

6 CRUZANDO DADOS: O PLANO GERAL

A análise documental dos textos que manifestam a política educacional para a área mostrou as concepções que orientam a formação em Design. A primeira análise compreendia os documentos relacionados às orientações prescritas nas NDCNs. Ali vimos a estrutura do discurso e os eixos fundamentais que mostram as visões estabelecidas acerca do profissional. A segunda análise compreendia os documentos relacionados às normas e à prova do ENADE, componente regulador e ferramenta que tem o objetivo de avaliar os egressos dos cursos em relação ao seu desenvolvimento de competências. As duas partes compõem um sistema, sendo uma das partes, aquela que subsidia a proposta de cursos de bacharelado na área e a outra parte, aquela que avalia os mesmos cursos, por meio dos seus formandos. No presente capítulo, realizamos o cruzamento dos achados das duas vias de análise, buscando os pontos de conexão e de aprofundamento que configuram a política para a área e têm influência na formação das novas gerações de designers.

Na composição das Novas Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de Bacharelado em Design e das guias para a avaliação específica dos estudantes da área do Design, componentes do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes, três aspectos inter-relacionados emergem: (a) o perfil do formando, (b) as competências e habilidades para a atividade e (c) os conteúdos curriculares a serem abordados no percurso de formação. Ressaltamos a inter-relação, baseada no perfil do formando, como um conjunto de atributos que marcam a atuação do designer; percebemos os conteúdos, como um conjunto de saberes – formais ou tácitos – necessários à formação do repertório de conhecimentos do formando e percebemos as competências, como estruturas cognitivas que reúnem o ‘saber’, o ‘saber fazer’ e o ‘saber ser’ na configuração de ações orquestradas com o intuito de resolver os problemas enfrentados. Como já vimos, os problemas com que lida o designer são complexos, mal formulados, e sua atuação se dá em cenários que reúnem sujeitos, objetos e contextos em interação, interação esta que apresenta como resultado a construção de uma cultura, história, tecnologia e ciência, em

aspectos efêmeros e perenes que se sobrepõem. Tais condições configuram diversas dimensões, as quais o designer deve conhecer para a construção compreensiva do sistema, que será reconfigurado, e novamente compreendido por suas tentativas de solução, até alcançar o estado ideal divisado na formulação da oportunidade de trabalho.

O processo descrito possui caráter sistêmico e complexo, em resposta à forma de apreender seu entorno e problematizar seu meio. A essas características corresponde um conjunto de competências diversas, que estruturam desde processos internos, relativos à forma de apreensão do mundo, até o recurso a técnicas instrumentais ou procedimentos operativos para atuar no mundo problematizado. Tal compreensão orienta o diálogo entre a epistemologia do campo e os discursos da política para a formação na área. No entanto, a descrição do plano geral da legislação demanda, inicialmente, uma comparação entre os três eixos anteriormente destacados.

Vejamos, inicialmente, os perfis de profissional destacados (Tabela 9).

NDCNs	ENADE
<p>“O curso de graduação em Design deve ensejar, como perfil desejado do formando, capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto sócioeconômico e cultural.” (fonte: Resolução CNE/CES 05/2004)</p>	<p>“Apto a compreender e responder às necessidades do indivíduo e da sociedade, com ética e capacidade crítica, reflexiva e de visão humanística, referente à concepção, ao desenvolvimento, acompanhamento e produção de projetos na sua área de competência. Sua atuação se dá na identificação e resolução de problemas de forma criativa, relativamente às questões tecnológicas, funcionais e estéticas, considerando componentes políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.” (fonte: Portaria INEP 128/2009)</p>

Tabela 9 Quadro comparativo dos perfis profissiográficos definidos pelas NDCNs e ENADE para a área do Design.

