

co; os alunos se movimentam nos espaços da escola e os tomam como um prolongamento da sua casa, sentindo-se confiantes e disponíveis para as interações que daí advêm.

Porque a inovação era necessária, e a continuação da inclusão das expressões artísticas em geral e da música em particular no currículo do ensino básico, a continuidade do trabalho em torno das lendas portuguesas não era uma opção. O término do ano letivo obrigou a repensar a continuidade do projeto “*Estórias de ontem...Histórias de hoje*”. Até então o mesmo só tinha sido possível pelo empenho dos seus intervenientes e pela forte rede colaborativa criada na escola. Também a necessidade sentida ao longo do ano letivo com a falta de técnicos com formação especializada nas áreas das expressões artísticas, que contribuíssem para uma articulação curricular mais efetiva, levou, numa reflexão conjunta, à criação do projeto GUIAR-TE – Gerar e Unir Impulsionados pela Arte onde se integra o subprojeto de trabalho “*Uma canção... várias artes*”.

À semelhança do anterior, o subprojecto “*uma canção...várias artes*” encontra-se dividido por etapas sempre iniciadas em Assembleia de Escola e onde posteriormente se procede à escolha das oficinas. Cada etapa terá como ponto de partida uma canção que pode ser escolhida pelo corpo docente ou sugerida por um aluno. As músicas escolhidas são trabalhadas na oficina de Música fora da caixa e nas restantes oficinas num trabalho de articulação das expressões artísticas com a componente curricular. Como forma de criar identidade, a primeira etapa recaiu sobre estudo dos hinos de Portugal, do Agrupamento e da Escola. Os dois últimos hinos fazem parte do repertório do coro da EB/JI FJS e servem de cartão-de-visita sempre que este se apresenta na e para a comunidade local, numa constante manutenção da rede colaborativa criada com o projeto “*Estórias de ontem... Histórias de hoje*”.

Com pretensão de continuar a contribuir para a formação de seres livres, dinâmicos, audazes e criativos, de espírito empreendedor, inteligência inovadora, capazes de ouvir, enfrentar os desafios da vida com equilíbrio, com respeito por si, pelos outros e pelo mundo, o projeto GUIAR-TE desenvolvido na EB/JIFJS é pensado e construído para ser o motor de desenvolvimento de competências, de autonomia e de confiança individual. Pretende continuar a capacitar social, criativa e culturalmente os alunos e comunidade educativa da escola, através do desenvolvimento das expressões artísticas com recurso à contratação de músicos, atores, cenógrafos, coreógrafos e artistas, que em conjunto com o corpo docente e técnicos da escola, cons-

truam um currículo, colaborativo e criativo, com aprendizagens significativas para os alunos.

Não se pretende formar músicos, atores, bailarinos mas sim, seres humanos mais aptos a resolver problemas, com sentido estético, criativo e social apurados que, através de um processo artístico possam ultrapassar obstáculos e/ou limitações de forma criativa. Acredita-se que este novo desafio potencia uma escola aberta, reflexiva e interventiva na comunidade local, social e cultural, com indivíduos promotores de mudança e inovação. É possível aprender através, com e pela arte.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bahia, S. (2008). Constrangimentos À Expressão Artística. Invisibilidades - Revista Ibero-Americana de pesquisa em Educação, Cultura e Artes.

Caldas, A. M., & Vasques, E. (2014). Educação Artística para um Currículo de Excelência - Projeto Piloto para o 1º Ciclo do Ensino Básico. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Campbell, E., & Lassiter, L. E. (2015). Doing Ethnography Today - Theories, Methods, Exercises. Wiley Blackwell.

Campbell, E. (2003). The Ethical Teacher. Maidehead, Philadelphia: Open University Press.

Costa, M., & Corte-Real, M. S. J. (outubro de 2010). Música, sinergias e interculturalidade na Escola em Loures. Revista Migrações nº 7.

Educação, M. (1991). Organização Curricular e Programas - Ensino Básico - 1º ciclo. Lisboa: Ministério da Educação.

Educação, M. (2004). Competências Essenciais do Ensino Básico. Lisboa: Ministério da Educação.

Green, L. (2011). Learning, Teaching, and Musical Identity - Voices Across Cultures. Blooming and Indianapolis: Indiana University Press.

