

Design e o ‘Vir-a-Ser’: Capacitação Científica e Tecnológica para Design Participativo, Questões Ambientais, Relações, Experiência e Contexto de Uso.

Design and Becoming: Scientific and Technological Guidance for Participatory Design, Environmental Issues, Users, Relationship, Context and Experience.

Marli Teresinha Everling , Doutora, Univille

marli.everling@gmail.com

Andressa Foliatti Batista, Bacharel, Univille

foliatti@gmail.com

Antônio Neves, Bacharel, Univille

antonioviana80@gmail.com

Cassiano Dalmagro, Bacharel, Univille

cassianodalmagro@gmail.com

Helena Morgenstern Zamberlan, Bacharel, Univille

hmzamberlan@gmail.com

Resumo

O artigo tem como objetivo analisar a formação científica e tecnológica para o Design vinculada ao projeto Ethos-Design e Relações de Uso do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade da Região de Joinville (PPGDesign/Univille). A iniciativa configura-se como estratégia de translação do conhecimento entre a Pós-Graduação e Graduação em Design, bem como na efetivação de capacitação profissional considerando: estruturação de projetos de pesquisa, fundamentação teórico-analítica para pesquisa científica e tecnológica e desenvolvimento projetual de produtos e serviços. A metodologia está centrada na análise de casos conduzidos em 2019 e 2020, no intuito de alargar possibilidades para ações futuras. Os resultados abrangem um laboratório móvel de capacitação profissional, um serviço orientado para a produção e o consumo responsável de vestuário, uma proposta de produção autoral e um serviço educacional. Incluem ainda um olhar analítico sobre o processo de capacitação no intuito de aperfeiçoá-lo.

Palavras-chave: Design de serviços; Design e relações de uso; Design Participativo.

Abstract

The article aims to analyse the scientific and technological education for Design linked to the Ethos-Design and Use Relationships project of the Graduate Program in Design at the University of the Region of Joinville (PPGDesign / Univille). The proposal is configured as a strategy for transposing knowledge between undergraduate and graduate courses (considering research structure, theoretical and analytical fundamentals and Design development of products and services), as well as carrying out professional training. The methodology is centered on case analysis conducted between 2019 and 2020, in order to expand possibilities for future actions. The results include a mobile training laboratory, a service oriented to responsible cloth consumption and production, an authorial Design process and an educational service, besides an analytical approach over the educational process aiming it's improvement.

Keywords: Service Design de serviços; Design and user relationship; Participatory Design.

1. Introdução

Este artigo integra uma série de publicações anteriores como ‘Design e o “Vir-a-Ser”: Relações de Uso em Contextos Urbano-Sociais’ (publicado nos anais do Ensus/2019) ‘Design & “Vir-a-Ser”’: Abordagens Participativas em Contextos Urbano-Sociais’ (publicado na revista Mix Sustentável, 2019). As reflexões conduzidas em série estão ancoradas ao projeto Ethos - Design e Relações de Uso, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade da Região de Joinville (PPGDesign/ Univille), cujos fundamentos estão na ergonomia e nos conceitos dela derivados como 'Usuário', 'Dimensão Humana', 'Usabilidade', 'Design Emocional', 'Análise do Contexto', compreensão da 'Experiência do Usuário', 'Processos Participativos e Co-criativos'. Uma das ações do projeto é a orientação profissional e capacitação tecnológica e científica com ênfase nos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) atendendo às dimensões ambiental, econômica e social abordadas na Agenda 2030 proposta pela Organização das Nações Unidas (ONU). A proposta é orientada para estudantes concluintes e egressos da Graduação em Design da Univille. A iniciativa foi estruturada em 2018 e já alcançou oito estudantes (agora todos egressos), resultou em seis projetos (e relatórios de pesquisa) e na publicação de três artigos. O quadro 1 apresenta os temas desenvolvidos desde 2018, a autoria e os ODS com os quais cada proposta tem conexão.

