

## 8 CRUZANDO OS DADOS: AS RESPOSTAS DOS CURSOS

A relação entre o ensino de Design e o horizonte social em que ele se dá já foi objeto de estudo. Findeli (2001) faz uma crítica ao descompasso entre o ensino e as demandas contemporâneas. O pesquisador considera um problema a falta de atualização dos currículos dos cursos de Design, ainda subordinados, segundo Findeli, a matrizes curriculares clássicas usadas na formação do designer. Em seu artigo, o autor traz a necessidade de se discutir que aspectos éticos, metodológicos e teóricos devem orientar a formação no campo atualmente. Quanto à formação deste profissional, aqui pesquisado, cabe recorrer a Oliveira (2009) que questiona qual a expectativa em relação ao profissional formado. Num mundo em constante transformação, que tipos de profissionais estão se formando e de que formas eles estão atuando. Nesse sentido, no capítulo anterior analisamos as declarações institucionais dos bacharelados em Design selecionados a fim de encontrar os pontos de coincidência – que manifestam uma visão preponderante do que se espera do designer em formação hoje – e os pontos de diferença – que manifestam percursos particulares de formação e visões diferenciadas do que se pede do profissional hoje - que há nos discursos. No presente capítulo, realizamos o cruzamento dos achados, descrevendo as visões do designer que orientam a educação superior e os diferentes caminhos de formação projetados.

Love (2002), na tentativa de delinear um núcleo para o campo do Design, partia de um pressuposto que problematizava a definição desse núcleo em relação ao aspecto interdisciplinar do campo. Diz o autor que a atividade projetual do designer recorre a saberes e teorias de disciplinas associadas – como Ergonomia, Semiótica, Estética, entre outros – dificultando a fixação de um corpo teórico uno que permita o diálogo entre os pesquisadores e os agentes do campo. Nesse sentido, Love considera que a interdisciplinaridade que marca a área traz consequências problemáticas. O aspecto dialógico se manifesta não apenas na prática projetual do designer, mas na própria circunscrição do campo.

No campo político da definição de paradigmas para a educação, a Lei de Diretrizes e Bases (BRASIL, 1996) define como objetivos da educação superior os seguintes:

- I - estimular a criação cultural e o desenvolvimento do espírito científico e do pensamento reflexivo;
- II - formar diplomados nas diferentes áreas de conhecimento, aptos para a inserção em setores profissionais e para a participação no desenvolvimento da sociedade brasileira, e colaborar na sua formação contínua;
- III - incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando o desenvolvimento da ciência e da tecnologia e da criação e difusão da cultura, e, desse modo, desenvolver o entendimento do homem e do meio em que vive;
- IV - promover a divulgação de conhecimentos culturais, científicos e técnicos que constituem patrimônio da humanidade e comunicar o saber através do ensino, de publicações ou de outras formas de comunicação;
- V - suscitar o desejo permanente de aperfeiçoamento cultural e profissional e possibilitar a correspondente concretização, integrando os conhecimentos que vão sendo adquiridos numa estrutura intelectual sistematizadora do conhecimento de cada geração;
- VI - estimular o conhecimento dos problemas do mundo presente, em particular os nacionais e regionais, prestar serviços especializados à comunidade e estabelecer com esta uma relação de reciprocidade;
- VII - promover a extensão, aberta à participação da população, visando à difusão das conquistas e benefícios resultantes da criação cultural e da pesquisa científica e tecnológica geradas na instituição.

As declarações institucionais analisadas, portanto, apresentam cursos que devem, por um lado, alcançar as metas traçadas pela política educacional, não apenas no âmbito das Diretrizes Curriculares para cada área, mas no âmbito da lei geral que rege todos os programas educacionais no país. Por outro lado, devem atender às demandas de uma sociedade que aguarda a formação de profissionais para atuar nos meios sócioeconômicos e culturais e nos meios de produção e tecnologia. Tais expectativas são geradas pela definição da área como um determinado campo, que toma forma na ação de seus agentes.

Em relação à formação desses agentes, vemos na nossa análise que existe uma tendência, em consonância com as orientações contidas nas NDCNs, a construir uma formação generalista, a fim de formar o profissional com competência metodológica para desenvolver projetos inovadores e capaz de se

adaptar a diferentes horizontes produtivos e tecnológicos. Não há uma base estatística para generalizar tal tendência para o campo como um todo, observando o percentual minoritário de cursos com formação generalista presente na avaliação trienal da CAPES (BRASIL, 2010). Do mesmo modo, existem declarações, como a da UNESP e a da UFSC, que deixam clara as suas concepções generalistas na formação do designer, mas conferem graus diferentes por habilitação. Isso não descarta a possibilidade de um curso pavimentar um percurso de formação generalista, mas ser contabilizado como sendo de formação especializada. Em consonância com a avaliação supracitada, vale observar também o nascimento de habilitações voltadas a nichos produtivos antes não expressamente contemplados, com a criação de habilitações em Design Digital, Design de Games, Design de Moda e Design de Animação, por exemplo. Geralmente, essas habilitações são justificadas nos discursos pelos novos horizontes tecnológicos da sociedade contemporânea, que trouxeram novas plataformas de comunicação, “grandes impactos sociais e transformaram as relações do homem com o mundo” (PUC-Rio), e pelo crescimento de novos nichos industriais e de negócio – justificativa geralmente utilizada pelas habilitações no campo da Moda. Nota-se que, ao mesmo tempo, alguns cursos que antes não ofereciam habilitação em Design de Produto passaram a oferecê-la.