Sousa, A. B. (2003). Educação pela Arte e Artes na Educação, volume 1. Lisboa: Instituto Piaget.

Sousa, A. B. (2003). Educação pela Arte e Artes na Educação, volume 3. Lisboa: Instituto Piaget.

Thiollant, M. (2006). Metodologias da Pesquisa-Ação. São Paulo: Cortez Editora.

CAPÍTULO/CHAPTER 5

PRÁTICAS PROJECTUAIS CRIATIVAS NO ENSINO DO DESIGN

Resumo: O objectivo do presente artigo é apresentar um projeto colaborativo fundado na promoção do diálogo interdisciplinar na aprendizagem formal, informal e culturalmente plural, considerando práticas educacionais e alternativas projectuais para o modelo não-participativo padrão, centrado na sala de aula. Centrada no campo do ensino e da investigação em Design, visa a linha de investigação proposta desenvolver esforços no sentido da análise do modus operandi e dos resultados obtidos pela adoção da metodologia do processo do design no plano educacional, em particular no Ensino do Design (nas suas múltiplas esferas). O propósito da investigação, tenta aferir a importância da aplicação de metodologias menos convencionais no ensino de design, assim como a percepção de como um contexto imersivo de aprendizagem pode constituir uma ferramenta facilitadora da aprendizagem, fomentando o pensamento criativo, a geração de novas ideias e caminhos futuros para a problemática em questão. No final pretende-se aferir a importância da aplicação das novas metodologias e de que forma este contexto imersivo de aprendizagem é um facilitador da aprendizagem fomentando a criatividade proporcionando novas ideias e caminhos futuros para a problemática em questão.

Palavras-Chave: Design, Metodologias de Ensino, Ensino Politécnico

Abstract: The aim of this article is to present a collaborative project based on the promotion of interdisciplinary dialogue in formal, informal and culturally plural learning, considering educational practices and design alternatives for the standard non-participatory model, centered in the classroom. Centered in the field of teaching and research in Design, the proposed line of research is to develop efforts towards the analysis of the modus operandi and the results obtained by adopting the methodology of the design process in the educational field, in particular in Design Education (in its multiple spheres). The purpose of the research is to assess the importance of applying less conventional methodologies in design teaching, as well as the perception of how an immersive learning context can be a facilitating tool for learning, fostering creative thinking, generating new ideas and future paths to the problem in question. In the end, we intend to assess the importance of applying the new methodologies and how this immersive learning context is a facilitator of learning fostering creativity by providing new ideas and future paths to the problem in question.

Keywords: Design, Teaching Methodologies, Higher Education

PARA REFERENCIAR ESTE CAPÍTULO / TO REFERENCE THIS CHAPTER:

Rijo, C.; Antunes, S.; Grácio, A. (2017). Práticas Projectuais Criativas no Ensino do Design. Em D. Raposo, J. Neves, J. Pinho & J. Silva, Investigação e Ensino em Design e Música (45-50). Castelo Branco: Edições IPCB. Retrieved from journal URL: <http://convergencias.ipcb.pt>

1. INTRODUÇÃO

Desenhado no seio de uma instituição de ensino Superior Politécnico, cuja especificidade se constrói pela afirmação da identidade da sua acção caracterizada, entre outras, pela importância conferida à experimentação, à observação e à integração da cultura material e imaterial, dos saberes, das

técnicas e das tecnologias depositos nas actividades produtivas, de onde decorre a maior sensibilidade a alterações conjunturais (Urbano, 2008) e a predisposição para sobre elas refletir que nos caracteriza – surge o presente projeto.

Propõe-se uma metodologia centrada e conduzida pela acção prática, tanto quanto possível em contex-

Cátia Rijo ¹
catia.rijo@gmail.com

Sandra Antunes ²
santunes@esexl.ipl.pt

Ana Grácio ²
ahgracio@gmail.com

¹ Doutoranda,
Faculdade de
Arquitectura (FAUTL).

² Professora,
Escola Superior de
Educação do Instituto
Politécnico de Lisboa

to real, estruturada conforme as diferentes fases de um projeto de design. Firmada em processos colaborativos, caracterizar-se-á a ação desenvolvida pelo diálogo interdisciplinar em contextos de educação formal, informal, geracional e culturalmente plurais.

