

2

O curso de Design na PUC-Rio

Devido à inserção do autor desta pesquisa no Departamento de Artes & Design da PUC-Rio como professor de diversas disciplinas do curso de graduação em Design, supervisor de uma das disciplinas de Projeto e coordenador do curso de pós-graduação em Webdesign, a escolha desta universidade como campo para o desenvolvimento desta pesquisa ocorreu de forma natural. Após 15 anos de contato constante, como aluno e professor, com professores do departamento, alunos e ex-alunos, tornou-se possível avaliar como cada um desses grupos lida com as novas tecnologias que tornam-se disponíveis de modo cada vez mais acelerado.

A oportunidade de levantar as opiniões, desejos e demandas de alunos, professores e funcionários foi imprescindível para o entendimento da complexa relação entre as metodologias de ensino aplicadas durante o curso e as tecnologias colaborativas que mantêm todos conectados. Entretanto, para analisar como esses grupos se relacionam no ambiente acadêmico, é preciso compreender o funcionamento da estrutura em que eles estão inseridos, e o que a universidade espera de seus alunos ao concluírem o curso, tópicos descritos neste capítulo.

2.1

Origens do curso

No início da década de 1970, uma avaliação das disciplinas oferecidas pela PUC-Rio demonstrou a viabilidade de oferecer cursos de Desenho Industrial, Comunicação Visual e Licenciatura em Educação Artística na universidade. Nesta

época, tendo em vista que o Departamento de Letras possuía um núcleo de disciplinas teóricas de Arte, Manifestações Artísticas e História da Arte oferecidas como eletivas aos alunos do Centro de Teologia e Ciências Humanas (CTCH), ele tornou-se o berço de uma Coordenação de Artes, responsável pela oferta dos novos cursos.

Graças aos resultados apresentados após os quatro primeiros anos, a criação da unidade constitutiva do Departamento de Artes & Design foi oficializada pelo então reitor Pe. João A. McDowell através da resolução de 31 de julho de 1978. Dez anos mais tarde, em 1988, o curso de Licenciatura em Educação Artística foi descontinuado e um novo curso de Desenho Industrial surgiu com a união dos outros dois cursos. A partir daquele momento, passaram a ser oferecidas as habilitações de Comunicação Visual e de Projeto de Produto.

Em 1994, iniciou-se o primeiro curso de Mestrado em Design da América Latina, fato que deu origem ao Programa de Pós-Graduação em Design e, em 2003, o Departamento de Artes & Design passou a oferecer, também, o curso de Doutorado em Design. Além dos cursos *stricto sensu*, a PUC-Rio oferece também quatro cursos de pós-graduação *lato sensu*: Animação, Ergonomia, Jóias e Webdesign.

Com o passar dos anos, a partir da análise do teor dos trabalhos de conclusão de curso, dissertações de mestrado e teses de doutorado, o Departamento de Artes & Design começou a considerar a expansão do curso de graduação através da introdução de duas novas habilitações: Mídia Digital e Moda. Em 2007, o processo de reformulação do currículo de graduação culminou com a abertura das primeiras turmas das novas habilitações e, atualmente, o curso de Design da PUC-Rio é apresentado da seguinte forma:

Formar profissionais de design capazes de atuar com competência, senso crítico e reflexão apurada nas habilitações de Comunicação visual, Projeto de produto, Moda e Mídia digital. Esse é o objetivo do curso de graduação em Design, que enfatiza o design social e prioriza a formação global do aluno através da integração com os diversos saberes disponíveis no meio universitário.

O currículo apoia-se no pensamento de que o ensino de Design no Brasil – um país caracterizado por acentuados contrastes culturais, sociais e econômicos – deve priorizar não apenas a formação global e plena do aluno. Precisa, antes de tudo,

fornecer as bases para que o estudante desenvolva a consciência crítica e o compromisso social, de forma a interferir, com responsabilidade, nas diferentes realidades culturais e socioeconômicas com que deverá se deparar ao longo de sua trajetória profissional.

O Departamento de Artes & Design dispõe de vários laboratórios para dar suporte ao aprendizado da graduação, entre eles os de representação em volume, gráfica, fotografia, vídeo e computação gráfica. Também conta com o Escritório Modelo de Design, um espaço voltado para o desenvolvimento de projetos que oferece estágios supervisionados aos alunos. (<http://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccg/design.html#curso>)

Com um foco nas características do Design Social, onde a relação entre os designers e os grupos sociais com quem trabalham define as bases dos projetos desenvolvidos pelos alunos, o curso de graduação em Design da PUC-Rio estimula, desde as suas origens, a realização de projetos colaborativos e interdisciplinares. Durante o curso de graduação, as disciplinas obrigatórias de Projeto são as que melhor exploram as relações interpessoais ao exigir não apenas a aplicação dos saberes acumulados a cada semestre, mas uma troca constante de conhecimentos entre alunos, professores e colaboradores em um ciclo constante de aprendizado compartilhado.

