

PROJECT DESIGN Management

Há quatro anos, quando iniciamos a publicação acadêmica *Journal of Modern Project Management*, o conselho editorial chegou à conclusão de que a palavra “Modern” expressava uma já consolidada visão sobre épocas distintas na Gestão de Projetos, evidenciando que uma nova dinâmica de gestão, especialmente em projetos, estava estabelecida a ponto de não mais ficar distante dos objetivos de pesquisas, trazendo ao centro das abordagens a relação entre incerteza e flexibilidade.

Agora, ao aplicar Design ao Project Management no nome da revista, remodelamos nossa abordagem editorial para uma temática que melhor atenda a amplitude em torno da área de gestão de projetos e sua modernização, que demanda por competências em sintonia com a agilidade de um mercado hiperconectado “LoT - Internet of Thing” em que velocidade e colaboração são vetores do desenvolvimento e inovação.

A revista manterá seu foco editorial na Gestão de Projetos, mas alinhará às influências de Design Science, Tecnologias Emergentes e Inovação.

Atualmente o design de produtos assim como o design de serviços e sistemas aplicam as diversas disciplinas como Engineering Design, Organizational Design etc, ou seja, Design Science para lidar com a complexidade e dinâmica do mercado global e suas especificidades locais. Inevitavelmente o Project Design, que visa a estabelecer balanceamento entre processo, produto/serviço e pessoas nas iniciativas organizacionais, é uma abordagem em sintonia com a evolução das demais áreas.

A ciência como motor da prosperidade e o oxigênio dos modelos Startups mostram o caminho e a velocidade para as organizações, respectivamente.

Por que Project Design?

“O Design como disciplina reconhecida é relativamente recente na comunidade acadêmica. Design é ambos, arte e ciência. Abordar o conhecimento em Design com métodos científicos não faz e não deveria negar a arte presente no design; isto é apenas uma maneira de focar... Design Science estuda a criação de artefatos e sua inserção em nosso ambiente físico, psicológico, econômico, social e virtual. O bom design melhora nossas vidas por meio de produtos e serviços inovadores, mais sustentável, para criar mais valor, reduzir ou eliminar consequências indesejáveis de implantações tecnológicas. Design ruim arruína nossas vidas. Em design science, o design de produtos e sistemas é resolvido com a combinação de análises e sínteses, e desenho de muitas disciplinas científicas... Então o design acontece numa diversidade de disciplinas, cada uma com sua própria linguagem, cultura e semântica... Contudo, design é mais frequentemente a instanciação de conhecimento científico que o coloca em benefício da sociedade para seu uso.” (Panos Y. Papalambros).

“A arte do design é manter múltiplos potenciais futuros em mente ao mesmo tempo, enquanto a ciência do design é a previsão, analisando e otimizando as escolhas desse potencial futuro.” (Kristi Bauerly).

“O mundo do design tem dois significados: como verbo e como substantivo. O verbo descreve a ação do design e o substantivo especifica seus resultados. Um design é tido aqui como um plano para intervenção, o qual, quando implementado, tem a intenção de mudar uma situação indesejada dentro de uma desejada. Designing é o processo de identificação dessas situações, e também de desenvolvimento do suporte para a transição.” (Amaresh Chakrabarti).

“Design envolve pessoas, processos, artefatos e sistemas. O princípio básico que distingue a pesquisa em design das outras áreas e suas disciplinas é a característica intrínseca da multidisciplinaridade de conhecimento e sua exploração que atravessa as fronteiras de disciplinas como engenharia, ciência social, artes e arquitetura, economia, negócio e gestão, ciência da computação, comunicação, etc. Os problemas reais de design não envolvem somente problemas técnicos, mas também dizem respeito a problemas humanos, grupos, organizações e sociedades, impactam leis e negócios, discutem assuntos relacionados a ética e ambiente, dizem respeito a uma colaboração multidisciplinar e pesquisa. O principal tema em design science é a necessidade por explorar a intersecção e interação de pessoas, produtos/serviços e sistemas.” (Wei Chen).

“Após 25 anos de designing e pesquisa em Design Process, o que se mantém claro para mim é que engenheiros e designers, seja qual for a situação, estão motivados a criar alguma coisa nova e ‘boa’, em que os processos sejam caracterizados pela dose certa de criatividade, incertezas, conhecimento, rigor e gestão. Mesmo que alguns ‘bons’ produtos possam ter surgido de processos caóticos. Temos que continuar perguntando o que pode ser bom, ou melhorado, ajustado, e continuar desenvolvendo um equilíbrio adequado entre qualidade do produto e processos efetivos.” (P. John Clarkson).