A inserção no mercado profissional e o cenário para atuação não é um tema constante. Na declaração da UAM, no entanto, a inserção no mercado profissional e os lugares de atuação dominam o discurso e toda a formação é voltada ao desenvolvimento de competências para atender a determinados modos de atuação no mercado. A universidade destaca até mesmo a aproximação entre o aluno e o mercado, num ensino que visa a “ampliar as suas chances de sucesso no mercado profissional”. A UFSC faz breve menção sobre isso, ao dizer que tem como objetivo específico desenvolver no aluno competências e habilidades que permitam a inserção no mercado profissional. Os lugares de atuação do profissional aparecem também nas declarações da UNESP e da PUC-Rio, ocupando nesta última um lugar nas seções referentes às habilitações mais recentes em Moda e Mídia Digital.

Todas as declarações destacam os conceitos de projeto, planejamento e metodologia como essenciais à atividade do Design. O conceito de projeto é um terreno comum entre todos, seja como uma arena da prática do Design, um

suporte da prática do designer ou percebendo o Design como uma disciplina projetual. As disciplinas de projeto centralizam a maior parte dos discursos que fazem referência ao planejamento curricular. O planejamento e a metodologia, com o objetivo de desenvolver os projetos, são conceitos que foram abordados, mas não aprofundados. Do mesmo modo, a relação entre técnica, conhecimento teórico e prática são aspectos que aparecem majoritariamente nas declarações.

Outro conceito que aparece com formas discursivas diferenciadas em todas as declarações é o conceito de inovação. Ora como uma produção de solução original, ora trazendo a inovação como um aspecto primordial da atividade, ora dizendo que o aluno deve desenvolver conhecimentos e competências que o permitam propor novas soluções, linguagens ou inovar, simplesmente. No entanto, o conceito aparece de forma abrangente e carece de definição. Nessa área de sombra, cabe questionar se a inovação seria produzir a solução para uma situação problemática com um conjunto de variáveis singulares ou produzir algo original, nunca antes pensado, projetado e produzido.

O aspecto do Design como atividade criativa perpassa a maioria das declarações em maior ou menor grau. No entanto, apenas duas fazem referência à expressão pessoal ou artística. A UAM, ao abordar o Design de Moda, propõe que um dos pontos a serem desenvolvidos nos alunos – por ser um caminho de exercício profissional demandado na área – é o lado artístico, da expressão autoral. A ESDI (UERJ) afirma que um dos seus princípios pedagógicos é desenvolver uma compreensão metodológica e o desenvolvimento da expressão pessoal e de uma linguagem própria no aluno.

Alguns conceitos aparecem raramente nas declarações. O empreendedorismo aparece apenas nas declarações da UAM e da UFSC. Na primeira, aparece como característica estimulada nos alunos através de uma incubadora de empresas. Na segunda, aparece como um critério segundo o qual o designer deve intervir na sociedade. Também na declaração da UFSC vemos a única aparição do termo responsabilidade sócioambiental, sendo este um outro critério para a intervenção do designer no mundo.

Um aspecto interessante e que vai de encontro às orientações vigentes nas políticas para a educação superior é a pouca referência ao estímulo a atividades de pesquisa. Na maioria das vezes, quando o termo aparece nos discursos, é para designar uma faceta do processo projetual, assim como é a experimentação. A

relação entre pesquisas de iniciação científica e o fomento a trabalhos extracurriculares não são mencionados nas declarações. A única aparição do conceito se dá na declaração da UFSC - “Dotar o curso de estruturas de apoio para a realização de atividades complementares de ensino e de pesquisa e extensão na correta dimensão para abranger as diversas necessidades de entorno relativas à formação profissional”.

Outro aspecto contido nas NDCNs que não é mencionado nas declarações é a relação entre o programa de graduação e seu contexto. Tal relação de localidade aparece nas declarações da UFPR e da UFSC. Na declaração da PUC-Rio, ao fazer referência à concepção que fundamenta o programa – o Design Social – o contexto aparece como variável protagonista de todo o processo de projeto em Design. Existe aí, de forma genérica, a relação entre a produção e o contexto.