Essas disciplinas mostraram-se, portanto, ideais para uma avaliação de como as tecnologias contemporâneas de colaboração podem contribuir positivamente nas dinâmicas das aulas e, conseqüentemente, na formação dos futuros profissionais.

2.2

As disciplinas de Projeto e as suas competências

Com uma carga horária total de 150 horas cada e 1.200 horas no total, as oito disciplinas de Projeto oferecidas configuram a espinha dorsal do curso de graduação em Design da PUC-Rio. Divididas em três módulos (básico, avançado e específico), as seis primeiras disciplinas são comuns a todas as habilitações e suas turmas são híbridas, enquanto as duas últimas disciplinas são específicas para

os alunos de cada habilitação. Os dois módulos iniciais compreendem as seguintes disciplinas:

| Disciplinas de Projeto do curso de Design da PUC-Rio | |
|---|---|
| Módulo básico | Módulo avançado |
| <p>DSG1001 Projeto Básico: Contexto e Conceito</p> | <p>DSG1004 Projeto Avançado: Estratégia e Gestão</p> |
| <p>DSG1002 Projeto Básico: Planejamento</p> | <p>DSG1005 Projeto Avançado: Produção e Distribuição</p> |
| <p>DSG1003 Projeto Básico: Desenvolvimento</p> | <p>DSG1006 Projeto Avançado: Uso e Impactos Sócio-Ambientais</p> |

Tabela 1: Disciplinas de Projeto dos núcleos básico e avançado do curso de Design da PUC-Rio.

As três disciplinas do módulo básico foram planejadas para se complementarem cronologicamente e, por isso, são cursadas obrigatoriamente em sequência através de um sistema de pré-requisitos.

Uma vez concluído o módulo básico, no módulo avançado os alunos passam a escolher a ordem em que preferem cursar cada uma das disciplinas de Projeto, exercitando, dessa forma, a liberdade de escolha e aprendendo a gerenciar suas vidas acadêmicas. Para isso, as metodologias e os conteúdos específicos foram planejados para funcionarem de modo independente, formando nos alunos grupos de competências que podem ser aplicados isoladamente para suprir as demandas específicas de cada disciplina.

O módulo final compreende as disciplinas de Projeto específicas a cada uma das habilitações (listadas na tabela 2), oferecendo aos alunos a oportunidade de colocar em prática as competências adquiridas durante todo o curso de Design para que, dessa forma, possam comprovar a aptidão necessária para ingressar no mercado de trabalho. Ao final da oitava disciplina de Projeto, os alunos

apresentam, oficialmente, seus trabalhos de conclusão de curso, desenvolvidos individualmente ou em duplas.

| Disciplinas de Projeto do curso de Design da PUC-Rio | | | |
|---|--|---|--|
| Módulo específico | | | |
| Comunicação Visual | Mídia Digital | Moda | Produto |
| DSG1031 Projeto de Comunicação Visual | DSG1041 Projeto de Design de Mídia Digital | DSG1051 Projeto de Design de Moda | DSG1061 Projeto de Design de Produto |
| DSG1032 Projeto Final de Comunicação Visual | DSG1042 Projeto Final de Design de Mídia Digital | DSG1052 Projeto Final de Design de Moda | DSG1062 Projeto Final de Design de Produto |

Tabela 2: Disciplinas de Projeto específicas a cada uma das habilitações do curso de Design da PUC-Rio.