2018
<p>Tema ‘Abrigo Temporário para Pessoas em Situação de Rua com Ênfase na Sustentabilidade’.</p> <p>Autoria Beatriz Azevedo e Camila Munhoz</p> <p>Objetivo do Desenvolvimento Sustentável conectado ODS3 - Saúde e bem-estar.</p>
<p>Tema ‘Projeto de Interiores de um Posto de Atendimento do Centro de Valorização da Vida com Ênfase no Design Centrado no Humano’.</p> <p>Autoria Amanda Godgig e Amanda Souza</p> <p>Objetivo do Desenvolvimento Sustentável conectado ODS3 - Saúde e bem-estar.</p>

2019
<p>Tema 'Projeto para um Laboratório (de Costura e Modelagem) Destinado para Capacitação de Detentas'</p> <p>Autoria Andressa Foliatti Batista</p> <p>Objetivos do Desenvolvimento Sustentável conectados ODS 10 - Redução de desigualdades e ODS5 - Igualdade de gênero.</p>
<p>Tema 'Upcycling e Sistema de Redistribuição de Vestuário: Minicolecção Beleza Única para Armário Colaborativo'.</p> <p>Autoria Cassiano Dalmagro.</p> <p>Objetivo do Desenvolvimento Sustentável conectado ODS 12 - Consumo e produção responsáveis.</p>
2020
<p>Tema 'Perspectivas e Possibilidades para o Design Autoral na Univille' (2020).</p> <p>Autoria Antônio Neves.</p> <p>Objetivo do Desenvolvimento Sustentável conectado ODS 12 - Consumo e produção responsáveis.</p>
<p>Tema 'Design de Serviço - Comunicação de Conteúdo Didático/Instrucional de Arte e Design' (2020).</p> <p>Autoria Helena Morgenstern Zamberlan.</p> <p>Objetivo do Desenvolvimento Sustentável conectado ODS 4 - Educação de qualidade.</p>

Quadro 1: Projetos orientados.

Observa-se que entre 2018 e 2020 os temas conectaram com os ODS 3 (saúde e bem-estar), ODS 4 (educação de qualidade), 10 (redução de desigualdades) e 12 (consumo e produção responsáveis). Dois deles estão entre os sete selecionados pela Organização Mundial do Design (World Design Organization - WDO). Os ODS que a WDO elegeu como maior potencial de contribuição do Design são: (3) saúde e bem-estar, (6) água potável e saneamento, (7) energia limpa e acessível, (9) indústria, inovação e infraestrutura, (11) cidades e comunidades sustentáveis, (12) consumo e produção responsáveis, (17) parcerias e meios de implementação (WDO, WEB). Ressalta-se que, apesar da atenção para os ODS recomendados pela WDO, a capacitação para a pesquisa tecnológica e científica não se restringe a eles. As propostas foram oriundas do campo de interesse dos estudantes e o único critério para integrar o Projeto Ethos foi abertura para alinhamentos com suas intenções de pesquisa.

Embora os resultados de 2018 tenham contribuído significativamente para a estruturação do processo de capacitação junto aos estudantes concluintes da graduação, não foram incluídos nesta reflexão (motivo por qual estão marcados em cinza no quadro 1) porque os resultados foram discutidos (e podem ser acompanhados) nos artigos 'Design & 'Vir-a-ser': Abordagens participativas em contextos Urbano-Sociais' (GODGIG *et al.* 2019) e 'Design & 'Vir-a-Ser': Relações de uso em contextos Urbano-Sociais' (GODGIG *et al.* 2019), publicados respectivamente na revista 'Mix Sustentável' e no 'Encontro Nacional de Sustentabilidade'. No presente artigo amplia-se a reflexão sobre o processo de capacitação para desafios sociais e ambientais conduzidos em 2019 e 2020.

Os resultados alcançados com os estudantes possibilitaram a análise do processo conduzido e ampliar possibilidades futuras de capacitação. A metodologia abrange a análise dos resultados alcançados pelos estudantes por meio da consulta aos relatórios de pesquisa e da participação reflexiva dos estudantes que são coautores. A narrativa de pesquisa abrange: (i) translação do conhecimento entre o PPGDesign e a graduação em Design (incorporando procedimentos metodológicos para capacitação científica e tecnológica), (ii) estudos de caso (iii) discussão dos resultados e possíveis caminhos teóricos.