Nas Diretrizes Curriculares, o objetivo é a formação de um profissional com capacidade de reflexão, com sensibilidade artística, capaz de projetar a partir da

conjunção de aspectos formais/estéticos e tecnológicos para um cenário problematizado por meio da consideração das dimensões histórica, cultural e socioeconômica, aliadas às características do público atendido. O texto do ENADE, separado das diretrizes por cinco anos, altera a ordem da apresentação dos atributos do designer, conferindo ao profissional, sobretudo, a capacidade de atender às necessidades humanas (individuais e coletivas) e sociais. Revela a concepção de um profissional igualmente reflexivo, mas, agora, também crítico e com visão humanista. Em seguida, em consonância com as diretrizes expressas, há a capacidade para o desenvolvimento de projetos, atentando como qualidades de seu processo de trabalho a forma criativa de resolver problemas, aliando insumos tecnológicos, funcionais e estéticos na resolução de questões cuja formulação considere dimensões políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais.

As definições mostram uma consonância, como esperado, uma vez que são atores em diálogo. Mas o perfil avaliado pelo ENADE avança em certos aspectos, considerando, destarte, a forma de compreensão e o objetivo da profissão, e relacionando, com clareza, a dimensão ambiental como uma faceta dos problemas projetuais enfrentados, sob o ponto de vista do designer. Ao mesmo tempo em que se aprofunda em facetas centrais relativas à natureza do processo de fazer Design e ao modo de conhecer do profissional da área, perde de foco aspectos que conferem qualidade ao seu modo de operacionalizar os trabalhos, suprimindo os aspectos que envolvem os projetos - “projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas” (Resolução CNE/CES 05/2004). Seria a situação reflexo da expansão das áreas de atuação do designer, que já influenciava algumas discussões da CEEDesign? Afinal, a comissão já exercitava a inclusão de novas habilitações e as próprias diretrizes já abrem a possibilidade de projeto pedagógico das IES planejar habilitações (bem como perfis profissiográficos) que atendam ao plano geral e às demandas sociais regionais. Um aumento nas áreas de atuação certamente diminui a capacidade de listar os instrumentos, linguagens, sistemas de produção e campos em que se desenvolve o projeto de Design. Contudo, ambas as definições retomam a unicidade ao manifestar os aspectos complexos da construção dos problemas sob a perspectiva do agente do campo, que levam em conta suas diversas dimensões

para se apropriar da situação, numa “construção do problema em multiplicadas derivações”, lembrando Leite (2011).

Mantido um núcleo inalterado no que tange ao perfil profissional, passemos ao exame dos conteúdos. Ressalvando que os blocos definidos pelas NDCNs têm por objetivo orientar conhecimentos formais para um percurso de formação, enquanto os conteúdos abordados no ENADE são relativos aos conhecimentos esperados e necessários para o estudante que faz a prova. Na tabela 10, posicionamos os eixos lado a lado.

NDCNs	ENADE
<p>“I - conteúdos básicos: estudo da história e das teorias do Design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos, abrangendo métodos e técnicas de projetos, meios de representação, comunicação e informação, estudos das relações usuário/objeto/meio ambiente, estudo de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado;</p> <p>II - conteúdos específicos: estudos que envolvam produções artísticas, produção industrial, comunicação visual, interface, modas, vestuários, interiores, paisagismos, design e outras produções artísticas que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal;</p> <p>III - conteúdos teórico-práticos: domínios que integram a abordagem teórica e a prática profissional, além de peculiares desempenhos no estágio curricular supervisionado, inclusive com a execução de atividades complementares específicas, compatíveis com o perfil desejado do formando.” (Resolução CNE/CES 05/2004)</p>	<p>“a) teoria e história do Design;</p> <p>b) estética e história da arte;</p> <p>c) estudos sociais, econômicos, culturais e ambientais;</p> <p>d) estudos da percepção;</p> <p>e) comunicação, expressão e estudos semânticos;</p> <p>f) expressão visual;</p> <p>g) modelagem;</p> <p>h) metodologia científica;</p> <p>i) metodologia de projeto;</p> <p>j) estudos em ergonomia;</p> <p>k) materiais;</p> <p>l) processos e meios produtivos;</p> <p>m) gestão do Design;</p> <p>n) administração da produção.”</p> <p>(fonte: Portaria INEP 128/2009)</p>

Tabela 10 Quadro comparativo dos conteúdos definidos pelas NDCNs e ENADE para a área do Design.