Durante os módulos básico e avançado, os alunos têm a oportunidade de trabalhar em equipes de tamanho variado e com temas que permeiam as quatro habilitações, aprendendo, dessa forma, a lidar com o Design de uma maneira amplamente flexível. Na proposta oficial para a reformulação do currículo de graduação, os módulos de Projeto são destacados como as bases do conhecimento metodológico adquirido pelos alunos:

Módulos de caráter teórico-prático com expressiva base metodológica e de representação, que formam um sistema complexo de variáveis que concorrem simultaneamente e não como uma sucessão de dados cumulativos que se sobrepõem. [...] As questões metodológicas relacionadas às Atividades Projetuais permeiam todos os módulos, cobrindo aspectos relacionados com investigação científica e projeto em Design, oferecendo ao aluno uma bagagem teórica e prática que o habilite a lidar com questões metodológicas de forma consistente e criativa. (Proposta para reformulação do currículo de graduação em Desenho Industrial, 2006)

Cada uma das disciplinas dos dois módulos iniciais possui uma ênfase específica para que os alunos desenvolvam, de maneira gradual, as competências necessárias para suas futuras carreiras profissionais. Durante o módulo básico, os

alunos aprendem a contextualizar, conceituar, planejar e a desenvolver seus projetos. No módulo avançado, as disciplinas enfatizam a gestão, produção, distribuição e os impactos sócio-ambientais. Finalmente, nas disciplinas de Projeto do módulo específico, os alunos colocam em prática tudo o que aprenderam durante o curso de graduação.

As seções a seguir detalham as competências adquiridas pelos alunos em cada uma das disciplinas de Projeto dos módulos básico e avançado.

2.2.1

DSG1001: Projeto Básico - Contexto e Conceito

Na disciplina de Projeto Básico - Contexto e Conceito, o ponto de partida do módulo básico, os alunos aprendem a trabalhar de acordo com os preceitos do Design participativo, onde os designers e o grupo social para quem se projeta partilham mutuamente seus conhecimentos, suas necessidades e suas expectativas durante o processo de desenvolvimento para que, juntos, cheguem a uma solução adequada ao problema de projeto abordado. A metodologia aplicada busca formar nos alunos as seguintes competências:

Atenção ao outro

Através do Design participativo, os alunos precisam observar seus colegas, professores e parceiros de projeto, aprendendo a perceber suas necessidades, a compreender suas ideias e a conviver com as inevitáveis diferenças de opinião existentes no trabalho colaborativo.

Experimentação

Durante as etapas de desenvolvimento, os alunos são estimulados a experimentar diferentes possibilidades de solução, aprendendo a analisar os resultados e a aplicar suas conclusões na melhoria de seus projetos.

Cooperação

Para que os projetos sejam desenvolvidos de modo eficiente, os alunos precisam trabalhar em cooperação com seus colegas, professores e parceiros. Durante esta primeira disciplina de Projeto, eles aprendem a dividir, assumir e delegar tarefas e responsabilidades.

Desconstrução de preconceitos

Muitos alunos iniciantes acreditam que suas primeiras ideias representam a solução para os problemas abordados na disciplina. Entretanto, através do contato constante com uma equipe variada, eles aprendem rapidamente a olhar para as situações de projeto por diversos pontos de vista.

Compreensão do Design como processo

Ao seguir uma metodologia que demanda a divisão do trabalho em uma série de etapas distintas, os alunos aprendem a enxergar o Design como uma atividade projetual que depende de um planejamento eficiente para chegar a resultados satisfatórios.

Curiosidade investigativa

A disciplina de Projeto Básico - Contexto e Conceito procura despertar nos alunos o interesse em satisfazer sua curiosidade por meio de métodos controlados, permitindo, desta forma, a tomada de decisões baseadas em conclusões racionais.

2.2.2

DSG1002: Projeto Básico - Planejamento

O foco da disciplina de Projeto Básico - Planejamento está na capacitação dos alunos para que possam balancear adequadamente os aspectos de criação, produção, distribuição, consumo e final de vida útil dos produtos projetados. Para isso, além das competências adquiridas em DSG1001, as seguintes competências adicionais são ensinadas:

Conceituação e contextualização

Como sequência obrigatória da disciplina anterior, a segunda disciplina de Projeto demanda de seus alunos a capacidade de conceituar e contextualizar seus temas de projeto de modo objetivo.

Articulação das etapas projetuais

Espera-se do designer profissional a capacidade de comunicar claramente a seus clientes e fornecedores todas as etapas do processo de desenvolvimento de seus projetos, evidenciando os marcos principais para que eventuais surpresas sejam evitadas.

Sistematização do processo de desenvolvimento

A competência mais importante transmitida aos alunos nesta disciplina é a capacidade de sistematizar as etapas de todo o processo de projeto. Através de um planejamento minucioso, os alunos aprendem a antecipar problemas e a otimizar o desenvolvimento.

Flexibilidade

Se por um lado, os alunos aprendem a se planejar para evitar surpresas, por outro, também aprendem a lidar, na prática, com as eventuais situações inesperadas. Ao aprender a flexibilizar suas atitudes e seus métodos de trabalho, eles passam a se adequar às mais variadas situações de maneiras criativas.