O conhecimento de meios e tecnologias de produção, de materiais e a visão setorial são aspectos que aparecem também com destaque, como fundamentação para a realização e o desenvolvimento dos projetos. Já os aspectos social e humano, como a finalidade do trabalho do designer não aparece sempre. Aparece, marcadamente, nas declarações da PUC-Rio e da UNESP. Interessante também notar que o aparecimento do indivíduo e o seu contexto como destino do projeto em Design ocorre por meio de índices diferentes. Ora o indivíduo é indivíduo, ora é usuário, ora está inserido em grupos sociais, ora é parte de um público-alvo.

A análise das diretrizes mostrou conceitos que se destacam no paradigma educacional definido para a área. Nos perfis profissiográficos descritos nos documentos 1 a 4, vemos referência a um profissional reflexivo e crítico. O novo paradigma sustenta a necessidade da formação de um profissional apto às mudanças, ou seja, adaptável. Além disso, o egresso deve ser comprometido com a sociedade em que vive, bem como a instituição, que deve estabelecer uma relação de reciprocidade com a sociedade. Um dos dispositivos necessários à formação desse profissional atento ao seu entorno e capaz de desenvolver uma perspectiva crítica e de sínteses contextualizadas, segundo as diretrizes, é o estímulo a atividades extramuros, complementares à sua formação curricular. O condicionamento do perfil profissiográfico às condições da região e do mercado reforça a autonomia institucional e reforça a ligação entre educação superior e contexto local. Também estimula-se o estágio curricular como forma de propiciar o posicionamento do aprendizado acadêmico e o diálogo com a experiência de

atuação profissional. O designer também deverá possuir sensibilidade artística e ser capaz de compreender as necessidades do indivíduo e da sociedade. Seus projetos serão condicionados pelos aspectos culturais, sociais e tecnológicos. Ele deve resolver problemas de forma criativa, considerando suas dimensões tecnológicas, funcionais e estéticas.

Entender essa visão sobre o profissional foi o objetivo da análise das declarações. As unidades selecionadas mostraram o universo discursivo que descreve os pontos de vista sobre as capacidades do profissional e o objetivo da profissão. Desse modo, organizamos tais trechos em quatro categorias que agora nos permitem sintetizar o que o universo analisado fala sobre: área, formação, atuação e perfil do profissional. O objetivo é compreender isso como *o status quo*, com a coleção dos conceitos referentes às categorias definidas anteriormente.

Categorias de análise dos dados das declarações institucionais			
Área	Formação	Atuação	Perfil do profissional

Realizando a síntese das unidades classificadas segundo sua referência à definição da **área**, vemos um ponto de acordo entre as declarações que tratam do tema. UNESP e ESDI definem o Design como uma atividade projetual, conceito que aparece, muitas outras vezes, nas outras declarações ao se referirem aos aspectos formativos e às formas de atuação do profissional. A atividade do designer e a área do conhecimento muitas vezes se definem mutuamente, numa relação dialética, onde a significação de campo não existe totalmente separada daquilo que seus agentes fazem. Nesse sentido, a ESDI chama o Design de área do conhecimento, enquanto PUC-Rio e a UNESP fazem referência ao campo como atividade – no caso específico da última, a referência é à “atividade projetual”. O produto da atividade do Design tem diferentes formas (“objetos, imagens, sistemas de informação”, PUC-Rio), mas tais formas se desenvolvem como resultantes de um projeto. O processo projetual, segundo as declarações, compreende “planejamento” (ESDI), “programação” (ESDI), “criação” (PUC-Rio), “avaliação” (PUC-Rio), “seleção de soluções” (PUC-Rio), numa atividade que se dá em “termos tecnológicos” (UNESP), com a finalidade de criar o “novo, original” (UNESP). As declarações dos outros bacharelados não fazem referência

clara à definição da área do Design. Esse processo tem como campo de ação e destino o homem, o indivíduo em seu espaço de vida cotidiano.

<b>Definição de Área</b>
<b>ESDI</b>
“O design, ou desenho industrial, é a área do conhecimento que trata do planejamento, da programação e do projeto dos objetos com os quais o homem lida em seu cotidiano, assim como dos ambientes em que mantém seu espaço de vida.”
<b>PUC-Rio</b>
“A atividade do Desenho Industrial ocupa-se justamente da criação, avaliação ou seleção de soluções para atender o indivíduo, que se materializam sob a forma desses objetos, imagens e sistemas de uso e informação presentes no nosso dia-a-dia.”
<b>UNESP</b>
“Essa visão implica em uma ação projetual, ou seja, saber como elaborar problemas, formular hipóteses e não somente detectar e resolver problemas de forma imediata.” “a equação projeto - processo - produto é delineada segundo uma ação intelectual e sua práxis.” “A pedagogia do ensino do Design não pode ser a mesma daquelas áreas consideradas mais tradicionais, ainda que o seu caráter de trabalho se apresente em termos tecnológicos, pois os índices que separam o Design de outras atividades projetuais são exatamente a criação do novo, original, a inovação.”