2. Fundamentos Teóricos

Design e relações de uso abrange: a prospecção de produtos, sistemas, serviços e experiências orientados para a preservação das condições de vida na Terra. Incorpora a concepção de Design da WDO, que considera a profissão como catalisadora da criação de de uma outra forma de viver, bem como a visão sistêmica da vida (proposta por autores como Capra, 2014). Compreende concepções oriundas do campo da ergonomia como usabilidade, contexto de uso, emoção, experiência, e participação. Em termos de ambientais, o projeto está orientado para a concepção da Terra como um megaorganismo, interdependente cujo equilíbrio dá 'sustentabilidade' à teia da vida (CAPRA, 2014; LOVELOCK, 1979).

O Design Participativo situa o designer como instrumentalizador, mediador e sintetizador do fluxo criativo coletivo, enquanto o participante é considerado especialista da sua experiência e colaborador do processo. Entende-se que essa alteração do papel do Design exige capacitação para o desenvolvimento de instrumentos e ferramentas, preparo para condução do processo e habilidade para extrair significados, padrões e sínteses da efervescência gerada. Os quatro projetos desenvolvidos em 2019 e 2020 utilizaram em maior ou menor escala o processo participativo e os resultados indicam ser uma boa estratégia para a natureza dos problemas contemporâneos. Os autores centrais que fundamentam a abordagem no âmbito do Projeto Ethos são Elizabeth Sanders (2002), Jung-Joo Lee (2012) e Iana Garofalo Chaves (2019), embora outros autores também sejam utilizados complementarmente. Processos de orientação são fundamentados em 'aprender a aprender' ; neste sentido pode ser reforçada a diretriz que, ao início da pesquisa, se realize um levantamento para identificar pelo menos três outros autores complementares que discutem o tema.

Irwin (2015) vem discutindo *Transition Design* (Design para Transição) a partir dos conceitos economia para transição, cidades para transição e permacultura. Do campo do Design utilizam Ezio Manzini e as discussões sobre Sustentabilidade, Design de Serviços e Inovação Social como referência. A autora evidencia, entretanto, que, enquanto o Design de Serviços se situa no paradigma econômico vigente e a inovação social desafia o modelo mas ainda assim se move nele, a proposta do Transition Design é a ruptura com este modelo prospectando a transição para uma nova proposta, utilizando para isso ferramentas e estratégias como visões, teorias da mudança, mudança de mentalidade e o conhecimento específico do campo do Design.

3. Translação do Conhecimento entre o PPGDesign e a Graduação em Design e Procedimentos de Pesquisa Científica e Tecnológica

Em virtude da natureza profissional, o PPGDesign/Univille tem compromisso com a translação do conhecimento entre academia, contexto público, social e econômico. Também, em razão da natureza profissional, tem ênfase na capacitação profissional. Essa descrição explicita a relevância de transladar o conhecimento gerado no PPGDesign em processos de orientação e capacitação profissional, incluindo aspectos para a pesquisa científica e tecnológica entre os concluintes do curso de Design.

Destaca-se que as estruturas metodológicas utilizadas nos projetos conduzidos em 2019 foram abordados no artigo 'Design & Vir-a-Ser': Capacitação Profissional para Desafios Sociais e Ambientais' publicado no Encontro Nacional de Sustentabilidade (ENSUS) em 2020. Os projetos foram retomados na presente discussão, não em virtude da sua estrutura, mas do seu escopo e das conexões com os fundamentos teóricos em discussão e por possibilitarem um contraponto entre o processo presencial (conduzido em 2019) e o virtualizado (realizado em 2020).

A virtualização foi decorrente da pandemia associada ao Novo Coronavírus. A partir de março de 2020, às orientações passaram a ser realizadas por meio das plataformas digitais Google Drive (compartilhamento de arquivos e trabalho coletivo), MS Teams, Google Meet e WhatsApp para chamadas de vídeo (o MS Teams e Google Meet foram utilizados sobretudo em momentos dependentes do compartilhamento de tela). A virtualização também abrangeu as bancas de defesa.

O quadro 2 apresenta os procedimentos utilizados para a capacitação considerando as três etapas que acompanham o cronograma da disciplina de Projeto 3 (que gerencia prazos e atividades relacionados ao processo).