2.2.3

DSG1003: Projeto Básico - Desenvolvimento

Na última disciplina do módulo básico, o foco é direcionado aos atributos dos produtos ou sistemas desenvolvidos. Assim, são enfatizadas as etapas de configuração, detalhamento e experimentação, além da definição de materiais e processos de fabricação. As competências envolvidas nesta disciplina são:

Reconhecimento de usuários e contextos

Para que os projetos possam satisfazer os futuros usuários, suas necessidades precisam ser identificadas e analisadas com base nos contextos em que estão inseridos.

Planejamento com base no tempo, no espaço e no meio de produção

Com a experiência adquirida na segunda disciplina de Projeto básico, os alunos passam a planejar a execução de seus projetos com base no tempo disponível para seu desenvolvimento, nos locais onde serão aplicados e nos meios de produção mais adequados.

Elaboração e aprofundamento de experimentações

Apesar da etapa de experimentação ser uma constante em todas as disciplinas de projeto, ela assume um papel crucial em DSG1003, onde os alunos desenvolvem sua capacidade de materializar ideias e conceitos.

Tomada de decisões

A escolha dos melhores caminhos de solução, além dos materiais e métodos de produção mais adequados, requer uma grande agilidade na tomada de decisões. Ao treinar essa capacidade em situações de projeto, os alunos tornam-se aptos a prosseguir para as disciplinas de Projeto do módulo avançado.

2.2.4

DSG1004: Projeto Avançado - Estratégia e Gestão

Na disciplina de Projeto Avançado – Estratégia e Gestão, os alunos aprendem a relacionar os produtos com seus contextos de uso e a analisar as tendências do mercado visando racionalizar o processo de desenvolvimento com o de fabricação. A organização, documentação e boa apresentação são cruciais para

o sucesso dos projetos realizados nesta disciplina, o que demanda as seguintes competências:

Identificação de cenários

Ao concluir a disciplina, os alunos devem estar aptos a identificar cenários de uso e de mercado para que possam realizar o planejamento comercial e financeiro para seus produtos.

Definição e comunicação de estratégias

Ao treinar a capacidade de sintetizar os conceitos que definem seus produtos, os alunos passam a trabalhar diferentes maneiras de negociar com clientes e fornecedores, definindo as estratégias de desenvolvimento e distribuição, assim como as de comercialização dos objetos ou sistemas projetados.

Visão sistêmica

A cada disciplina de Projeto, os alunos aprofundam sua percepção da importância da visão da atividade projetual como um sistema de métodos e técnicas racionalizados para otimizar todo o processo de desenvolvimento. Dessa forma, a gerência dos projetos transforma-se em uma tarefa controlada onde a eficiência é uma consequência natural.

Realização de previsões controladas

Em DSG1004, os alunos têm, através do gerenciamento racional, a oportunidade de preparar seus projetos para cenários distintos, aprendendo a prever as diversas situações de mercado que podem impactar o sucesso dos produtos. Ao desenvolver estratégias para solucionar os problemas previstos em cada cenário, os alunos tornam-se aptos a lidar com as rápidas mudanças que ocorrem em nosso mundo.

Diferenciação e personalização

Finalmente, os alunos aprendem a dedicar tempo de projeto na diferenciação dos produtos para que possam não apenas atender melhor às necessidades do público alvo, mas também assumir posição de destaque diante da concorrência.

2.2.5

DSG1005: Projeto Avançado - Produção e Distribuição

A disciplina de Projeto Avançado – Produção e Distribuição visa enfatizar os conhecimentos sobre as técnicas e métodos envolvidos na produção. Através do detalhamento do processo produtivo e da aplicação de técnicas variadas de representação, os alunos têm a oportunidade de colocar em prática seus conhecimentos de gerenciamento e administração. Para viabilizar a produção em massa, os alunos aprendem a documentar seus projetos com profundidade. Assim, as competências envolvidas são:

Comunicação e documentação de métodos e técnicas

Durante a disciplina, os alunos precisam documentar com precisão todos os aspectos envolvidos no desenvolvimento do projeto para que a produção dos objetos e sistemas possa ser realizada de modo eficiente, sem a necessidade de intervenção futura por parte dos designers. Os documentos de produto desenvolvidos devem conter as especificações detalhadas de tudo o que for necessário para a implantação dos projetos.