A Capes define a área do Design (ainda denominada de Desenho Industrial, em sua Tabela de Áreas de Conhecimento, 2012) como pertencente às Ciências Sociais Aplicadas. A categoria de unidades de registro relacionadas à definição da área denota a abordagem prático-projetual do Design relacionada ao homem em seus espaços de vida. Sua interação com objetos e sistemas de informação no dia a dia é o ponto de interesse do campo, lugar de crítica da existência (Argan, 1992) e criação do novo. Os espaços de vida são o tecido que subsidiará a atividade, sendo alterados pela mesma. A UNESP, em seu discurso de apresentação, ao abordar as possibilidades de atuação do designer, diz que este tem lugar de atuação em qualquer área que demande a “formulação e execução de estudos, análises, planejamentos e pesquisas em áreas próprias do Design, que tenham como objetivo a melhoria das condições de vida e de informação do homem enquanto usuário” (UNESP).

Na categoria das unidades selecionadas referentes à **formação** do designer, alguns aspectos são predominantes. A prática projetual como protagonista da

educação na área aparece na maior parte dos textos, com discursos que geralmente exprimem a prática pedagógica a partir da necessidade do exercício projetual. A UFRGS diz que a prática de projetos é o centro de seu planejamento, bem como a UFSC, que destaca seu planejamento semestral centralizado nas disciplinas de projeto como “norteadoras da formação”, apoiado por “disciplinas de requisito paralelo”, numa relação dialógica entre projeto em desenvolvimento e fundamentação fornecida pelas disciplinas de suporte. A PUC-Rio propicia aos alunos estudo, pesquisa e prática de projeto, incentivando neles a capacidade de reflexão. A UNESP fomenta uma formação ampla, calcada na compreensão da “práxis projetual e pesquisa em design”. A UAM destaca que, em seu curso de Design de Moda, o aluno passará por projetos de pesquisa, nos quais “estudará do público-alvo ao tema, criação, desenvolvimento e apresentação de coleções”. Em sua apresentação do curso de Design de Games, a instituição destaca que propicia uma “intensa prática da profissão, garantida pelo desenvolvimento de um projeto de *game* ou de animação em todos os semestres”.

A formação ampla e global também aparece como conceito fundamental. Ora justificado pelo fato de o designer ter “vários níveis e especialidades” (ESDI), ora justificado pelo trânsito interdisciplinar que marca sua prática (UNESP, PUC-Rio), a interdisciplinaridade é um fator primordial na formação do designer - “formação ampla” (ESDI), “formação interdisciplinar” (PUC-Rio), “formação global e interdisciplinar” (PUC-Rio), “base interdisciplinar” (UNESP).

<b>Formação</b>
<b>ESDI</b>
<p>“Proporcionar ao estudante um amplo conhecimento acerca dos meios, dos materiais e da linguagem do design é o principal objetivo da graduação da Esdi.”</p> <p>“Metodologia e expressão pessoal se conjugam em binômio fundamental de sua prática pedagógica.”</p>
<b>PUC-Rio</b>
<p>“(…) proporcionando (o Departamento de Artes &amp; Design) uma formação interdisciplinar e humanista voltada para a realidade da nossa sociedade.”</p> <p>“As disciplinas eletivas propiciam, além de uma formação global e interdisciplinar, o desenvolvimento de ênfases durante o curso.”</p> <p>“O curso tem propiciado aos alunos o estudo, a pesquisa e a prática de projeto, buscando incentivar a capacidade de reflexão, além de cuidar da fundamentação teórica e de promover o exercício prático.”</p>



<p>“Já se tornou marca registrada do curso a orientação no sentido de que o aluno trabalhe em um contexto real, favorecendo assim a identificação de problemas inusitados e soluções formais originais.”</p> <p>“A Supervisão de Atividades Complementares (...) tem por objetivo estreitar o envolvimento do estudante com o aprendizado através do incentivo à pesquisa, à produção acadêmica complementar, à valorização, criação ou potencialização de uma cultura de permanente atualização profissional.”</p>
<b>UNESP</b>
<p>“O curso de Design visa formar um profissional a partir de uma base transdisciplinar.”</p> <p>“Esta visão permite que sua formação possa ser ampla e de livre acesso a informação quanto a sua práxis projetual e à pesquisa em design.”</p> <p>“Investigar, propor rumos e instrumentalizar os alunos e pesquisadores para as alterações de concepção e produção.”</p> <p>“A pedagogia do ensino do Design não pode ser a mesma daquelas áreas consideradas mais tradicionais, ainda que o seu caráter de trabalho se apresente em termos tecnológicos, pois os índices que separam o Design de outras atividades projetuais são exatamente a criação do novo, original, a inovação.”</p>
<b>UFPR</b>
<p>“Isto pressupõe o desenvolvimento do pensamento holístico e de conteúdos teóricos pertinentes às diversas técnicas. Pressupõe também o estímulo constante à crítica e à intuição.”</p> <p>“Desta forma, pressupõe o desenvolvimento da capacidade de expressão verbal, escrita e falada, assim como o domínio de técnicas de desenho e fotografia nas suas formas de representação e expressão.”</p> <p>“Para tanto, deve se criar condições para que o mesmo obtenha o domínio de conceitos de gestão estratégica e operacional do projeto assim como o domínio de tecnologias, processos e aspectos relativos ao consumo e uso dos produtos.”</p>
<b>UAM</b>
<p>“O estudante passará por vários projetos de pesquisa: estudará do público-alvo ao tema, criação, desenvolvimento e apresentação de coleções, sendo orientado tanto ao desenvolvimento de produtos mais autorais quanto aos destinados à larga distribuição.”</p> <p>“Graças a uma arquitetura curricular única e de padrão internacional, você conquistará um repertório abrangente e um olhar apurado sobre moda internacional.”</p> <p>“Aqui, você aprende a utilizar inovações tecnológicas do mundo digital na criação e produção contemporâneas nas mais diversas mídias.”</p> <p>“irá capacitá-lo a atuar com excelência na área gráfica, antecipando tendências e estilos e compreendendo as necessidades sociais e de mercado.”</p> <p>“O estímulo ao empreendedorismo é constante, por meio da Incubadora de Artes, Arquitetura, Design e Moda, um projeto inédito no Brasil, voltada à geração de novos negócios na área.”</p> <p>“Promove a pesquisa conceitual, contextual e visual a fim de ampliar as suas chances de sucesso no mercado profissional.”</p>

