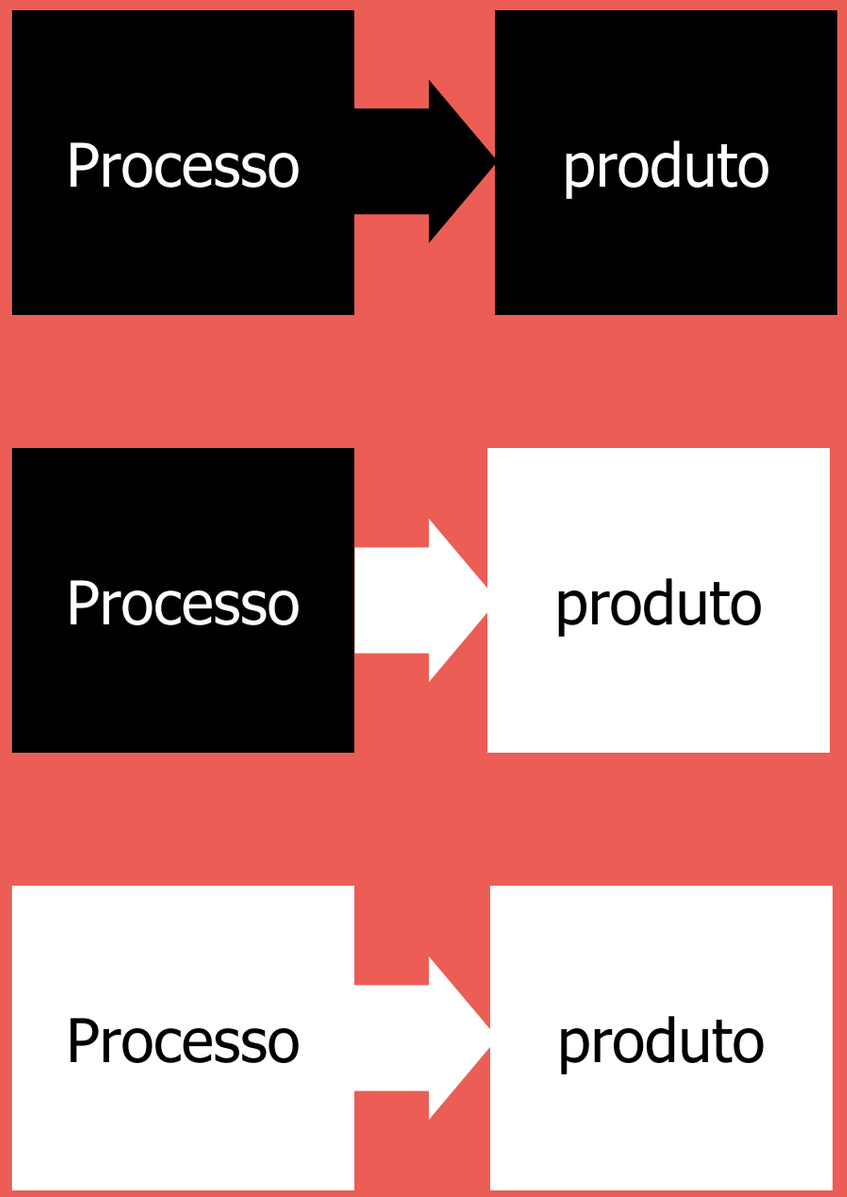
A proposta da Arquitetura Livre é parecida com o que a presidenta Dilma Rousseff tentou explicar sobre o Pronatec.



Inspirados na Arquitetura Livre, nós escrevemos um livro chamado Design Livre no Instituto Faber-Ludens (2012).



O objetivo do Design Livre era abrir a caixa preta do Design. Como se faz design? Quem pode fazer design?



O Software Livre já havia aberto a caixa preta do produto, mas faltava abrir a caixa preta do processo de design.

O processo de design é estruturado por metodologias, métodos e ferramentas.

Comparações

- Metodologia é o estudo crítico dos métodos a partir de uma perspectiva teórica
- Método é uma estrutura coerente de técnicas necessárias para atingir um resultado
- Ferramenta é um artefato psicológico ou físico que amplia a capacidade de ação