Primeira Etapa

Após o convite realizado pelo estudante para a orientação do projeto final de curso foi realizado um diagnóstico individual, baseado na escuta, para identificar anseios, desejos, sonhos, habilidades, competências e intenções de pesquisa do estudante, bem como, oportunidades de conexão com o projeto Éthos e conexões com os ODS.

Nesta fase os encontros foram semanais para viabilizar o delineamento do anteprojeto de pesquisa de acordo com o cronograma proposto. As atividades se estenderam da problematização ao delineamento metodológico (visando [re]conhecer instrumentos de pesquisa primária e analítica) e cronograma.

Em 2019 os encontros ocorreram presencialmente.

Em 2020, nas duas primeiras semanas os encontros foram presenciais e, a partir de março, com os protocolos de distanciamento, passaram a ocorrer com mediação de tecnologias da informação e comunicação (TICs).

Segunda Etapa

Fundamentação teórico-prática (orientação centrada em autores de referência e na teoria de fundamento), teórico-conceitual (atividades dirigidas para teoria de foco e pesquisa de campo), e na estruturação, preparação e utilização dos instrumentos de pesquisa, bem como posterior análise.

Nesta fase os encontros aconteceram semanalmente visando a preparação e estruturação dos próximos passos.

Em 2020 esta fase foi a mais afetada pela pandemia; enquanto se realizava a primeira etapa (planejamento) não havia clareza sobre o período de distanciamento, e assim os instrumentos participativos planejados para ocorrer presencialmente tiveram que ser adequados para o uso virtualizado.

Terceira Etapa

Abrangeu a identificação de padrões, sínteses, conceitos e *insights* emergentes das etapas anteriores.

Priorizou o processo conceitual da solução, bem como o projeto e o desenvolvimento .

Os encontros ocorreram por demanda mediante a necessidade.

Incluiu processo aprofundando e interativo de revisão para identificar pontos frágeis e oportunidades de aperfeiçoamento.

Quarta Etapa

Apresentação da proposta para a banca constituída de dois professores

2019 - presencial.

2020 - virtualizado.

Quadro 2: Processo Metodológico.

A exemplo dos princípios norteadores de 2018 e 2019, as condutas e atitudes de pesquisa estimuladas incluíram “flexibilidade, escuta, sensibilidade e atenção para aspectos subjetivos percebidos nas práticas de pesquisa, bem como, o encorajamento para a pesquisa como um processo de descoberta e não um processo burocrático” (EVERLING *et al.*, 2019 e EVERLING *et al.*; 2020).

4. Estudos de Caso**4.1. Caso 1 - ‘Projeto para um laboratório (de costura e modelagem) destinado para capacitação de detentas’ (2019)**

Andressa utilizou o *Human Centered Design* para propor a ambientação de um laboratório móvel (baseado na integração de três containers) orientado à capacitação profissional para as detentas participantes do projeto de extensão CosturaViva (vinculado ao projeto Simbol2 do PPGDesign/Univille) que capacita para o Design e a confecção de vestuário e acessórios. Entre os critérios estavam a adequação para objetivos educacionais e atendimento a teorias e princípios de aprendizagem, de uso, de ergonomia, conforto, bem-estar, convivência e segurança.

Para a realização das atividades Andressa também aproveitou as atividades como bolsista do projeto CosturaViva (possibilitando maior imersão), realizou leituras sobre o aprisionamento feminino, investigou aspectos relacionados ao reaproveitamento e a modularidade arquitetônica de containers, levantou equipamentos e artefatos necessários ao laboratório, princípios e critérios relacionados a ergonomia, relações de uso, arranjo físico, cognição e aprendizagem, iluminação e conforto visual. Para sensibilização relacionada a experiência delas (detentas, professoras e equipe de segurança) realizou exercícios de empatia/alteridade entrevistando e acompanhando as pessoas, bem como as atividades de capacitação. A partir do levantamento definiu a modelagem verbal do conceito, esboçou possibilidades de modularidade e realizou o detalhamento superior do espaço interno considerando os critérios e princípios levantados por meio da pesquisa teórica e de campo. O ambiente projetado contemplou áreas de trabalho/aprendizagem (composta por espaços para costura, modelagem, figurino e manutenção do tecido), de apoio e suporte aos professores e atividades de capacitação, bem como, armazenamento, serviço e banheiro.