Todos os itens abordados no ENADE se enquadram dentro do primeiro eixo de conteúdos das Diretrizes para cursos de Design. Chamado de bloco de conteúdos básicos, o grupo trata das abordagens e conhecimentos formais relacionados a disciplinas associadas, configuradoras do conhecimento da própria área (estudo da história e das teorias do Design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos), da atuação (meios de representação, comunicação e informação), do modo de apreender as situações (estudo da história e das teorias do Design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos; estudos das relações usuário/objeto/meio ambiente) e da fundamentação dos procedimentos projetuais (métodos e técnicas de projetos; estudo de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado). Tal relação justifica-se, uma vez que a prova não é específica para cada habilitação dos cursos de Design – não compreendendo, portanto, conteúdos relativos a áreas de atuação específicas – e não pode aferir a ação propriamente dita, reunindo teoria e prática – componente esse suprido pelos exercícios projetuais que dominam as grades curriculares e os componentes das diretrizes relativos ao estágio curricular supervisionado e às atividades complementares específicas.

Como os conteúdos abordados pelo ENADE são compreendidos pela célula básica dos cursos de graduação em Design, interessa-nos exercitar a conjugação entre as competências avaliadas pelo ENADE e os eixos descritos pelas NDCNs. Consideramos ser razoável crer na possibilidade de se agrupar as competências mais detalhadas do exame, segundo os eixos generalistas de orientação das diretrizes. Vejamos o quadro comparativo a seguir (tabela 11):

NDCNs	ENADE
“I - capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação; II - capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual; III – capacidade de interagir com especialistas	“1) lidar com as especificidades das partes sem perder a visão do todo em sua complexidade (visão holística); 2) conectar fundamentos conhecidos para produzir conhecimento ou procedimento novo (criatividade); 3) implementar novos conhecimentos ou procedimentos (inovação);

<p>de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;</p> <p>IV - visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;</p> <p>V - domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;</p> <p>VI - conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, confecção, calçados, jóias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;</p> <p>VII - domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;</p> <p>VIII - visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.”</p> <p>(fonte: Resolução CNE/CES 05/2004)</p>	<p>4) desenvolver senso estético;</p> <p>5) desenvolver percepção visual, espacial e de proporcionalidade;</p> <p>6) desenvolver raciocínio lógico e o raciocínio geométrico;</p> <p>7) aprimorar expressão verbal;</p> <p>8) aprimorar expressão visual;</p> <p>9) ampliar a capacidade de análise e síntese;</p> <p>10) desenvolver iniciativa empreendedora;</p> <p>11) escolher e usar recursos informacionais/computacionais;</p> <p>12) aplicar conhecimentos culturais, científicos, tecnológicos e instrumentais à prática do projeto;</p> <p>13) dominar a linguagem técnica do Design;</p> <p>14) atuar em atividades interdisciplinares;</p> <p>15) trabalhar em equipe;</p> <p>16) compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais;</p> <p>17) contextualizar o design com visão sistêmica em aspectos ambientais, culturais, econômicos, históricos, sociais e tecnológicos;</p> <p>18) identificar demandas da Sociedade e propor soluções de Design;</p> <p>19) identificar, formular e resolver problemas de Design;</p> <p>20) desenvolver visão setorial;</p> <p>21) analisar sistemas, produtos e processos;</p> <p>22) especificar materiais e processos de produção em projetos de Design;</p> <p>23) estabelecer conceitos e desenvolver projetos, utilizando método de Design;</p> <p>24) supervisionar e coordenar projetos e serviços de Design;</p> <p>25) avaliar criticamente alternativas de solução para problemas;</p> <p>26) adquirir conhecimentos na área de administração da produção;</p> <p>27) avaliar a viabilidade técnica e econômica de projetos de Design;</p>
--	--

	28) considerar os fatores humanos no equacionamento e soluções de problemas; 29) contribuir na construção de valores para a atuação profissional ética e responsável.” (fonte: Parecer INEP 128/2009)
--	---

Tabela 11 Quadro comparativo dos eixos de competências definidos pelas NDCNs para o Bacharelado em Design e competências avaliadas pelo ENADE para a área do Design.

