

Quer experimentar?

Por Luiz Renato Roble

Ainda existem empresas que trabalham como se comparassem um projeto de design a uma camiseta pendurada no cabide de uma loja.

Quando alguém entra em uma loja de roupas é possível que nem tenha entrado ali para comprar alguma coisa, mas para passear, conhecer as novidades, as ofertas ou admirar a loja. Durante o passeio, se interessar por algum produto, uma camisa ou quem sabe um terno, seja pelo toque do tecido, pela cor ou para aproveitar o preço, basta experimentar ali, na hora, e levar a roupa pronta para ser usada ou ainda se for o caso, sair da loja vestindo a roupa nova.

Uma pessoa ao entrar em uma alfaiataria, provavelmente quer encomendar alguma coisa. Durante sua visita, ela faz a encomenda, diz quais são suas necessidades, seus anseios, seus temores. O profissional a escuta, tira suas dúvidas, tira suas medidas, dá conselhos e eles acertam um preço. É escolhido o tipo e a cor do tecido nos catálogos e por fotos, é possível se ter idéia de como ficará a roupa exclusiva, feita sob medida para ela. O alfaiate, depois do recebimento do sinal, encaixa o novo trabalho em sua programação e se dedica àquela encomenda, traçando e cortando a peça de tecido, trabalhando por alguns dias modelando e pespontando aquela roupa que em breve será apresentada e experimentada a quem a encomendou. Depois de uma ou mais provas se forem necessárias, faz a entrega da roupa, recebendo o restante do valor combinado inicialmente.

Ainda existem empresas que trabalham como se comparassem um projeto de design a uma camiseta pendurada no cabide de uma loja. Um produto pronto, que pode ser visto, manipulado, escolhido e experimentado sem compromisso, para ver se serve e se tem um bom caimento. Se não servir, não tem problema. Procura outro, em outra prateleira, em outra seção ou então, vai a outra loja para começar tudo de novo.

Se fosse realmente necessário comparar um projeto de design com uma das situações acima, teríamos que compará-lo ao trabalho de um alfaiate. O design, assim como o trabalho de alfaiataria, é sob medida, personalizado, *customizado* e único. O cliente que, depois de escolher o estúdio de design que tiver a melhor proposta comercial, que convencer ter mais experiência através do portfólio e ser digno de sua confiança, paga o valor estipulado para a entrada do serviço e faz sua encomenda em uma reunião de *briefing*, onde suas necessidades são ouvidas ou despertadas e detalhadas pelo profissional do atendimento.

Assim como o alfaiate, que depois do recebimento de uma entrada, encaixa o novo trabalho em sua programação, o estúdio, depois de contratado, inicia o processo de pesquisa e desenvolvimento do conceito do trabalho, que depois de aprovado, como a prova de um terno, será continuado e transformado, através de arte-final e detalhamentos técnicos, em um projeto executivo, pronto para ser produzido e entregue para o cliente que satisfeito paga o

valor que foi combinado.

O desafio do cliente é acreditar na experiência do studio de design contratado, que por já ter desenvolvido soluções criativas para outros clientes ou para outros trabalhos anteriormente, estarão, através de um *briefing* bem passado, fará valer seu investimento. O grande desafio do estúdio contratado, é provar que por já ter desenvolvido soluções de design para outros clientes ou em outros trabalhos anteriores, atingirá seus objetivos, deixando o cliente satisfeito em depositar nele sua confiança e principalmente fazendo com que o resultado esperado pelo cliente seja conquistado. Quer experimentar?

Publicado em 17/04/2012



ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/pt/artigos/quer-experimentar>