“Design Science pode parecer uma contradição de termos. Tipicamente são duas disciplinas separadas pelas fronteiras institucionais, cada uma em sua área. Você pode ser apenas uma delas, mas não ambas. A ciência busca definir o mundo como o é, enquanto design lida com a complexidade da qual pode tornar-se parte. Ciência confia na repetição dos resultados de experimentos feitos por colegas em laboratórios enquan-

to design celebra o gênio solitário... Mas existem mais similaridades do que diferenças, especialmente em seus processos criativos, não porque o jeito que design faz parece ser mais claro do que a ciência faz, mas porque no coração dos seus processos criativos ambos são mais confusos e complexos do que ambos tinham pensado... A atividade de design envolve insight, criatividade, planejamento, comunicação e potencialmente todas as distinções cognitivas que fazem de nós humanos, e mais do que em qualquer outro tipo de atividade, esse efeito literalmente muda o mundo. Se essas ferramentas realmente nos permitirem entender esse processo criativo, a ciência e o design, juntas, podem ser a mais importante ciência que temos.” (Sean Hanna).

“O design é uma atividade humana de identificar o propósito e desenvolver conceitos e realizações de artefatos que alcancem os propósitos sob várias situações de ambientes. Dependendo do tipo de artefato o design é categorizado em várias áreas disciplinares, como engenharia, arquitetura, industrial e moda. Diferentes áreas têm preocupações diferentes – algumas são orientadas à funcionalidade e outras pela estética.” (Yan Jin).

“O design de engenharia estava e está lidando com o futuro, especialmente quando ele não é feito para um cliente específico! Esse é um importante argumento para encurtar o tempo de desenvolvimento do produto.” (Udo Lindemann).

“O design designa o resultado e também o processo de criação de mercadorias, serviços e qualquer coisa feita pelo homem num sistema sociotécnico. Em essência design consiste em iniciar com assuntos, metas com expectativas de desempenho, seguida de uma proposição aceitável e um plano factível. Design está intrinsecamente ligado ao fardo da combinação de soluções de cenários, o qual deve ser a priori gerado de maneira probabilística para maximizar a possibilidade de criação de valor e a posteriori confirmar os multiatributos de desempenho para os diferentes stakeholders – clientes, beneficiários e tomadores de decisão – apresentarem como uma boa proposta de compromisso nesse tempo e espaço.” (Bernard Yannou).

“O Designing é uma das mais profundas atividades intelectuais humanas. Ele é o modo como os humanos intencionalmente mudam o mundo ao seu redor.” (John Gero).



Zózimo
Editor-chefe
da Revista Mundo PM

PROJECT DESIGN PDM MANAGEMENT

Editor e Diretor-Executivo
Osmar Zózimo de Souza Jr.
zozimo@mundopm.com.br

Conselho Editorial

Américo Pinto
Antônio C. A. Maximiano
Daniel Leroy
Darci Santos do Prado
Darli Rodrigues Vieira
Eduardo Linhares Qualharini
Heitor Coutinho
Marly Monteiro de Carvalho
Norman de Paula A. Filho
Paul Campbell Dinsmore
Ricardo Viana Vargas
Roberto Sbragia
Sérgio E. Gouvêa da Costa
Roque Rabechini Jr.

Conselho de Revisão

André Barcaui
Eduardo Espínola
Farhad Abdollahyan
J. Angelo Valle
João Alberto Vianna Tavares
João Carlos Boyadjian
José B. de Souza Filho
Lee Lambert
Lélio Varela
Margareth Carneiro
Mário Henrique Trentim
Mauro Sotille
Peter Berndt de S. Mello
Roberto Pons
Raphael Albergarias
Sílvia A. C. Wille

Colaboradores desta Edição

Américo Pinto
Ana Carolina de Araujo
Ana P. Vilas Boas V. Lopes
Bryan Moser
Farhad Abdollahyan
José Finocchio Jr.
Hélio Rodrigues Costa
Henrique Rozenfeld
Fernando Oliveira de Araujo
Janaina M. H. Costa
Jânio Plácido de Araújo Sousa
João Carlos Mosquim
Marly Monteiro de Carvalho
Soraya Oliveira
Thiago Chaer
Thiago Lugão

Fax: 3029-9353
R. Fernando Simas, 705/72
Bigorrihlo - CEP 80.430-190
Curitiba-PR
comercial@mundopm.com.br
assinaturas@mundopm.com.br
publicidade@mundopm.com.br

Blog da Revista

blog.mundopm.com.br

Facebook da Revista

facebook.com/mundopm

ISSN: 1807-8095

A revista Mundo PM

é uma publicação

bimestral da Editora Mundo

Distribuição

Distribuição Nacional pela
Dinap - Distribuidora Nacional
de Publicações Ltda

Projeto Gráfico e Diagramação
Blu Design e Comunicação

Revisão Editorial
Texto Finito

Artigos
Redação Mundo PM
artigos@mundopm.com.br

Contato Comercial
Telefone: (41) 3029-9397

O conteúdo dos artigos é de responsabilidade dos autores. Softwares distribuídos via CD-ROM e encartes com a revista são de propriedade e responsabilidade de seus fabricantes, assim como suporte e os direitos autorais.

Erratas
www.mundopm.com.br/erratas