Figura 1: Laboratório de capacitação profissional. Fonte: Batista (2019)

A proposta foi realizada em parceria com os projetos Ethos e Simbol2 e o suporte das professoras Rita Lorenzi e Valdirene Gruber que atuam no 'Costura Viva'.

4.2 Caso 2 - 'Upcycling e Sistema de Redistribuição de Vestuário: Minicolecção Beleza Única para Armário Colaborativo' (2019)

Um dos aspectos que justificou a escolha do tema foi a percepção da mudança de paradigma para assegurar a produção e consumo de bens mais conscientes e sustentáveis, e, que o *Upcycling*, bem como a circulação sustentável de artigos de vestuário, constituem alternativas para a área de moda. Sua experiência como bolsista do projeto Desol (conectando o Design, Artesania e Economia Solidária) contribuiu para isso.

Cassiano utilizou o processo Diamante Duplo (*Double Diamond* disponibilizado pelo Conselho Britânico de Design) e exercitou o processo criativo, bem como o aprofundamento em teorias associadas a sustentabilidade, comportamento e *upcycling* para propor um Armário Colaborativo e a coleção *upcycling* 'Beleza Única' fundamentada nos estudos teóricos e em pesquisas de primeira mão. Os estudos teóricos abordaram: 'Sistema de Moda'; 'Fast Fashion'; 'Slow Fashion'; 'Sustentabilidade e Design'; 'Upcycling'; e 'Economia Colaborativa'; tais temas foram abordados para fundamentar e justificar a relevância de se realizar o estudo. As pesquisas de primeira mão foram: 'Análise Sincrônica' (dois eixos: *Upcycling* e Economia Colaborativa) e aplicação de 'Questionário'; os dados levantados foram analisados para se formular um 'Briefing' sólido e coeso, para definir o 'Público-Alvo', as 'Personas' e 'Critérios Norteadores'. Com a finalização das etapas citadas de pesquisa (para concretizar as etapas de 'Descobrir' e 'Definir', iniciou-se as fases 'Desenvolver' e 'Entregar' que abrangeram: 'Conceituação', 'Processo Criativo' (com 'Workshop de Cocriação'), 'Confecção das Peças Modelos', 'Fichas técnicas', 'Editorial Fotográfico' e 'Desenvolvimento do Armário Colaborativo' ('Ideação', 'Prototipação', 'Comunicação e Continuidade da Proposta', e, "Memoriais Descritivos").



Figura 2: Minicoleção upcycling 'Beleza Única'. Fonte: Dalmagro (2019).

A proposta contou com o suporte do projeto Re-Criar e da disciplina de 'Design, Ética e Sustentabilidade' (ambos sob a responsabilidade da Profa. Anna L. M. S. Cavalcanti) para a realização de Workshop Cocriativo orientado para desenvolvimento da Minicoleção *Upcycling*, bem como, do projeto Prisma (coordenado pelo Prof. Danilo Correa Silva) para o desenvolvimento do Armário Colaborativo.



Figura 3: Armário Colaborativo. Fonte: Dalmagro (2019).

4.3. Caso 3 - 'Perspectivas para o Design Autoral na Univille' (2020)

Antônio também utilizou o Diamante Duplo para investigar as perspectivas de projetos independentes do Design Univille e as possibilidades de inseri-los na universidade para que estudantes possam desenvolver seu trabalho no âmbito prático e acadêmico, procurando possibilidades para a produção autoral dentro de uma iniciativa independente. Seu interesse por questões autorais e por gravura é decorrente do estágio no Laboratório de História Oral da Univille, oportunidade na qual entrou em contato com o Acervo de Gravuras e estudou técnicas de impressão; também esteve vinculado a circulação pelos espaços universitários se familiarizando com as dependências do Centro de Artes e Design (CAD) e seus equipamentos. A participação no Centro Acadêmico de Design e o movimento estudantil proporcionaram um olhar crítico em relação à prática do Design.

