

# **Proposta de Redesign – Prancha retrátil**

**Faculdade Ibratec CSTDG – Design Gráfico 2016.1**

**Professor: André Melo Alunos: Carlos André,**

**Danielle Almeida, Mariana Honório Mendonça e**

**Tainá Trajano**

# ÍNDICE

<b>1. Projeto .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Objetivo.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Justificativa.....</b>	<b>1</b>
<b>1.3 O que é?.....</b>	<b>1</b>
<b>1.4 Qual a problemática, então?.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Fase 1 – Métodos de exploração do problema....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 Evolução Histórica.....</b>	<b>7</b>
<b>2.2 Imersão.....</b>	<b>10</b>
<b>2.3 Análise de similares.....</b>	<b>14</b>
<b>2.3.1 Skimboard.....</b>	<b>15</b>
<b>2.3.2 Kitesurf.....</b>	<b>16</b>
<b>2.3.3 Windsurf.....</b>	<b>16</b>
<b>2.3.4 Stand up Paddle (SUP).....</b>	<b>17</b>
<b>2.3.5 Prancha de garrafa PET e o Projeto Prancha Ecológica.....</b>	<b>18</b>
<b>2.4 Estimativa de mercado.....</b>	<b>19</b>
<b>2.5 Motivações.....</b>	<b>20</b>
<b>2.6 Definição de Personas.....</b>	<b>21</b>
<b>3. Fase 2 - Métodos de seleção de alternativa.....</b>	<b>23</b>
<b>3.1 Brainstorm: metodologia usada para o aprimoramento do produto.....</b>	<b>23</b>
<b>4. Fase 3 - Evolução Iterativa.....</b>	<b>23</b>

**5. Fase 4 - Métodos de avaliação de alternativas.....26**

**6. Fase 5 - Métodos de descrição da solução.....26**

## INTRODUÇÃO

Um esporte que mistura perseverança, adrenalina e conexão com a natureza. Essa é a essência do surf, que a cada dia que passa, vem crescendo a olhos vistos.

O espaço da cibercultura destinada ao surf, como portais de notícias, blogs sobre pranchas e o comércio online, além da midiaticização de campeonatos e surfistas, possibilitou a sua valorização. Assim, a sociedade tomou ciência do cunho esportista e tirou aquele estigma retrógrado que o surf possuía de ser “coisa de desocupado” ou um sub esporte. A cultura de massa, então, notadamente influenciada por esse meio, conseguiu enxergar o quão rentável e atraente essa vertente pode ser.

É dentro desse cenário que surgiu a ideia de reformular o design das pranchas utilizadas pelos surfistas, objetivando, sobretudo, facilitar o seu deslocamento, aprimorar a sua funcionalidade e potencializar ainda mais a prática do surf.

Entretanto, para realizar a conexão com o universo do design, fez necessário a fusão dessas duas esferas através do eXtensible Design Methods, ou Métodos Extensíveis de Design. Metodologia inicialmente formulada pelo departamento de Design da UFPE:

*Como resultado principal de nossas investigações e ações, construímos um processo de concepção de artefatos que definimos como XDM (eXtensible Design Methods). XDM se apropria de métodos tradicionais de design modificando-os à medida que incorpora hábitos da contemporaneidade cibernética em sua execução.*

*(NEVES, 2008, p. 250)*

Ou seja, o XDM consiste em um mecanismo de estímulos criacionais para a construção de artefatos, através de ciclos de iterações e apropriação de outros métodos do design, mutando-os e aglutinando-os. Dessa forma, é possível atribuir ao objeto de estudo em questão uma relação com a contemporaneidade à atividade de Design e as demandas relacionadas ao surf.

# **1. Projeto**

## **1.1 Objetivo**

Este artigo tem por intento - através de uma releitura das pranchas de surf atuais e do processo metodológico XDM - demonstrar uma maneira mais segura e retrátil de locomover pranchas via embarques aéreos, visando a sustentabilidade, ergonomia, revolução estética, otimização e organização de espaço.

## **1.2 Justificativa**

Existem várias dificuldades presentes na locomoção por parte dos usuários e os empecilhos impostos pelas companhias aéreas, que visam maior lucratividade. Dessa forma, o projeto foi desenvolvido para suprir tais necessidades, seja usuários profissionais ou não, mas que possuam características e recursos que podem abarcar todos que usufruem a prancha retrátil.

### **1.3 O que é?**

Blocos de espuma, trabalhados com resina e suas dimensões são trabalhadas até que tomem o talhe comumente conhecido como as da prancha de surf. O projeto, então, apresenta uma reformulação no processo de formatação, influenciando diretamente o seu resultado final. Atualmente, há diversos tipos no mercado. Entretanto a proposta do redesign poderá ser aplicada a qualquer uma já existente, restando claro o seu caráter plural e acessível a todos.

### **1.4 Qual a problemática, então?**

As condições de embarque. As companhias aéreas, por vezes, possuem regras próprias em relação ao despacho, mais objetivamente quando as mesmas limitam a quantidade de pranchas, sendo necessário verificar a disponibilidade por voo (Fonte: Skyscanner).

**TAM linhas aéreas:** Parte da franquia de bagagem.

- Passagens aéreas nacionais e América do Sul (exceção de Colômbia, Peru e Bolívia). Volume máximo: 292 cm (altura + largura + comprimento). Franquia de bagagem: 23 kg. Peru: 40 kg. Bolívia para Assunção, São Paulo e Buenos Aires (e vice-versa): 30 kg.

- Passagens aéreas internacionais para América do Norte e Europa Volume máximo: 158 cm (altura + largura + comprimento). Franquia de bagagem: 2 volumes de até 32 kg cada. Condições gerais: máximo 3 pranchas em cada capa. Sujeito à cobrança de excesso por peso, quantidade e/ou dimensão.

**GOL linhas aéreas:** Parte da franquia de bagagem.

- Passagens aéreas nacionais e América do Sul Volume máximo: 158 cm (altura + largura + comprimento). Peso máximo: que não excedam 32 kg, nem como excesso de bagagem. Franquia de bagagem: 23 kg, independente da quantidade de bagagem.