Para a correspondência entre as competências avaliadas e os eixos a serem desenvolvidos nos cursos de Design, desenvolvemos o seguinte quadro, disposto a seguir. O critério utilizado para elaborar a correspondência é o da finalidade. Desse modo, a título de exemplificação, entendemos que, para o formando obter “capacidade para o domínio da linguagem própria, expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual”, é necessário a ele “desenvolver senso estético”, “desenvolver percepção visual, espacial e de proporcionalidade”, “desenvolver raciocínio lógico e o raciocínio geométrico”, “aprimorar expressão verbal”, “aprimorar expressão visual”, “ampliar a capacidade de análise e síntese”, “escolher e usar recursos informacionais/computacionais” e “dominar a linguagem técnica do Design”.

NDCNs	ENADE
I - capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação;	1) lidar com as especificidades das partes sem perder a visão do todo em sua complexidade (visão holística); 2) conectar fundamentos conhecidos para produzir conhecimento ou procedimento novo (criatividade); 3) implementar novos conhecimentos ou procedimentos (inovação); 10) desenvolver iniciativa empreendedora; 11) escolher e usar recursos informacionais/computacionais; 18) identificar demandas da Sociedade e propor soluções de Design;

<p>II - capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;</p>	<p>4) desenvolver senso estético; 5) desenvolver percepção visual, espacial e de proporcionalidade; 6) desenvolver raciocínio lógico e o raciocínio geométrico; 7) aprimorar expressão verbal; 8) aprimorar expressão visual; 9) ampliar a capacidade de análise e síntese; 11) escolher e usar recursos informacionais/computacionais; 13) dominar a linguagem técnica do Design;</p>
<p>III – capacidade de interagir com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;</p>	<p>1) lidar com as especificidades das partes sem perder a visão do todo em sua complexidade (visão holística); 7) aprimorar expressão verbal; 8) aprimorar expressão visual; 9) ampliar a capacidade de análise e síntese; 10) desenvolver iniciativa empreendedora; 14) atuar em atividades interdisciplinares; 15) trabalhar em equipe; 20) desenvolver visão setorial; 24) supervisionar e coordenar projetos e serviços de Design;</p>
<p>IV - visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;</p>	<p>1) lidar com as especificidades das partes sem perder a visão do todo em sua complexidade (visão holística); 9) ampliar a capacidade de análise e síntese; 12) aplicar conhecimentos culturais, científicos, tecnológicos e instrumentais à prática do projeto; 16) compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais; 17) contextualizar o design com visão sistêmica em aspectos ambientais, culturais, econômicos, históricos, sociais e tecnológicos; 18) identificar demandas da Sociedade e propor soluções de Design; 19) identificar, formular e resolver problemas de Design;</p>