A fundamentação teórica, incluída na etapa 'Descobrir', foi centrada, sobretudo, no entendimento da produção autoral. O levantamento de informações de primeira mão (também parte da etapa 'Descobrir') foi fundamentada em 'Entrevistas Individuais', 'Personas', 'Criação de Cenários', e o 'Acompanhamento das Atividades da Banda MUD' foram estratégias da etapa 'Definir'; a etapa 'Desenvolver' abrangeu 'Geração de Idéias', e a etapa 'Entregar', o 'Protótipo do Serviço', a 'Plataforma Digital', Blueprint do Serviço',

Ao longo da pesquisa verificou-se a viabilidade de um serviço de apoio a designers autorais por meio do uso da estrutura da universidade. Formalizou uma estrutura de operação autoral livre utilizando a estrutura do CAD e foi proposto um sistema de produção independente estimulando o acesso dos estudantes aos laboratórios potencializando a viabilização de seus projetos. O A.P.I.U (Aparelho de Produção Independente da Univille) foi proposto como um protótipo de serviço a partir das tecnologias do Laboratório de Gravuras. A figura 3 apresenta o fluxograma do serviço.

A proposta estruturou a integração entre produtores e universidade, de modo que ocupasse os laboratórios e outros espaços institucionais, proporcionando novas perspectivas em relação à produção de peças de Design e a produção acadêmica.



Figura 4: Fluxograma A.P.I.U. Fonte: Neves (2020)

4.4. Caso 4 - Design de serviço: comunicação de conteúdo didático/instrucional de arte e design (2020)

Helena iniciou os estudos por meio do projeto de iniciação científica 'Arte, Design e sociedade: ensino, história e memória'; o projeto foi vinculado ao Simbol2 e visava a produção de conteúdo audiovisual, com ênfase nos fragmentos históricos da Idade Média, Modernidade e Contemporaneidade como estratégia de suporte ao ensino da história social da arte. A investigação foi complementada com a visita e coleta de imagens, junto a sítios históricos, durante o intercâmbio entre 2018 e 2019 na Europa. Esses materiais originaram

a produção de vídeo-documentários e banco de imagens compartilhados no canal YouTube e utilizados na disciplina História da Arte e do Design da Univille, ministrada pela Professora Elenir Morgenstern. Os resultados evidenciaram a necessidade de compartilhamento dos materiais produzidos ao longo da investigação.

Em seu projeto final, desenvolveu um serviço para compartilhar conhecimentos históricos, culturais e sociais da Arte e do Design, por meio do Design de Serviços. A metodologia neste projeto, apoiada no Design Council (web), aplicou o *Double Diamond*, que se divide em quatro fases: 'Descobrir' (constituente da fundamentação teórica e prática); 'Definir'; 'Desenvolver' e 'Entregar'. Estes “diamantes” estimularam o pensamento divergente e convergente do problema e das suas possíveis soluções.

Na etapa 'Descobrir' a fundamentação abrangeu a contextualização da produção de conteúdo didático/instrucional por meio do Pibic e estudos teóricos sobre: 'Experiência do Usuário e Antropologia', 'Visão Sistêmica e Sociologia', 'Design de Informação e Instrucional', e 'Design de Serviço'. Informações de primeira mão foram levantadas por meio de 'Questionários', 'Entrevistas', 'Safári de Serviços' e 'Sondas Culturais/Antropológicas'. A etapa 'Definir' inclui estudos de 'Perfis' e 'Stakeholders', 'Criação de Cenários', 'Mapa de Expectativas', 'Matriz CSD'; a etapa 'Desenvolver' compreendeu 'Geração de Ideias', 'Protótipo Preliminar,' 'Jornada do Usuário' e 'Pontos de Contato'. A etapa 'Entregar' integrou 'Blueprint do Serviço', 'Protótipo do Serviço', 'Simulação da Experiência do Usuário com o Serviço', e 'Certificação da Aplicação dos Requisitos de Projeto'.

O principal resultado da pesquisa, consistiu no desenvolvimento de um serviço para comunicar conteúdos de História da Arte e do Design, aplicando conhecimentos de Design que visam alcançar o corpo acadêmico, auxiliando no ensino e aprendizagem. Este serviço prevê conteúdos audiovisuais como por exemplo: documentários, banco de imagens, infográficos, apresentações visuais, links de acesso a bibliotecas virtuais de Arte e Design, bem como outros conteúdos vislumbrados no decorrer do projeto.

