

Integrar: um verbo pedagógico

Integrate: a pedagogical verb

Andrea de Souza Almeida; Doutora; Centro Universitário Senac
miland@uol.com.br

Marco Aurélio Castanha Jr. (Kito Castanha); Centro Universitário Senac
kito@tre.art.br

Celia Maria Escanfella; Doutora; Centro Universitário Senac
cescanfella@uol.com.br

Resumo

Este artigo apresenta uma reflexão sobre a prática do ensino de design por meio de projetos que integram várias disciplinas. Relata-se o desenvolvimento e aprimoramento ao longo de cinco anos e meio de uma proposta metodológica com três etapas que permitiram o amadurecimento do processo pedagógico. A etapa inicial contemplou duas disciplinas (prática profissional e história da comunicação visual), às quais se somaram, nas etapas seguintes, a participação ativa de outros professores. O exercício de integração e o desenvolvimento de uma metodologia natural provocaram uma autonomia projetual aos participantes, docentes e discentes.

Palavras-chave: Autonomia; integração; projeto

Abstract

This article represents a reflection on the practice of Design teaching through projects which integrate various disciplines. It reports the development and improvement over the period of five years and a half of a methodological proposal in three stages that allowed the maturity of the pedagogical process. At the initial stage two disciplines were contemplated (professional practice and the history of visual communication), which were added to the following stages the active participation of other professors. The integration exercise and the development of a natural methodology provoked in the participants, professors and students a project autonomy.

Keywords: *Autonom;, integration; project*

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Introdução

Pensar a prática pedagógica para o ensino é uma constante na atuação dos professores que participam do processo de formação acadêmica dos alunos dos cursos de Design do Centro Universitário SENAC.

A reflexão sobre a metodologia é um hábito que nos permite implementar novas propostas, ousar por caminhos não trilhados, partilhar dúvidas, experimentar papéis diferentes e desafiadores.

A experiência relatada, neste artigo, é fruto desta atitude permanente de refletir sobre a prática pedagógica durante o semestre, avaliando as alternativas propostas, os objetivos pedagógicos pretendidos e os resultados alcançados por cada grupo de alunos com os quais partilhamos o processo.

Como resultado de dez semestres (2º semestre de 2002 a 1º semestre de 2007) de uma atuação em que as disciplinas *Prática Profissional* e *História da Comunicação Visual* desempenharam a função articuladora de uma pedagogia de desenvolvimento de Projeto e catalisadora da integração de diversas disciplinas, delineou-se uma metodologia específica para o ensino de design.

Histórico

Três momentos ao longo deste processo serão descritos, antes, porém, é necessário apresentar a proposta que originou o desenrolar subsequente.

A fase preliminar envolveu a primeira turma de Design Gráfico do SENAC. Sob responsabilidade do professor da disciplina de *Prática Profissional*, Marco Aurélio Castanha Júnior, os alunos eram solicitados a criar um escritório de design. Exigia-se clareza quanto à posição no mercado (sua principal área de atuação, métodos de atendimento e execução dos trabalhos) e um orçamento detalhado de seus custos, com uma previsão sobre o tempo necessário no mercado para reaver seu investimento inicial. Posteriormente, os escritórios criados atendiam a um *briefing* real, solicitado por uma ONG.

Com base nesta experiência, decidiu-se aprimorar a proposta, articulando um projeto que permitisse estimular os alunos a uma participação mais ativa e autônoma quanto à aprendizagem e à ação de desenvolver e executar um projeto de design. Como consequência desejava-se que o processo fosse tão próximo da ação concreta de um design que os alunos pudessem transferir as habilidades e competências desenvolvidas para a vida profissional.

Etapa 1: 2003 e 2004

O início do processo ocorreu a partir da 2ª turma de Design Gráfico do Senac. Nesta etapa, articularam-se as disciplinas:

- 1. Prática profissional** – professor Marco Aurélio Castanha Júnior (Kito), responsável pela metodologia de projeto e condução do processo de trabalho.
- 2. História da comunicação visual II** – professora Andréa de Souza Almeida, responsável pelo conceito de design apresentado no projeto e pela reflexão sobre design global e regional e design canônico e não-canônico (VILLA-BOAS: 1999; 2002).

Participaram três turmas de DG: 2ª e 3ª (durante os 1º. e 2º. Semestres de 2003) e 4ª (durante o 1º. Semestre de 2004).

Na proposta, os grupos (escritórios de design anteriormente criados na disciplina de prática profissional) eram solicitados a desenvolver a identidade visual para uma ONG (cliente real) e aplicá-la em um folder institucional, *home page* conceitual e papelaria básica.

Como resultado destes projetos, há duas marcas efetivadas em uso até hoje. Dos escritórios de design montados como modelos de negócio, dois foram realmente implementados como pessoas jurídicas e estão em atuação, são eles *TUM design* e *Mocotó design*.

Esta metodologia, até então baseada em teóricos como Peter Drucker, Jim Collins, Abraham H. Maslow e Naomi Klein, levou os alunos a uma percepção e reflexão sobre mercado, ética e empreendedorismo.

Etapa 2: 2004 e 2005

Nesta etapa como na seguinte, foram incorporadas as seguintes disciplinas:

3. **Prática profissional** – professor Marco Aurélio Castanha Júnior (Kito), responsável pela metodologia de projeto e condução do processo de trabalho.
4. **História da comunicação visual II** – professora Andréa de Souza Almeida, responsável pelo conceito de design apresentado no projeto.
5. **Redação Técnica** – professora Célia Maria Escanfella, responsável por textos convenientes à ação proposta e ao conteúdo do projeto.
6. **Informática IV** – professor Eduardo Braga e Rodrigo Mavuchian, responsáveis pela apresentação digital do projeto.
7. **Gerenciamento** – professor José Alves e Alexandre Santilli, responsáveis pela orientação mercadológica do projeto.
8. **Projeto IV / Editorial** – professora Denize Roma e Juliano Monroe, responsáveis pela apresentação gráfica do projeto.
9. **Atividades Culturais** – professora Paula Palhares, responsável por indicação de referências artísticas ao projeto.