Detalhamento de objetos, processos e sistemas

Para que os documentos de produto assumam a tarefa de viabilizar a produção, todos os objetos, processos e sistemas pertinentes aos projetos devem ser detalhados minuciosamente. Durante a disciplina, os alunos aprendem a descrever com clareza o modo de construção e o funcionamento dos produtos para que os responsáveis pela produção possam atender às especificações do projeto de modo objetivo.

Otimização de recursos

A disciplina também estimula os alunos a racionalizar o uso dos recursos necessários para a produção e distribuição de seus projetos, visando maior aproveitamento de materiais, redução de custos e otimização do tempo de produção sem prejudicar a qualidade dos produtos finais.

Gerência de equipes e trabalho colaborativo

O ritmo acelerado da disciplina demanda um trabalho em equipe eficiente para que os prazos possam ser cumpridos e para que as especificações iniciais sejam atendidas. Para isso, cada aluno assume, alternadamente, uma posição pró-ativa de gerência de seu grupo de trabalho para aprender a delegar tarefas, a avaliar o desempenho dos colegas e a controlar o uso dos recursos disponíveis para o desenvolvimento dos projetos. Os alunos percebem que o trabalho colaborativo entre os membros dos grupos é crucial para que as lideranças das equipes tenham sucesso em suas tarefas.

Domínio dos métodos de fabricação e meios de distribuição

Ao final da disciplina, os alunos passam a compreender a importância do domínio dos métodos de fabricação e dos meios de distribuição dentro do processo de desenvolvimento. Ao passar por todas as etapas necessárias para a viabilização de seus projetos, os alunos concluem o treinamento preliminar necessário para ingressar no módulo específico de Projeto.

2.2.6

DSG1006: Projeto Avançado - Uso e Impactos Sócio-Ambientais

A disciplina de Projeto Avançado – Uso e Impactos Sócio-ambientais enfatiza os aspectos relacionados à sustentabilidade. Os alunos aprendem a considerar o pós-uso, a sobrevivência dos produtos e o descarte, além dos aspectos

éticos e legais não apenas de sua aplicação mas também de todas as etapas de produção e distribuição. Para isso, são trabalhadas as seguintes competências:

Contextualização das oportunidades sócio-ambientais relevantes

Os alunos aprendem a perceber as questões sócio-ambientais contemporâneas não apenas como problemas do mundo atual, mas como oportunidades para projetos que podem melhorar a qualidade de vida sem, para isso, deixar de lado as possibilidades mercadológicas.

Reflexão e posicionamento crítico

Ao lidar com questões sócio-ambientais muitas vezes delicadas, os alunos aprendem a assumir posições críticas que demandam uma série de reflexões baseadas no conhecimento adquirido durante todo o curso de Design. Ao trabalhar diretamente com os problemas de sua realidade, os alunos aprendem a lidar com a complexidade de questões onde os limites entre ética e mercado precisam ser balanceadas para o sucesso sustentável de um projeto.

Estabelecimento de pontes entre teoria e prática

A disciplina DSG1006 representa uma ótima oportunidade para os alunos estabelecerem as pontes entre as pesquisas teóricas realizadas e sua aplicação prática, aprendendo a flexibilizar suas ideias para que possam se adequar tanto aos métodos de produção quanto às regras do mercado contemporâneo.

Ousadia

Muitos dos problemas abordados em DSG1006 requerem soluções ousadas para causar um impacto verdadeiramente positivo na sociedade. Através da discussão colaborativa dentro e fora da sala de aula, os alunos são estimulados a pensar de maneira pouco convencional para, cada vez mais, trazer a inovação sustentável para os projetos desenvolvidos.

Consciência do impacto das próprias ações em diferentes contextos

Ao final da disciplina, os alunos tornam-se conscientes de que cada decisão de projeto tem um impacto permanente nos produtos desenvolvidos e, conseqüentemente, no meio em que estarão inseridos uma vez que entrarem em produção. Com isso, eles tornam-se aptos a considerar os aspectos positivos e negativos das conseqüências de longo prazo de suas atividades projetuais.

Como podemos observar, o pensamento colaborativo permeia todas as disciplinas de Projeto do curso de graduação em Design da PUC-Rio e está intrinsecamente embutido nas metodologias aplicadas. Estas disciplinas, portanto, constituem o espaço ideal para o uso das tecnologias digitais de comunicação, colaboração e de compartilhamento de informação. Veremos, nos próximos capítulos, como essas tecnologias se desenvolveram e como ingressaram em nosso cotidiano.