Consideradas as práticas e as metodologias expostas, desenvolver-se-á a pesquisa proposta em busca de práticas educativas alternativas ao modelo não participativo, centrado na de sala de aula – contribuindo pois para a pesquisa, e o desenvolvimento criativo, de aproximações projetuais prospectivas de vias de ensino e pesquisa em design.

Do olhar a nossa experiência na sala de aula, e na escola, como um instrumento eficaz de formação (Dreeben, 1976) e da observação consequente do corpo discente, decorreu o projeto proposto.

No contexto das unidades curriculares relacionadas com o Design, na Escola Superior de Educação no curso de Artes Visuais e Tecnologias, têm vindo a definir-se projetos de cariz inter e transdisciplinar, visando dar resposta a questões do âmbito das diversas esferas do Design: Gráfico; Web; Produto; Inclusivo e Social junto da comunidade escolar e dos seus parceiros institucionais – estreitando relações entre a esfera humana e social, as exigências do Mercado e a investigação em contexto académico; contribuindo de forma decisiva para a formação do estudante enquanto investigador ou profissionais desta área e para a nossa investigação integrada/aplicada em Design;

Como espaço inter e transdisciplinar estas UC's tem vindo a constituir-se como um laboratório projectual para o qual diferentes agentes concorrem com o seu conhecimento e as metodologias de distintas áreas do saber; por esta via, os atores e as ferramentas de trabalho, de proveniência interdisciplinar, são dinâmicas, adequando-se em consonância com as especificações que melhor se adequem à atividade em particular à qual se destinam.

Como evidência das práticas na sua gênese contam-se, entre outras, ações projetuais como: Residência Nisa; StoryLab. CulturEse e Sabistória.

Mediando entre os contextos distintos do ideal e do real, o presente projeto possibilita a obtenção de feedback acerca: quer dos processos de trabalho; quer das condições de recepção do produto, quer das suas consequências, quer ainda das expectativas do mercado/ das pessoas e do real uso que do conhecimento e do produto é feito – permitindo a recolha de dados impossíveis de obter em contex-

to isolado e o consonante redesenhar da estratégia quer de produção, quer da nossa ação pedagógica enquanto docentes e Escola Politécnica; quer ainda do estudante enquanto futuro criativo e profissional empreendedor.

Para crescer, fundar estruturas, sedimentar conhecimento, refletir sobre processos de trabalho, gerar e planejar estratégias de inovação – germinando valor de uso investigação e produção.

2. PROBLEMA

O ensaio de Christopher Frayling (1993/1994) constitui uma das primeiras publicações a explanar o termo *practice-led research*. Uma distinção estabelecida pelo autor entre os conceitos de *“research for art practice”* (conduzida por forma a produzir melhores obras de arte); *“research through art practice”* (considerando a prática como um elemento integrante do design da pesquisa) e *“research into art practice”* (referida à pesquisa que estabelece como objectivo clarificar o processo e a prática criativos) (Webb, 2012, 3).

No meio académico, várias têm sido as questões levantadas em torno do modo como desenvolver-se prática projectual capaz de gerar conhecimento; ou dos processos institucionais através dos quais o conhecimento pode qualificar-se como pesquisa. Sobre esta questão muito têm reflectido Biggs & Büchler. Uma demanda cujo grande desenvolvimento sediam no Reino Unido, em 1992, pela fusão entre politécnicos e universidades e a consequente necessidade de conduzir pesquisa de nível doutoral nas áreas de prática projectual então em presença (Biggs & Büchler, 2007). Segundo estes autores, estabelecido em 1998 e elevado à categoria de council em 2005, deve-se ao *“Arts and Humanities Research Board”* do Reino Unido, a ação pioneira no sentido da legitimação desta metodologia como competente no gerar de conhecimento, quando pela primeira vez publicou critérios claros sobre aquilo que em seu entender seria passível de constituir pesquisa nas áreas disciplinares sob a sua alçada. Paradigmático na consideração da prática como integral ao método, não somente como meio, é ainda o projeto da Universidade de Hertfordshire *“Non-traditional Knowledge and Communication”*, direcionado à investigação em torno dos problemas decorrentes, processos de melhoria e criação de consistência na investigação ao nível das indústrias criativas e culturais. Projetos a observar no desenho de premissas metodológicas na base do desenvolvimento das plataformas colaborativas

que na sequência do presente projeto nos propomos encetar.

