

Este projeto iniciou-se com o estudo de diferentes metodologias utilizadas em setores e segmentos diversos. Durante o levantamento das primeiras informações notou-se que uma das metodologias utilizadas dentro de indústrias para o controle da produção poderia ser associada ao ensino de metodologias projetuais utilizadas no Curso de Design da Uniritter. O sistema produtivo que será utilizado para esta fusão é o Sistema Kanban de Produção como forma de controle de fluxo para aplicação da metodologia desenvolvida por Gui Bonsiepe em projetos ensaiados dentro de sala de aula.

O jogo aqui desenvolvido terá como objetivo o aprendizado de técnicas projetuais empregadas para a concepção de produtos dentro de curso de Design da Uniritter. Este será desenvolvido baseado na estrutura física do Sistema Kanban de Produção, para o exercício projetual com a metodologia proposta por Gui Bonsiepe (1984) principal motivação para o desenvolvimento deste projeto é a possível contribuição que o método desenvolvido poderá trazer ao aprendizado do design ao meu redor e brevemente ampliando esta distância.

O projeto foi estruturado com base na metodologia projetual de Gui Bonsiepe (1984), que contempla as etapas de Problematização, Análises, Definição do Problema, Anteprojeto / Geração de Alternativas e Projeto. Cada etapa possui seus subitens que foram utilizados de acordo com a necessidade projetual. Após análises das alternativas propostas foi escolhida a opção que trás maior compatibilidade com os requisitos propostos na etapa de Definição do Problema. O jogo será utilizado na cadeira de Projeto de Produto IV que antecede o Trabalho de Conclusão de Curso.