<p>“Aqui, você aprende a utilizar inovações tecnológicas do mundo digital na criação e produção contemporâneas nas mais diversas mídias.”</p> <p>“O curso de Design Digital proporciona a você sólidos conhecimentos em: Design de Hiperídia; Design de Informação; Design de Interface; Design de Interação; Design de Navegação; Design de Som; Design de Animação; Design de Mobilidade; Design para TVDi (Televisão Digital Interativa); Design de Ambientes Tridimensionais e Interativos; Computação Gráfica; Editoração Eletrônica/Desktop Publishing; Foto Digital; Vídeo Digital; Dentre outros conteúdos.”</p> <p>“O estímulo à criatividade é um dos diferenciais do curso”</p> <p>“base sólida em design e em animação e modelagem 3D, com atividades em laboratórios projetados com o que há de mais avançado para estimular ao máximo seu aprendizado.”</p> <p>“O curso de Design de Games da Anhembi Morumbi oferece uma intensa prática da profissão, garantida pelo desenvolvimento de um projeto de game ou de animação em todos os semestres do curso.”</p> <p>“irá adquirir sólidos conhecimentos em: Design de Games: Conceitos e Processos Princípios do Design de Games Design de Interface Visual Cultura dos Games Ilustração em Design de Games Design de Personagens Games para Web Princípios da Animação Modelagem 3D; Animação de Personagens (3D) Direção de Arte Marketing de Games Balanceamento e Progressão para Games Level Design Programação para Games Inteligência Artificial Design de Som”</p>
<b>UFSC</b>
<p>“(…) domínio de técnicas, métodos e ferramentas específicas de projeto, buscando com isso, intervir na sociedade com critérios de inovação, responsabilidade sócioambiental e empreendedorismo.”</p> <p>“Oferecer conjunto de conhecimentos teóricos e práticos necessários e suficientes para a capacitação dos alunos em design, atendendo aos níveis adequados de desenvolvimento das habilidades e competências compatíveis com os requeridos para sua inserção no mercado profissional;”</p>
<b>UFRGS</b>
<p>“(…) desenvolvimento da criatividade, na ênfase na autonomia, na flexibilidade e na polivalência, condições necessárias ao exercício da prática profissional do Designer.”</p> <p>“(…) prática de projetos, suporte fundamental do “fazer” do Designer.”</p> <p>“Tal prática conjuga a inovação e a subjetividade do processo de criação, o domínio dos mecanismos de projeto e do conhecimento dos materiais e processos, além de estabelecer uma estreita relação com os setores produtivos, externos ao meio universitário.”</p>

Aspecto fundamental da prática, a criatividade também é característica estimulada em diferentes cursos. A necessidade de conhecimento metodológico para a atuação também é destacada. Dois movimentos transitivos, então, marcam os discursos: um, que varia entre a objetividade metodológica para a execução dos projetos e a subjetividade intuitiva e expressiva necessária à criação de soluções

originais, e outro, que pendula entre os aspectos generalistas na formação do designer e os aspectos especialistas. Vamos ao primeiro movimento e sua manifestação nos discursos.

A ESDI, em sua declaração, diz que a metodologia e a expressão pessoal se articulam no binômio fundamental de sua prática pedagógica. A UFPR traz como aspectos fundamentais para a formação o “estímulo à crítica e à intuição”, bem como o “domínio de técnicas de desenho e fotografia nas suas formas de representação e expressão” e “de conceitos de gestão estratégica e operacional do projeto”. A UFRGS elege a criatividade como um aspecto fundamental, com um percurso que enfatiza, além da mesma, a autonomia, a flexibilidade e a polivalência, vistas como condições necessárias à prática do Design. A universidade traça um paralelo entre inovação e subjetividade no processo de criação, mas atesta que o trabalho do designer está atrelado ao domínio de mecanismos de projeto. A UFSC, corroborando isso destaca, como um de seus eixos, o desenvolvimento nos educandos de domínio de técnicas, métodos e ferramentas de projeto.