3. OBJECTIVOS

Compreender que mais-valias, para a prática metodológica projectual, decorrem da ação de um grupo de trabalho constituído por agentes das mais variadas vertentes do design, onde se tenta desvelar que particularidades ocorrem da imersão dos estudantes nas comunidades locais: com as suas gentes, a sua cultura, a particularidade do seu saber técnico, tecnológico e empírico, a sua identidade, a sua memória, mas igualmente o sentido das suas aspirações futuras.

Pretende-se analisar que valências as da imersão dos estudantes em contextos reais de trabalho, por relação à necessidade de desenvolver estratégias capazes de integrar e dar resposta a um conjunto de dinâmicas interatuantes, bem como à experimentação dos ritmos e das dificuldades diárias, inerentes à profissão e compreender de que modo a importância dada à prática e à experimentação como formas de pesquisa/conhecimento; a observação e a consideração da cultura material e imaterial locais; o conhecimento que lhe é inerente; as suas técnicas; as matérias primas e as tecnologias locais, ainda preservadas nas atividades produtivas; ou até mesmo a experiência das vivências fora da sala de aula são facilitadores e propulsoras de aprendizagem.

Fazer uso dos resultados obtidos por esta via, para o desenvolvimento de metodologias e estratégias de ensino e investigação em Design.

4. METODOLOGIA

Forjado no paralelismo com as metodologias utilizadas em contexto real, adaptando-as embora ao processo de ensino-aprendizagem, alicerça-se o presente projeto em ferramentas pedagógicas desenhadas a partir das reflexões construtivas elaboradas: quer a partir da ação de professores e estudantes em contexto real; quer a partir de inquéritos aos estudantes e aos principais intervenientes em cada um dos projetos propostos; quer a partir dos momentos de avaliação formativa de estudantes e docentes – propondo finalmente uma metodologia adequada à realidade dos atuais alunos nos cursos de Design.

A experiência de ensino em Design que pretende propor-se caracteriza-se pela multidisciplinaridade dos seus atores; o enfoque na investigação/ação; a imersão de docentes e estudantes em contextos locais reais (sempre que possível) ou a criação de condições o mais semelhantes possível ao contexto real, e a consideração na atividade projectual de toda a dimensão humana e cultural do contexto de ensino/aprendizagem de imersão.

Pretende-se a integração da prática como instrumento de pesquisa e de desenho da ação – *practice-based* e *practice-led* (Candy, 2006) – considerando: quer a prática e a reflexão acerca dos resultados da prática; quer o artefacto criado como uma fonte de novo conhecimento e de investigação; ou ainda uma procura capaz de levar a novo conhecimento ou a nova ação prática. Observa-se desta forma o conhecimento sobre a prática ou dentro dela. Uma questão considerada inerente à ação do designer, para quem, como agente em área de prática criativa, os resultados da pesquisa muitas vezes se manifestam como não linguísticos – abrindo muitas vezes portas à descoberta de *“algo”* que não poderia ter-se descoberto por outros meios (Büchler & Biggs, 2008).

Por via de metodologias colaborativas e participativas no ensino e pesquisa em design, integrando o estudante em contexto real: promove-se a motivação e a responsabilização como parte no processo; induzindo o descentrar do estudante de si próprio, reforça-se aquele no utilizador, nos contextos produtivos e também nos efeitos do produto proposto. Convida-se pois ao estudo e à reabilitação de matérias primas com características peculiares; à criação, mais que de objetos, de serviços e de experiências capazes de revitalizar a comunidade humana nativa e de transmitir a herança e as memórias locais – projetando com relação a estes os efeitos dos produtos, serviços e experiências concebidos.

Atuando no campo transdisciplinar, com apoio na metodologia de Design Thinking, planificando no sentido de permitir aos estudantes algum tempo para a exploração/experimentação de sistemas por vias não lineares (com tempo para a discussão e reformulação de propostas ao longo da fase de anteprojecto) – observam-se práticas de sentido distinto da especialização de saberes – experiência imersiva/investigação aplicada; práticas educacionais e projetuais alternativas ao modelo não participativo centrado no indivíduo na sala de aula.