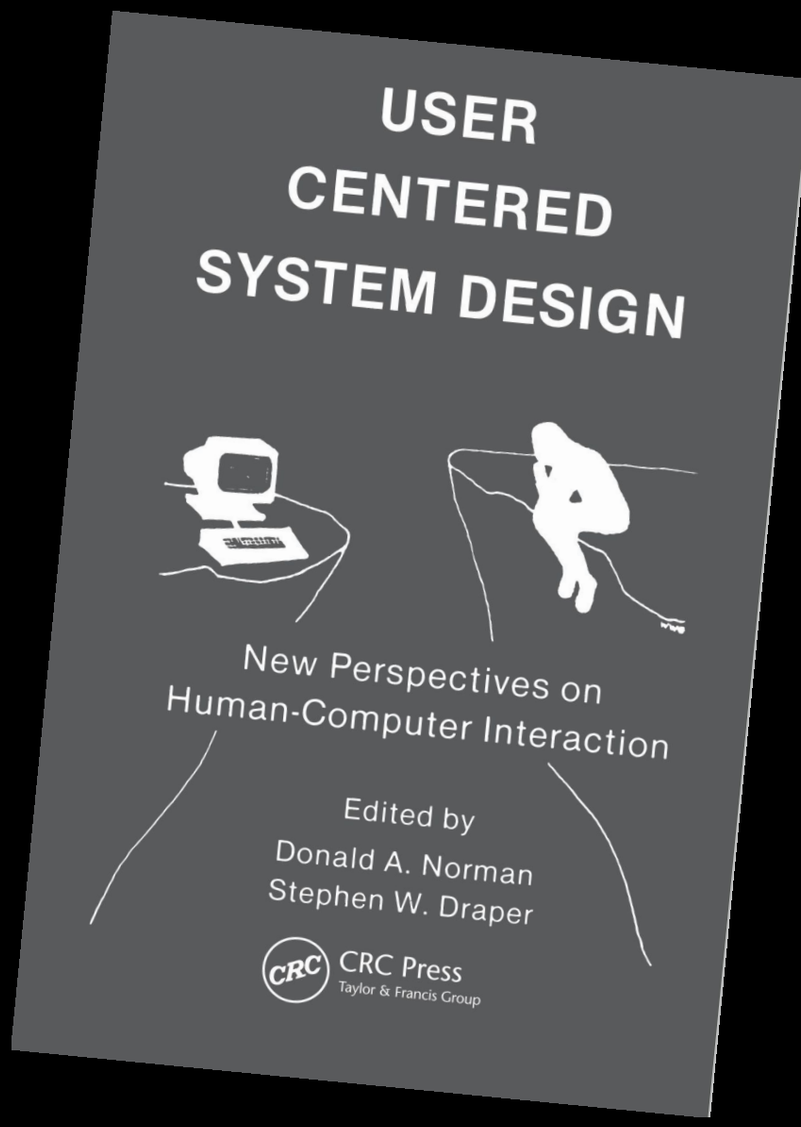


Metodologia é composta de:

- Visão de mundo
- Leitura de situação
- Base teórica
- Experiência prática
- Formalização do conhecimento
- Atitude ética

Exemplo de metodologia: Design Centrado no Usuário

- O sistema deve ser projetado a partir do modelo mental do usuário
- Para compreender o modelo mental do usuário, é necessário realizar estudos empíricos
- A interface deve explicar o funcionamento do sistema da maneira mais simples possível



Método é composto de:

- Atitudes que se demonstraram eficazes em uma sequência de experimentos de design
- Uma série de etapas ou passos a serem tomados (hodos em Grego significa caminho)
- Conceitos abstratos que justificam a orientação
- Critérios de rigor para avaliar os resultados

Exemplo: prototipação iterativa

- Em grego prototypon significa “forma primitiva”
- É uma tentativa de testar a materialização de um conceito antes de estar completamente desenvolvido
- A cada nova iteração do protótipo, o conceito se torna mais robusto



Ferramenta é composta de:

- Conhecimento formal colocado à mão
- Funcionalidades genéricas e específicas
- Modo de operação eficazes
- Mecanismos automáticos ou semi-automáticos

UXCards v.3 no Miro

Um baralho de cartas para planejamento colaborativo de projetos de exeriência.
Entenda quando usar este baralho em www.uxcards.org



Download

Os UX Cards foram desenvolvidos como um projeto aberto na Plataforma Corais. Sendo assim, o código-fonte é disponibilizado em arquivo aberto SVG. Isso pode ser aberto tanto no Inkscape quanto no Corel Draw.

- Frente SVG / PDF
- Frente sem verso SVG / PDF
- Verso SVG / PDF

Dicas de uso

- Imprima como crachás de PVC na Impricard
- Utilize os cards em combinação com o UX Canvas
- Participe do curso de Mudança Organizacional em Favor da Experirência do Usuário (RJ ou SP) e ganhe um baralho.

Contato da Plataforma Corais.

O UXCards é uma ferramenta livre para criar metodologias de design.



No UXCards, cada carta é um método e a sequência de cartas pode ser considerada uma metodologia.

definição de escopo do projeto

Brainstorming

novos conceitos

ideias, brainstorming

Mapas Conceituais

conceitos hierarquizados, organização de ideias

Chuva de ideias

-objetivos

Bagunçadas

Conexão de ideias

Ordem

-cliente

→ Bre

→ Plat

Virt

• P

•

→ Entr

O mecanismo principal do UXCards são os campos de entrada e saída, que sugerem possíveis conexões com outras cartas.

Existem uma infinidade de metodologias, métodos e ferramentas de design.

Nenhum deles é definitivo.



Metadesign é uma práxis de "fazer o Design do próprio Design."

Vassão (2012, p. 19)

Como começar no Metadesign

- Vincular-se a uma corrente de pensamento sobre design e ler a respeito
- Antecipar ações de projeto e refletir sobre suas consequências
- Projetar o processo tão intencionalmente quanto o produto
- Experimentar novas maneiras de fazer coisas antigas

Referências

VASSÃO, Caio Adorno. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. Editora Blucher, 2019.

HESKETT, John. Design. São Paulo: Ática, 2008.

NEWELL, A.; SHAW, J.C.; SIMON, H.A. (1959). Report on a general problem-solving program. Proceedings of the International Conference on Information Processing. pp. 256-264.

NEGROPONTE, Nicholas. Soft architecture machines. Cambridge, MA: MIT press, 1975

VAN ONCK, Andries. Metadesign. Produto e linguagem, v. 1, n. 2, p. 27-31, 1965.

INSTITUTO FABER LUDENS. Design Livre. Clube de Autores, 2012.

JONES, John Chris. Design methods. John Wiley & Sons, 1992.

NORMAN, Donald A.; DRAPER, Stephen W. User centered system design: New perspectives on human-computer interaction. 1986.

Obrigado!

Frederick van Amstel @usabilidoido
www.usabilidoido.com.br
DADIN - UTFPR