	<p>20) desenvolver visão setorial;</p> <p>21) analisar sistemas, produtos e processos;</p> <p>25) avaliar criticamente alternativas de solução para problemas;</p> <p>27) avaliar a viabilidade técnica e econômica de projetos de Design;</p> <p>28) considerar os fatores humanos no equacionamento e soluções de problemas;</p>
<p>V - domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;</p>	<p>9) ampliar a capacidade de análise e síntese;</p> <p>11) escolher e usar recursos informacionais/computacionais;</p> <p>13) dominar a linguagem técnica do Design;</p> <p>21) analisar sistemas, produtos e processos;</p> <p>22) especificar materiais e processos de produção em projetos de Design;</p> <p>23) estabelecer conceitos e desenvolver projetos, utilizando método de Design;</p>
<p>VI - conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, confecção, calçados, jóias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;</p>	<p>13) dominar a linguagem técnica do Design;</p> <p>16) compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais;</p> <p>20) desenvolver visão setorial;</p> <p>21) analisar sistemas, produtos e processos;</p> <p>22) especificar materiais e processos de produção em projetos de Design;</p> <p>26) adquirir conhecimentos na área de administração da produção;</p>
<p>VII - domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;</p>	<p>9) ampliar a capacidade de análise e síntese;</p> <p>11) escolher e usar recursos informacionais/computacionais;</p> <p>13) dominar a linguagem técnica do Design;</p> <p>16) compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais;</p> <p>20) desenvolver visão setorial;</p> <p>21) analisar sistemas, produtos e processos;</p> <p>22) especificar materiais e processos de produção em projetos de Design;</p> <p>26) adquirir conhecimentos na área de administração da produção;</p> <p>27) avaliar a viabilidade técnica e econômica de</p>

	projetos de Design; 28) considerar os fatores humanos no equacionamento e soluções de problemas;
VIII - visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.	1) lidar com as especificidades das partes sem perder a visão do todo em sua complexidade (visão holística); 9) ampliar a capacidade de análise e síntese; 10) desenvolver iniciativa empreendedora; 17) contextualizar o design com visão sistêmica em aspectos ambientais, culturais, econômicos, históricos, sociais e tecnológicos; 29) contribuir na construção de valores para a atuação profissional ética e responsável.

Tabela 12 Relação entre os eixos de competências definidos pelas NDCNs para o Bacharelado em Design e competências avaliadas pelo ENADE para a área do Design.

Encontramos uma sobreposição nas correspondências, sendo que algumas competências aferidas no ENADE estão inscritas como necessárias ao desenvolvimento de capacidade em mais de um eixo das competências das NDCNs. Consideramos que a sobreposição é esperada quando é relativa a uma atividade interdisciplinar, dialógica e dialética. O exercício mostra que determinada competência é necessária no processo de desenvolvimento de capacidades plenas em mais de um eixo. Por exemplo, “ampliar a capacidade de análise e síntese” é competência necessária a toda ocasião que demande gestão de dados, seja para um diálogo pleno com profissionais de outras áreas, seja para entender em que momento do projeto a equipe está, e que ações (ou correção de ações) correspondem aos passos seguintes.

A elaboração reforça, também, um dos problemas detectados na formulação da pesquisa. Algumas competências têm uma formulação mais abrangente que outras, não sendo passíveis de comparação ou estruturação perfeitamente definida. Partindo do mesmo exemplo, a capacidade de análise e síntese é tão primordial para um designer quanto para um pesquisador. Pelas definições de competência, a formulação realmente representa uma manifestação da noção, sendo uma capacidade até mesmo requintada. Mas a capacidade de análise e síntese para a

formulação de uma oportunidade é conjugada a outras competências, enquanto a capacidade usada na confecção final de um determinado objeto (desenvolvido como solução) é conjugada a outro conjunto, determinado pelos diferentes objetivos específicos da ação. Sendo assim, cabe questionar se entre as competências já previstas há níveis mais gerais ou específicos segundo os quais possamos organizar os construtos cognitivos abordados. Cabe também questionar se não há mais competências não previstas, ressaltando a compreensão de que tais competências previstas e avaliadas se prestam à organização de uma política nacional para toda uma área, não compreendendo aí as capacidades específicas para cada habilitação – o sexto eixo das NDCNs (“conhecimento do setor produtivo de sua especialização”) deixa bem clara a margem para que cada especialização aprofunde o desenvolvimento de competências específicas. Sendo assim, outra linha que se aponta é a do papel do conjunto de competências em ação, uma vez que toda situação-problema requer a reestruturação dos conhecimentos aos quais se recorre, possibilitando aí outro modo de compreensão das estruturas cognitivas necessárias para a atividade do designer – organizadas não mais como uma lista ou em hierarquia, mas como uma rede com competências mais abrangentes, como vértices maiores, e competências mais específicas, como vértices menores.