Construindo na prática e impulsionado por ela, o estudante interage e reage – uma metodologia que

incentiva e exponência a criatividade dos alunos, alcançando-se por esta via resultados que não poderiam ter sido alcançados de outra forma.

Através de uma metodologia de investigação mista, pretende-se a definição de um conjunto de diretrizes para apoio ao ensino do design no contexto do Ensino Superior: em termos não intervencionistas, compreendem-se processos de recolha de dados por observação direta, entrevistas e questionários; quanto à investigação intervencionista, ela compreende a Investigação Ativa assente no estudo de casos de diversas turmas nas unidades curriculares relacionadas com design no curso de AVT da ESELX.

5. TAREFAS

- Desenvolvimento de parcerias e criação de “Briefings” para a lecionação dos conteúdos previstos, em situação de imersão dos alunos e dos docentes no seio de equipas multidisciplinares e em contextos reais;
- Realização de momentos de avaliação sumativa, integrando: inquéritos aos diversos agentes envolvidos; momentos de auto, hetero-avaliação; reflexão e análise sobre os dados obtidos;
- Redação de reflexão escrita acerca da análise dos dados obtidos;
- Ao nível da disseminação do trabalho levado a cabo em Projeto II, o presente projeto é igualmente instrumento de relevo na comunicação da qualidade de ensino, investigação e das práticas levadas a cabo no curso de AVT da ESELX;
- Produção de instrumentos pedagógicos de apoio ao ensino e investigação em design;
- Crescer, fundar estruturas, sedimentar conhecimento, refletir sobre processos de trabalho, gerar e planear estratégias de inovação – germinando valor de uso investigação e produção.

6. RESULTADOS

Por via desta linha de investigação, pretende-se juntar os mais diversos agentes num projeto de responsabilidade e sustentabilidade social. Pela partilha de experiências e questões interdisciplinares em torno do design focado nas causas sociais,

empreende-se reflexão na gestão participativa de recursos (Guimarães, 2013) por parte dos agentes em presença os quais empreenderam o design de novos materiais, novos usos para práticas consagradas pelo tempo, novos produtos ou a sua alternativa desmaterialização em serviços, experiências e observação de efeitos e consequências.

A diversidade local e a interação de professores e estudantes em plataformas colaborativas científica, cultural e geracionalmente plurais, assume um papel muito significativo do ponto de vista metodológico: quer ampliando a capacidade dos agentes para a observação de hipotéticas realidades futuras; quer proporcionando oportunidade para o reenquadrar de assuntos teóricos, por confrontá-los com *inputs* reais a sua consequente consideração sob vários níveis de complexidade (racional, emocional, cultural, técnico e tecnológicos). Sublinha-se deste processo a exponenciação da aptidão especulativa para além do pensamento estritamente lógico e analítico, alargando as vias para o desenvolvimento de novos rumos de ação (inovação).

As considerações sobre a mundividência e os recursos investigativos decorrentes de diversos ramos do design, arte visuais e os atores locais, permitindo conjuntamente reenquadrar os problemas emergentes; observá-los sob perspectivas distintas ponderar e considerar os seus diversos níveis de complexidade. Por esta via, concebido na observação, experiência e em resposta às necessidades e às aspirações de um pequeno grupo humano, ultrapassando a observação do homem comum, o projeto foi humanizado. Desta forma – descentrando o processos de design do designer – volvemo-lo mais capaz de enfoque no utilizador e no contexto de produção e uso, criando valor acrescentado para o projeto.

7. CONCLUSÕES

Por via da nossa ação, juntamos os mais diversos agentes num projeto de responsabilidade e sustentabilidade social. Pela partilha de experiências e questões interdisciplinares em torno do design focado nas causas sociais, empreendeu-se reflexão na gestão participativa de recursos (Guimarães, 2013) por parte dos agentes em presença os quais empreenderam o design de novos materiais, novos usos para práticas consagradas pelo tempo, novos produtos ou a sua alternativa desmaterialização em serviços, experiências e observação de efeitos e consequências.