Portal arte & design

Sobre | Compartilhamento | Venda | Desenvolvimento | Contato

O QUE VOCÊ ENCONTRARÁ POR AQUI

- Compartilhe informações:
 - Receba dicas de filmes, livros, canais de YouTube, podcast e mais;
 - Faça uma pergunta sobre arte e design, nos vamos te ajudar.
- Encontre materiais de apoio para suas aulas e seus estudos:
 - Faça download de fotos e e-books;
 - Exposição fotográfica com áudio guiado.
- Solicite desenvolvimento de materiais didáticos para professores que não são da área de artes e design.

- 1 Encontre o serviço ideal para você!
- 2 Utilize nosso conteúdo em suas aulas e estudos.
- 3 Entre em contato se tiver alguma dúvida.
- 4 Siga nossas redes sociais e YouTube.

Que bom que você está aqui, esperamos ajudar!

Saiba mais

Serviços
Encontre o serviço ideal para você

- COMPARTILHAMENTO**
Tire dúvidas, compartilhe experiências e indique conteúdos de arte e design
Ver mais
- VENDA**
Veja os materiais didáticos/instrucionais na nossa loja
Ver mais
- DESENVOLVIMENTO**
Veja os materiais didáticos/instrucionais na nossa loja
Ver mais

YouTube
Confira os últimos vídeos publicados no YouTube:

- POG-IMPRESSOESMO - Visita Museu Van Gogh
- BARROCO: Barroco em Amsterdã/Holanda?
- BARROCO: Palácio de Versalhes/França/B.

Comentários

Site com ótimo conteúdo e de confiança!
Materiais me auxiliaram em explicações das aulas.

Elenir Morgenstern

Comente o que achou do nosso conteúdo :)

Comentar

Votar no Topo

Portal arte & design

ETHOS SIMBOL univille

Figura 5: Serviço Educacional Fonte: Zamberlan (2020).

A proposta contou com o suporte do 'Simbol2' e com contribuições do Professor Jonathan Prateat do curso de Design da Univille para o desenvolvimento da plataforma.

5. Discussão dos Resultados e Considerações Finais

Observa-se que todos os estudantes aproveitaram atividades ou de extensão, ou de iniciação científica e seus projetos possuem algum ponto de conexão com estas propostas. Todos os projetos, em maior ou menor escala, enfatizam aspectos relacionados ao 'Uso', 'Contexto', 'Experiência', 'Design Participativo' e 'Sustentabilidade'. Todos possuem como cenário de fundo aspectos conectados como 'Ergonomia' e 'Relações de Uso'. Todos se conectam com um ou dois ODS e com as dimensões sociais ou ambientais da sustentabilidade.

Se os anos 2018 e 2019 representaram a consolidação de um procedimento de capacitação para a pesquisa científica e tecnológica no âmbito da translação do conhecimento entre o Projeto Ethos e os estudantes concluintes da graduação, 2020 significou a revisão de todos os procedimentos (especialmente das atividades que contam com a participação de pessoas, cidadãos ou usuários) em virtude da impossibilidade de realização presencial. Resignificou, também, o processo de orientação que ocorreu inteiramente de modo virtualizado. Parte destes aprendizados (condução remota do processo participativo e da orientação) devem ser incorporados em situações em que o encontro pessoal é dificultado ou impossível.

As propostas desenvolvidas em 2019 e 2020 se situam entre 'Design de Serviços' e 'Inovação Social' e utilizam métodos flexíveis como o 'Design Centrado no Humano' e 'Diamante Duplo'. As propostas mais próximas de *Transition Design* são 'Upcycling e Sistema de Redistribuição de Vestuário: Minicoleção Beleza Única para Armário Colaborativo', 'Perspectivas e Possibilidades para o Design Autoral na Univille' e 'Design de Serviço: Comunicação de Conteúdo Didático/Instrucional de Arte e Design'.