Já o segundo movimento percebe a necessidade de um pensamento holístico (UFPR) para a compreensão de problemas no tecido da sociedade e a consequente proposição de soluções criativas e inovadoras em oposição a outro componente presente na formação do designer: a necessidade de instrumentação técnica para atuar em determinados nichos especializados. Das oito declarações analisadas, sete faziam referência à formação de tendência generalista e aos aspectos holísticos e prospectivos necessários à atuação do designer. Todas também possuem suas habilitações e reconhecem algum nível de preparo técnico específico necessário para a atuação profissional. A ESDI, primeiro curso de Design do país, curso de formação generalista, reconhece o diálogo entre os polos, fornecendo uma formação ampla justamente pelo fato de a atividade do Design poder se dar em diversos níveis e especialidades. Em oposição, a UAM constrói todo o seu discurso em cima do viés do especialista requerido para a atuação em cada nicho de mercado. Desde a organização inicial de sua declaração institucional, com um objeto discursivo diferente dedicado a cada um dos cursos disponibilizados – Design de Moda, Design Gráfico com ênfase em Tipografia, Design de Games, Design Digital -, a universidade paulistana indica o direcionamento de seu curso: a formação para a atuação no mercado profissional.

Em seu discurso, a maioria das passagens faz referência ao mercado, ora relacionado à finalidade da aquisição de conhecimentos – uma “pesquisa conceitual, contextual e visual a fim de ampliar as suas chances de sucesso no mercado profissional”, uma “intensa prática da profissão”; ora relacionando conhecimentos, técnicas e áreas de atuação - “sólidos conhecimentos em: Design de Hipermídia; Design de Informação; Design de Interface; Design de Interação; Design de Navegação; Design de Som; Design de Animação; Design de Mobilidade; Design para TVDi (Televisão Digital Interativa); Design de Ambientes Tridimensionais e Interativos; Computação Gráfica; Editoração Eletrônica/Desktop Publishing; Foto Digital; Vídeo Digital. Dentre outros conteúdos, “irá adquirir sólidos conhecimentos em: Design de Games: Conceitos e Processos; Princípios do Design de Games, Design de *Interface* Visual; Cultura dos Games; Ilustração em Design de Games; Design de Personagens; *Games para Web*; Princípios da Animação; Modelagem 3D; Animação de Personagens (3D); Direção de Arte; Marketing de Games; Balanceamento e Progressão para *Games*; *Level Design*; Programação para *Games*; Inteligência Artificial; Design de Som”. O discurso marca um direcionamento de sua formação, menos acadêmica e mais profissional, menos direcionada à formação pela educação e mais direcionada à capacitação para a *performance* no mercado.

Um aspecto presente nas diretrizes, o conhecimento dos meios, materiais e linguagens para a produção na área, bem como o desenvolvimento de uma visão setorial (Tabela 14) aparecem de forma recorrente. - “conhecimento dos materiais e processos”, “estreita relação com os setores produtivos” (UFRGS). O aspecto de profissional “adaptável” também é visível e marcante nos discursos, que apresentam cursos que pretendem “instrumentalizar para as alterações de concepção e produção” (UNESP). O desenvolvimento de conhecimentos teóricos e práticos, o aprendizado de técnicas para a representação e a operacionalização do trabalho - “conteúdos teóricos pertinentes às diversas técnicas”, o “desenvolvimento da capacidade de expressão verbal, escrita e falada”, o “domínio de tecnologias, processos e aspectos relativos ao consumo e uso dos produtos” (UFPR) - e o desenvolvimento da capacidade de reflexão são aspectos trazidos em diversas declarações. Do mesmo modo, o aspecto reflexivo da atividade é trazido expressamente nas declarações da PUC-Rio e da UNESP.

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;
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;	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;
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;	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;
IV - visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes	1) lidar com as especificidades das partes sem perder a visão do todo em sua complexidade (visão holística);

<p>materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;</p>	<p>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;  20) desenvolver visão setorial;  21) analisar sistemas, produtos e processos;  25) avaliar criticamente alternativas de solução para problemas;  27) avaliar a viabilidade técnica e econômica de projetos de Design;  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;  11) escolher e usar recursos informacionais/computacionais;  13) dominar a linguagem técnica do Design;  21) analisar sistemas, produtos e processos;  22) especificar materiais e processos de produção em projetos de Design;  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, joias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;</p>	<p>13) dominar a linguagem técnica do Design;  16) compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais;  20) desenvolver visão setorial;  21) analisar sistemas, produtos e processos;  22) especificar materiais e processos de produção em projetos de Design;  26) adquirir conhecimentos na área de administração da produção;</p>
<p>VII - domínio de gerência de produção,</p>	<p>9) ampliar a capacidade de análise e síntese;</p>