As considerações sobre a mundividência e os recursos investigativos decorrentes de diversos ramos do design, arte visuais e os atores locais, permite-nos, a cada momento, conjuntamente reenquadrar os problemas emergentes; observá-los sob perspectivas distintas ponderar e considerar os seus diversos níveis de complexidade. Por esta via, concebido na observação, experiência e em resposta às necessidades e às aspirações de um pequeno grupo humano, ultrapassando a observação do homem comum, o projeto foi humanizado. Neste processo, por via imersiva, encoraja-se desenvolver o produto material e imaterial não para, mas com a comunidade. Desta forma – descentrando o processos de design do designer – volvemo-lo mais capaz de enfoque no utilizador e no contexto de produção e uso, criando valor acrescentado para o projeto.

“O processo do design termina quando as equipas já tenham tomado todas as decisões necessárias para definir o produto. Essa definição abarca todos os objetivos (mesmo as escolhas iniciais) e respeita todos os constrangimentos técnicos. Essa definição deve ser documentada por forma a que a equipa de produção consiga implementar o produto. Por isso design é medido em duas dimensões diferentes: através da qualidade e potencial para avançar com o projeto em diante.”³ (Brown, 2013)

Em busca de alternativas aos modelos educativos focados na sala de aula, a par de investigação sobre práticas pedagógicas e de investigação em design, estimula-se mediação, interação e responsabilidade cultural e social. Simultaneamente, logra-se ampliar o campo perceptual dos vários participantes; os níveis de leitura das realidades material e imaterial em presença; da memória individual e coletiva; de conhecimento científico; de técnicas e tecnologias, contribuído igualmente para a consideração de diversos níveis de significado, como providenciando e propelindo o desenvolvimento de nova ação.

A metodologia e a prática projectual proposta reforçam os citados princípios basilares, ampliando o âmbito do conceito e da prática projectuais; do ensino e da pesquisa em design. Uma realidade que nos leva a defender a proposta metodológica que aqui apresentamos: fundada na prática e integrada em plataformas colaborativas de contexto real no âmbito do ensino e da pesquisa em design. Uma ferramenta facilitadora da aquisição, transmissão, mobilização e futura implementação de competências de pesquisa e trabalho colaborativo, fundamentais ao designer como agente competente e responsável.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Biggs, M.A.R & Büchler, D. (2007). Rigor and Practice-based Research. In Design Issues (Vol. 23, Nº3, pp. 62-69). Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology. doi: 10.1162.
- Brown, D. (2013). Designing Together: The collaboration and conflict management handbook for creative professionals. s.l.: New Riders.
- Büchler, D. & Biggs, M. & Sandin, G. & Stah, L. (2008). Architectural Design and the Problem of Practice-Based Research. Cadernos de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo. Acedido em 02 de Fevereiro, 2016, em <http://www.mackenzie.br/dhtml/seer/index.php/cpgau>
- Candy, L. (2006). Practice Based Research: A Guide. Sydney: University of Technology.
- Dreeben, R. (1976). The unwritten curriculum and its relation to values. Traduzido por Gimeno, J. & Perez, A. (1983): La enseñanza: su teoría y su práctica. Madrid: Akal.
- Guimarães, L. B. de M. (2013). A Ideia de Cadeias Produtivas para Implantação de Comunidades Sustentáveis. IX Congresso Nacional de Excelência em Gestão. Rio de Janeiro: CNEG, p.1-22.
- University of Hertfordshire (2016). Non-traditional Knowledge and Communication. Acedido em 12 de Fevereiro, 2016, em <http://www.herts.ac.uk/research/ssahri/research-areas/art-design/research-into-practice-group/projects-research-into-practice-group/non-traditional-knowledge-and-communication>.
- Urbano, C. V. (2008, Junho 25 a 28). O Ensino Politécnico – (re)posicionamento no panorama da formação superior em Portugal. VI Congresso Português de Sociologia. Mundos Sociais: Saberes e Práticas. Lisboa: Universidade Nova.
- Webb, J. (2012). The logic of practice? Art, the academy, and fish out of water. In Text. Beyond practice-led research (14), 1 -16. Acedido em 02 de Fevereiro, 2016, em <http://www.textjournal.com.au/speciss/issue14/Webb.pdf>.

³ “The design process ends when the team has made sufficient decisions to define the product. That definition addresses all the established goals (decisions early in the project) and respects all the technical constraints (perhaps later in the project). That definition is sufficiently documented for a production team to implement the product. Design is therefore measured along two dimensions: quality and moving the project forward [...]” Tradução livre.