

Universidades Lusíada

Maldonado, Paulo

**Code Mode - Cognitive Developer Mobile
Device : um projecto empreendedor**

<http://hdl.handle.net/11067/8380>

Metadados

Data de Publicação	2005
Editor	Universidade Lusíada
Palavras Chave	Desenho - Inovações tecnológicas, Design assistido por computador, Crianças autistas - Educação
Tipo	article
Revisão de Pares	yes
Coleções	[ULL-FAA] ArLíquido, n. 1 (2005)

Esta página foi gerada automaticamente em 2026-10-30T01:43:38Z com
informação proveniente do Repositório

CODE MODE_ COGNITIVE DEVELOPER MOBILE DEVICE

um projecto empreendedor

Paulo Maldonado

Quando aceitei o convite para definir o modelo, a filosofia e a orientação programática do novo curso de Design Industrial na Universidade Lusíada de Lisboa, foi necessário, em primeiro lugar, descrever, o perfil do futuro designer: investigador, empreendedor, pró-activo, bem humorado, inventor, persistente, motivado, imaginativo, rigoroso, animado de ideais e de valores humanistas, dotado de uma consciência aguda da responsabilidade social inerente ao exercício da actividade profissional, aberto ao mundo e à mudança, informado, culto, útil em equipas de trabalho multidisciplinar, empreendedor, um líder motivador da excelência. Sem estes atributos, é muito difícil ultrapassar as dificuldades de comunicação entre os industriais, os designers e os mercados. Esta tomada de consciência permitiu definir a visão do curso, promovendo a formação de profissionais capazes de *coopetir*¹ com a Indústria.

O conhecimento de diversas realidades, nacionais e internacionais do ensino do design e da prática da profissão e o facto de se tratar de uma oportunidade rara e única para contribuir para alterar comportamentos enraizados no tecido produtivo nacional, suscitaram um sentimento de urgência em promover um novo tipo de formação, útil em qualquer contexto de trabalho à escala global. Neste sentido, desde o início, considerou-se como estratégica a promoção de uma cultura de design orientada para o *empreendedorismo*, a qual continua a ser uma marca distintiva do Curso, ainda que os resultados nem sempre tenham sido os esperados: algumas competências pessoais necessárias a um designer-empreendedor não se inventam, ainda que possam ser estimuladas e

PALAVRAS-CHAVE

design - empreendedorismo
design - investigação aplicada
inovações tecnológicas
design - responsabilidade social
autismo

KEYWORDS

design - entrepreneurship
design - applied research
technological innovations
design - social responsibility
autism

TS171.M35

HB615.M35

desenvolvidas (nomeadamente, o gosto pelo risco associado à determinação na acção).

Assim, desde o ano lectivo de 1999/2000, o projecto *b_entrepreneur* cumpriu a quinta edição, no âmbito da disciplina de Design V (5º ano da licenciatura). O desenvolvimento deste projecto, para além da componente académica de complexidade elevada, pretende criar oportunidades de negócio para os designers-empREENDEdores. Assim, o *brief* tem procurado promover o desenvolvimento de projectos economicamente viáveis, com um impacte positivo nos quadros de vida dos destinatários, a inclusão de diversos contributos pluridisciplinares e as parcerias estratégicas entre instituições, empresas e indústrias. A integração de diversas componentes (produto, serviço, comunicação, *branding*, distribuição) tem sido essencial para a coerência e para a eficácia das propostas projectuais apresentadas.

Na ausência de uma unidade de investigação e desenvolvimento em design na Universidade Lusíada de Lisboa, o projecto *b_entrepreneur* tem sido a única via possível para estabelecer canais de colaboração entre o meio académico e as empresas. Entre os diversos projectos de qualidade desenvolvidos nos últimos cinco anos em resposta ao *brief b_entrepreneur*, escolhi o projecto CODE MODE por ser um interface de comunicação amigável que promove a aprendizagem e a abertura ao mundo, uma espécie de metáfora da função *design*.

O projecto CODE MODE_COGNITIVE DEVELOPER MOBILE DEVICE foi desenvolvido entre Outubro de 2004 e Janeiro de 2005 pelas estudantes Joana Henriques e Joana Lopes da Silva. Inscreve-se, simultaneamente, no tema *b_entrepreneur* e no âmbito do *Braun Prize* por se ter verificado, entretanto, uma coincidência de objectivos.

O conceito descreve-se do seguinte modo: é uma pequena consola portátil para crianças autistas (dim. 178x128x20mm), com écran de toque e bateria de lítio com autonomia até 22 horas, leve (c. 250 grs.), fornecida com *software* compatível com PC e MAC que substitui as soluções existentes ² com diversas vantagens para os seus utilizadores. O dispositivo possui um *software* de fácil interacção que utiliza o código PECS ³ e permite adicionar outro tipo de imagens (de fotos de pessoas da família da criança, do seu animal de estimação, de fragmentos de embalagens dos cereais favoritos,

etc); este *software* executa *backups* automáticos que permitem, com uma periodicidade semanal, avaliar a progressão na aprendizagem porque regista os conteúdos de todas as comunicações; para o efeito, o dispositivo permite imprimir os relatórios de progressão, conectando-o a uma impressora externa portátil.

Para facilitar a identificação do patamar de desenvolvimento da criança portadora do CODE MODE e para estimular a comunicação e a progressão na aprendizagem, este *e-book* tem seis capas de cores diferentes, cada uma relativa a um determinado nível de progressão, construída num material com propriedades tácteis muito apelativas (*technogel*). As cores das capas assumem uma função simbólica idêntica à dos cintos nas artes marciais, i.e. funcionam como uma recompensa pelo esforço de aprendizagem e de comunicação desenvolvidos pela criança⁴.

Este “facilitador da comunicação” é exemplar na interpretação de um *brief* de design: não inventa uma necessidade, nem promove comportamentos consumistas mas, em contrapartida, não se envergonha de poder ser uma excelente oportunidade de negócio, como compete a um projecto empreendedor⁵ orientado para a inovação.



¹ *Coopetir* é um conceito da Gestão definido por James Moore. Significa “competir” e “colaborar” ao mesmo tempo.

² Para além dos cartões que servem de suporte físico à linguagem PECS (ver nota seguinte), existem dois programas, o *Boardmaker*, disponível em português, e o *speaking dynamically* (brevemente disponível em português). Porém, estes programas pressupõem um *hardware* pouco amigável para as crianças autistas. Em contrapartida, o *hardware* CODE MODE é mais portátil do que um computador portátil e dispensa o rato e o teclado, de difícil manuseamento para crianças autistas com

dificuldades motoras.

³ A linguagem PECS (*Picture Exchange Communication System*) é um código não verbal constituído por pictogramas universais e foi especialmente desenvolvido para autistas não verbais, permitindo a comunicação da criança com o meio e vice-versa.

⁴ Branco, amarelo, laranja, magenta, azul e verde (do primeiro ao último nível).

⁵ Tratando-se de um projecto académico, não está isento de algumas falhas nas peças escritas e na comunicação gráfica, fragilidades que devem ser resolvidas antes de passar à fase de selecção de parcerias.