Após a análise dos documentos de 1 a 4, constatamos que, ainda que exista a visão do designer como um profissional destinado a produzir objetos ou sistemas, há um destaque para a condição social e humana da profissão. O profissional, crítico, reflexivo e de visão humanista (documento 3), deve estar apto a compreender e responder aos anseios dos indivíduos e da sociedade. Nesse sentido, seu rol de competências compreende vários eixos voltados à prática projetual, à produção de objetos e à representação de conceitos, mas volta-se pouco para o equipamento necessário à compreensão dos cenários sociais em que sua produção se insere (e, nos quais, ela ganha sentido) e das dinâmicas humanas que demonstram anseios e que se modificam com sua atuação. A análise dos documentos 1 e 2, que trazem as diretrizes curriculares, demonstra que a formação descrita pelo novo paradigma deve se ater aos anseios da comunidade e ser promotora do desenvolvimento de um indivíduo flexível e atento à necessidade de se aperfeiçoar continuamente. Apresentam a visão de um profissional apto a mudanças que deve conhecer aquilo que precede o produto ou o objeto, a

tecnologia ou a técnica. No perfil do profissional, apresentado no documento 2, vimos, no entanto, que, em sua atuação, o designer deve observar “o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto sócioeconômico e cultural”. Ainda assim, o caráter, o meio e a forma de sua produção aparecem antes das condições que tornam pertinente sua prática. Nos eixos de competências, a preponderância do equipamento técnico necessário à prática fica patente. Nesse sentido, as concepções de educação e a descrição dos aparelhos cognitivos que deve desenvolver, diferem, ainda que não se contradigam, denotando um valor ainda grande da prática em relação à reflexão que permeia a prática.

Com a análise dos documentos 3 e 4, vemos um avanço na compreensão dos aspectos humanos da profissão. A própria definição do perfil do egresso se inicia destacando a aptidão para a compreensão dos anseios da sociedade. A descrição, um pouco maior e mais detalhada, submete os aspectos práticos e técnicos aos aspectos problematizadores, reflexivos e humanistas do profissional. O rol de competências, também mais descritivo e detalhado, adiciona mais cores e dimensões ao que se espera do designer. A relação entre as competências descritas no exame e os eixos descritos nas NDCNs mostra que, no ENADE, há uma preponderância das competências relacionadas à visão sistêmica da prática, ainda que a visão prospectiva para a intervenção nos cenários socioculturais seja relegada.

Vemos, assim, que ainda há um predomínio de uma visão de Design que permeia nossa história. Sua relação com a industrialização (Cardoso, 2011) e com a necessidade de se industrializar e exportar para crescer, ainda está representada na necessidade de um conhecimento setorial e na quantidade de competências relacionadas a técnicas de configuração e produção. O aspecto produtivo, aliás, não se afasta das visões do profissional, mas devemos destacar o movimento que afasta o designer da esfera eminentemente mercadológica, econômica e produtiva e o aproxima de sua atuação nas esferas social e cultural.

O perfil do formando, os conteúdos curriculares básicos e as competências e habilidades não são apenas aspectos, mas, sim, elementos centrais para a definição do profissional a ser formado. Reforçado o problema de pesquisa, os estudos demonstraram possibilidades de análise da atividade e do campo baseados na extensa revisão bibliográfica trazida. Entraram em consonância em relação ao que

se espera do profissional e das orientações quanto ao núcleo básico de conteúdos a ser abordado nos cursos. Cumprido esse eixo da pesquisa, a seguir detalhamos o *corpus* da pesquisa na Fase 2 de análise documental, aquela dedicada a estudar as declarações institucionais de bacharelados em Design, selecionados segundo os critérios já descritos e analisados segundo os passos metodológicos já apresentados.