Participaram três turmas de DG: 5^a. (2^o. Semestre de 2004), 6^a. (1^o. Semestre de 2005) e 7^a. (2^o. Semestre de 2005).

Esta etapa constituiu-se do desenvolvimento de uma proposta conceitual direcionada por uma ação em cada um dos três semestres: **guiar; catalogar/ colecionar; mapear**. Metodologicamente, o *briefing* tornou-se mais aberto quanto aos parâmetros de desenvolvimento do projeto.

A metodologia aplicada foi baseada na metodologia usual em projeto de design (MUNARI: 1998; FUENTES: 2006), que é composta por três fases. A primeira fase, denominada análise da situação, constitui-se do levantamento de informações sobre o significado da ação, posteriormente um levantamento sobre os tipos de projetos que possuíssem uma relação com a ação proposta, subdividida em categorias funcionais. Cada grupo definia o objetivo específico do projeto a ser executado, o público e o espaço a ser destinado. A segunda fase, denominada etapa de concepção, consistia no desenvolvimento de um conceito adequado à proposta definida anteriormente. As equipes realizavam uma apresentação prévia do conceito do projeto e eram estimulados ao desenvolvimento dos estudos e escolha da proposta mais coerente. A partir deste momento as demais disciplinas inseriam-se no processo dando suporte para a finalização do projeto, denominada de execução, que consistia na produção e diagramação gráfica e digital da proposta.

O tempo entre conceituar e projetar sempre foi dividido em partes iguais, valorizando de forma equilibrada as partes do processo teórico e prático. Os critérios de apresentação foram reformulados, obedecendo a uma formatação única para todas as equipes. No último semestre desta etapa, os grupos foram estimulados a realizar o projeto gráfico a partir de alguns condicionantes: o formato e a quantidade de lâminas deveriam ser iguais e todos os

trabalhos agrupados deveriam compor uma única peça gráfica. Para tanto, os grupos precisariam articular-se com os outros grupos para a produção da peça final.

Etapa 3: 2006 e 2007

Participaram três turmas de DG: 8^a. (1^o. Semestre de 2006), 9^a. (2^o. Semestre de 2006) e 10^a. (1^o. Semestre de 2007).

O projeto integrado da terceira etapa saiu do contexto da ação e partiu para a exploração de um tema em cada um dos semestres, assim definidos: **módulo; vernacular; consumo.**

Apesar de a metodologia ser similar à utilizada nas etapas anteriores, sua aplicação tomou rumos diferentes, pela proposta temática ser mais abrangente e pela instigação mais precisa tanto para os alunos quanto para os professores. De uma fase para a outra a exigência para todos os envolvidos foi ampliada: os condicionantes do projeto foram mais elaborados e mais consistentes; os coordenadores do projeto estabeleceram um tempo mais curto (30 dias) para realização do projeto o que provocou um desenvolvimento direcionado e mais ágil.

A condução do processo mais segura, em função das experiências anteriores, permitiu que os profissionais envolvidos agissem de forma menos intuitiva e mais direcionada, sabendo exatamente como estimular a produção dos participantes.

Considerações finais

Os procedimentos metodológicos, a cada semestre, foram desenvolvidos como algo novo, tanto para os alunos como para os professores, e se revelou de fato mais do que uma metodologia, pois se traduziu como encontro de amigos, de gente lidando com gente. Cada professor tornou-se responsável por contribuir, dentro de sua disciplina, com um aspecto específico do todo. Três aspectos foram fundamentais para a condução e sucesso do processo: a clareza de cada professor envolvido sobre os limites de ação; a disponibilidade permanente para o diálogo; e a garantia de horas dedicadas para reuniões em momentos decisivos, tanto para definir a proposta semestral, quanto para discutir as dificuldades e alinhar as ações.

Fizemos deste processo de trabalho um hábito pedagógico. O pensamento a partir do olhar e percepção da atividade de projeto do design gráfico é de certa forma a grande ação integradora, transferindo aos participantes deste processo muita satisfação em realizar.

Os resultados são: a atividade em si; a inserção de muitos alunos em ótimos projetos no mercado de trabalho e, mesmo depois de formados, seu permanente contato conosco; a cultura de integrar disciplinas em praticamente todos os semestres do curso, mantidas as devidas proporções. A inserção de outros professores e disciplinas no processo, em dez semestres, tornou concreto o resultado de uma ação pedagógica, que apesar de refletida e coordenada, foi, acima de tudo, espontânea e emocionante.

Referências

BRUNO, Munari. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

COLINS, Jim. **Empresas feitas para vencer**. São Paulo: Editora Campos, 2002.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.

DRUCKER, Peter F. **Desafios Gerenciais para o Século XXI**. São Paulo: Editora: Thomson Pioneira, 1999.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

GRUSZNSKI, Ana Cláudia. **Design Gráfico: do invisível ao ilegível**. Rio de Janeiro: 2 AB, 2000.

KLEIN, Naomi. **Sem logo: a tirania das marcas em um planeta vendido**. Rio de Janeiro: Record, 2002.

MASLOW, Abraham H. **Maslow no gerenciamento**. São Paulo: Editora Qualitymarks, 2001.

VILLAS-BOAS, André. **Utopia e disciplina**. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.

_____. **Identidade e cultura**. Rio de Janeiro: 2AB, 2002.