<p>incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;</p>	<p>11) escolher e usar recursos informacionais/computacionais;  13) dominar a linguagem técnica do Design;  16) compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais;  20) desenvolver visão setorial;  21) analisar sistemas, produtos e processos;  22) especificar materiais e processos de produção em projetos de Design;  26) adquirir conhecimentos na área de administração da produção;  27) avaliar a viabilidade técnica e econômica de projetos de Design;  28) considerar os fatores humanos no equacionamento e soluções de problemas;</p>
<p>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.</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;  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.</p>

**Tabela 14** Relação entre os eixos de competências definidos pelas NDCNs para o Bacharelado em Design e competências avaliadas pelo ENADE para a área do Design.

Os bacharelados apresentam percursos de formação com a finalidade de preparar um profissional apto a intervir na sociedade. A referência a esse lugar de atuação também possui nuances variadas. Para a UFPR, o educando deve adquirir o conhecimento de aspectos relativos ao consumo e uso dos produtos. Para a PUC-Rio, o trabalho em contexto real, junto ao homem em seu cotidiano, trabalhando em parceria, leva ao desenvolvimento de uma competência para a identificação de problemas “inusitados” que levam ao desenvolvimento de

soluções originais. Tal percurso equiparia o egresso a agir na realidade de nossa sociedade.

A atividade do designer e seus lugares (postos e instituições) onde é possível exercer a profissão configuram o objeto da categoria de enunciados classificada como **atuação**. As referências, em regra, abordam três aspectos: produtos, lugares e tipo. O primeiro refere-se aos tipos de produção nos quais há produtos com os quais os designers podem trabalhar. O segundo, refere-se aos contextos, nichos de mercado ou tipos de empresas nos quais os designers obtêm vaga. O terceiro faz referência à qualidade de atuação.

<b>Atuação</b>
<b>ESDI</b>
<p>“O design, ou desenho industrial, é a área do conhecimento que trata do planejamento, da programação e do projeto dos objetos com os quais o homem lida em seu cotidiano, assim como dos ambientes em que mantém seu espaço de vida.”</p> <p>“A atividade de design pode ser desenvolvida em vários níveis e especialidades, e é no sentido de proporcionar uma formação ampla, onde seu sentido básico venha a ser compreendido sob forma aprofundada, que a ESDI vem operando em seus mais de quarenta anos de existência.”</p>
<b>PUC-Rio</b>
<p>“Já se tornou marca registrada do curso a orientação no sentido de que o aluno trabalhe em um contexto real, favorecendo assim a identificação de problemas inusitados e soluções formais originais.”</p> <p>“A interação entre o designer e o grupo social permite o bom entendimento do contexto social e garante a abordagem de um problema, identificado e definido pelo próprio grupo. Esta prática favorece a geração de soluções apropriadas, sempre em consonância com os anseios e necessidades da população envolvida.”</p> <p>“Atualmente, os designers são reconhecidos como profissionais imprescindíveis em projetos para suportes digitais, tais como sites para a web, aplicações multimídia, desenvolvimento de jogos eletrônicos e de interfaces de softwares para produtos diversos. Esses profissionais também têm encontrado nicho de atuação na indústria de entretenimento digital, como coordenadores de equipes de arte e de efeitos gráficos, na produção de filmes, animações e de vídeos.”</p>
<b>UNESP</b>
<p>“Ambas habilitações possibilitam ao profissional atuar em muitas outras atividades, pelo exercício privativo, como: assessoria a empresas, orientação, direção, consultoria no âmbito de sua especialidade, bem como a formulação e execução de estudos, análises, planejamentos e pesquisas em áreas próprias do Design, que tenham como objetivo a melhoria das condições de vida e de informação do homem enquanto usuário, em entidades públicas ou privadas de qualquer setor.”</p>
<b>UFPR</b>



“Design gráfico é o processo de unir textos e imagens com o objetivo de produzir idéias e informações. É um campo de atuação variado e criativo onde é possível desenvolver diversas atividades: da ilustração á identidade visual, da animação à produção multimídia.”

“Mídia Impressa, Identidade Visual, Web designer, Designer Editorial, Embalagem, Tipografia, Ilustração, Animação, Multimidia”

“O Design de Produto compreende o uso criativo de habilidades técnicas no desenvolvimento de projetos de produtos industriais com o objetivo de facilitar o seu uso. É um campo de atuação que permite desenvolver diversas atividades; de projetos de interiores à projetos voltados a inovação e lançamentos de novos produtos.”

“Móveis, Interiores, Objetos para o Lar, Cerâmica, Transportes, Mobiliário Urbano, Eletro-eletrônicos, Moda, Joias”

#### UAM

“Por isso, na Anhembi Morumbi, você terá uma formação baseada nesses conceitos e, ao se formar, será um Designer de Moda capaz de criar e produzir coleções de vestuário de moda, bem como criar imagens de moda, como fotografias, desfiles e outros, sendo a imagem o fio condutor do processo de criação à comunicação do produto.”

