

CHE - CÂMARA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E EDUCAÇÃO (PÔSTER)

NOME: VERONICA REZENDE RODRIGUES

TÍTULO: A INSERÇÃO DA METODOLOGIA C.P.S. -CREATIVEPROBLEM-SOLVING COMO ESTRATÉGIA DE INOVAÇÃO APLICADA AO REPERTÓRIO PROJETUAL DE DESIGN

AUTORES: ANA LUIZA CERQUEIRA FREITAS, VERONICA REZENDE RODRIGUES, ANA LUIZA CERQUEIRA FREITAS, VERONICA REZENDE RODRIGUES

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq

PALAVRA CHAVE: PROCESSO CRIATIVO, CREATIVEPROBLEM-SOLVING, ACERVO E MEMÓRIA, ESCOLA DE DESIGN.

RESUMO

A metodologia C.P.S., criada por Alex Oxborn e desenvolvida por Sidney Parnes, se refere à sistematização do processo criativo natural das pessoas. Essa metodologia e seu respectivo modelo O.F.P.I.S.A. têm sido aplicados como instrumental estratégico para a busca de inovação nas mais diversas áreas. Dentre elas se destacamos o design, no que tange não só o desenvolvimento projetual, mas também ao ensino, ou seja, à formação dos profissionais dessa área.

A inserção da metodologia C.P.S. no conteúdo programático dos cursos da Escola de Design da UEMG ocorreu, de forma pioneira, a partir de 1995. Até 2007, a disciplina "Metodologia de Projeto" era lecionada para o 5º período e utilizou essa abordagem metodológica, sendo então transferida para o 1º período quando passa a se chamar "Processos de Criação", permanecendo até hoje na atual matriz curricular.

Durante esse período foram realizados registros escritos, fotográficos e filmográficos nos mais diversos formatos, que deram origem a um valioso acervo, que tem sido utilizado de forma cada vez mais limitada, dada a rápida obsolescência das mídias utilizadas. São 20 anos de uma produção ininterrupta de exercícios para a prática de ferramentas do processo criativo aplicados ao aprendizado projetual e ao trabalho em equipe como estratégias de inovação.

Esta pesquisa visa realizar a digitalização e atualização dos registros para mídia atual, para que o seu conteúdo possa ser analisado e, posteriormente, disponibilizado para a comunidade acadêmica.

Até o presente momento, com o apoio do Centro de Estudos em Design da Imagem da Escola de Design/UEMG, foram capturadas mais de 200 horas de vídeo analógico nos formatos VHS. Esse material agora passa por um processo de recuperação e tratamento para posteriormente serem disponibilizados em mídias atuais.

Em seguida será iniciada a segunda etapa do projeto que consiste nas digitalizações do acervo que compreendem: slides de aula, material fotográfico, entre outros.