A organização do artigo (a exemplo do que ocorreu nos dois anos anteriores) possibilitou na reflexão sobre a prática com a participação dos estudantes contribuindo, paralelamente, para a capacitação da comunicação acadêmica. A intenção é identificar tendências, oportunidades, acertos e desafios para que, nos próximos anos, o processo seja refinado, facilitando a aprendizagem.

Embora o histórico evidencie contínuo avanço, identificou-se a oportunidade de progredir do Design Centrado no Humano, do Design Participativo e da Sustentabilidade para abordagens e teorias conectadas com 'Ética, Responsabilidade e Ecossistemas', que já estão em discussão em artigos específicos e podem ser usados como ponto de partida para as próximas ações de capacitação profissional.

Referências

CHAVES, Iana Garófalo. O Design Centrado no Humano. Conectado e Colaborativo. Orientadora Cibele Haddad Taralli. São Paulo : USP. 2019. Disponível em https://teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-19092019-163604/publico/TEIANA_GAROFALOCHAVES_rev.pdf. Acesso em 06 dez. 2019

DALMAGRO, Cassiano. *Upcycling* e Sistema de Redistribuição de Vestuário: Minicoleção Beleza Única para Armário Colaborativo. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Design - Ênfase Moda). Joinville: Univille. 2019.

CAPRA, F. e LUISI, P. L. A visão sistêmica da vida: uma concepção unificada e suas implicações filosóficas, políticas, sociais e econômicas. São Paulo: Cultrix, 2014.

EVERLING, M. T.; GODGIG, A. ; SOUZA, A. ; AZEVEDO, B. ; MUNHOZ, C. Design & 'Vir-a-ser': Abordagens participativas em contextos Urbano-sociais. Mix Sustentável (online), 2019. v. 5, p. 123-134..

EVERLING, M. T.; FOLIATTI, A. ; DALMAGRO, C. . Design & 'Vir-a-Ser': Capacitação profissional para desafios sociais e ambientais. In: ENSUS "Encontro de Sustentabilidade em Projeto", 2020, Palhoça. Anais [do] ENSUS 2020 - VIII "Encontro de Sustentabilidade em Projeto". Palhoça: UFSC/VIRTUHAB/UNISUL/LAQUE, 2020. v. III. p. 341-351.

EVERLING, M. T.; GODGIG, A. ; SOUZA, A. ; AZEVEDO, B. ; MUNHOZ, C. Design e o 'Vir-a-Ser': Relações de Uso em contextos Urbano-Sociais. In: VII Encontro de Sustentabilidade em Projeto, 2019, Florianópolis. Anais ENSUS 2019. Florianópolis: UFSC/VIRTUHAB, 2019. v. 2. p. 436-447.

FOLIATTI, A. Projeto para um laboratório (de costura e modelagem) destinado para capacitação de detentas'. Joinville : Univille. 2019.

IRWIN, T. Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research. In: Design and Culture. n. 7. v. 2. pp. 229-246. Disponível em: shorturl.at/etHT7. Acesso em: 10 jan. 2021.

LEE, Jung-Joo; Against Method: The Portability of Method in Human-Centered Design. Disponível em <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/1146>. Acesso em 29 jun. 2018.

LOVELOCK, J. Gaia – A New Look at Life on Earth. Oxford : Oxford University Press. 1979.

NEVES, A. Perspectivas e Possibilidades para o Design Autoral na Univille. Joinville : Univille. 2020.



SANDERS, Elizabeth B.-N. From user-centered to participatory design approaches. In: FRASCARA, J. (Ed). Design and the social sciences, Taylor & Francis Books Limited, 2002.

WDO. World Design Organization. Disponível em <https://wdo.org/about/vision-mission/un-sdgs/>. Acesso em: 10 jan. 2021.

ZAMBERLAN, H. M. Design de Serviço: Comunicação de Conteúdo Didático/Instrucional de Arte e Design. Joinville: Univille. 2020.

Agradecimentos

Ao Governo do Estado de Santa Catarina - Bolsas Uniedu.

À coordenação do projeto Simbol2/PPGDesign - Univille - apoio em um caso.

À equipe do projeto de extensão CosturaViva - apoio em dois casos.

À coordenação do projeto Prisma/PPGDesign - Univille - apoio em um caso.

À coordenação do projeto Re-Criar/PPGDesign - Univille - apoio em um caso.