“Atuar na criação, planejamento e desenvolvimento de produto dos mais diferentes segmentos e em todos os elos da cadeia têxtil e de moda”

“Responder pelo projeto de criação das imagens de moda em catálogos, desfiles, vídeos e sites”

“Participar na criação de projetos em diferentes setores da indústria, do design de objetos até as indústrias de automóvel, além das mídias tradicionais e digitais”

“Atuar como pesquisador, ilustrador e consultor de criação no varejo.”

“atuar na criação, no planejamento e desenvolvimento de:

Projetos Gráficos (cartaz, cartões, folhetos, folders, micas etc.); Projetos Editoriais (boletins, revistas, livros e anais de produção científica etc.); Imagem Corporativa: folder corporativo, logotipo, manuais de identidades, material promocional (selo comemorativo, kits promocionais, uniformes, calendários etc.), papelaria (cartão de visita, envelope, papel carta etc.); Embalagem; Catálogos de produtos; Ambientação e sinalização (interna e externa); Ilustrações; Projetos tipográficos experimentais; Fontes Digitais.”

“O designer digital tem pela frente um amplo mercado de trabalho, que se encontra em franca expansão e necessita de profissionais especializados no desenvolvimento de projetos, na criação e produção de imagens e produtos, realizados por meio das tecnologias digitais.”

“Ampliar o repertório estético cultural no campo do design e da criação digital especializada, bem como desenvolver projetos em mídia digital e interativa, desktop publishing/editoração eletrônica, computação gráfica, animação, edição não linear de vídeo, tratamento de imagens, foto digital, design de hipermídia, design de informação, design de interação, design de animação, design de interface, design de som, entre outros, para: Televisão Digital Interativa (TVDi) e IPTV (TV na internet); Dispositivos Móveis e Portáteis (celulares, PDAs etc.); Internet; Quiosques interativos; Ambientes tridimensionais físicos interativos; Entre outros.”

“você aprende a projetar jogos nas suas mais variadas plataformas, incluindo PC e web que, por

<p>sua vez, podem ser aplicados em projetos de entretenimento, cultura, arte, experimentação e educação.”</p> <p>“Projetos e produtos para o segmento de games; Jogos para variadas plataformas, incluindo PC e web; Produção de vinhetas; Desenvolvimento de maquetes digitais; Roteiros, personagens e cenários para games; Projetos relacionados à área de hipermídia e interfaces digitais; Animação, áudio, programação ou design de interface para o mercado de produção de jogos eletrônicos.”</p>
<b>UFSC</b>
<p>“Fornecer meios para a formação de profissionais capazes para atuar em ambientes dinâmicos com características culturais, históricas, técnicas e mercadológicas específicas, (...)”</p> <p>“Oferecer conjunto de conhecimentos teóricos e práticos necessários e suficientes para a capacitação dos alunos em design, atendendo aos níveis adequados de desenvolvimento das habilidades e competências compatíveis com os requeridos para sua inserção no mercado profissional;”</p>

A descrição por produtos menciona os tipos de objetos e projetos em que o designer pode trabalhar. Muitas vezes, tal lugar de descrição está ligado a habilitações mais recentes relacionadas à produção com tecnologias digitais. A PUC-Rio, por exemplo, diz que “jogos eletrônicos, animação, *webdesign*, computação gráfica, *interfaces*, arte eletrônica e realidade virtual” são tipos de projetos nos quais o designer habilitado em Mídia Digital pode trabalhar, sendo reconhecido como “profissionais imprescindíveis em projetos para suportes digitais, tais como *sites* para a *web*, aplicações multimídia, desenvolvimento de jogos eletrônicos e de *interfaces* de *softwares* para produtos diversos”.

Os lugares de atuação possuem uma natureza mais diversa. Algumas declarações, como a da UNESP, diz realmente que tipos de colocação e instituições constituem o leque de possibilidades para o designer: “Ambas habilitações possibilitam ao profissional atuar em muitas outras atividades, pelo exercício privativo, como a assessoria a empresas, orientação, direção, consultoria no âmbito de sua especialidade, bem como a formulação e execução de estudos, análises, planejamentos e pesquisas em áreas próprias do Design, que tenham como objetivo a melhoria das condições de vida e de informação do homem enquanto usuário, em entidades públicas ou privadas de qualquer setor”. A PUC-Rio, novamente falando para o público interessado no trabalho com mídias digitais, menciona que seus egressos têm encontrado um “nicho de atuação na indústria de entretenimento digital, como coordenadores de equipes de arte e de efeitos gráficos, na produção de filmes, animações e de vídeos”. A UFPR

descreve os campos de atuação do designer gráfico a partir das atividades e projetos possíveis - “da ilustração à identidade visual, da animação à produção multimídia”, “Mídia Impressa, Identidade Visual, *Web designer*, Designer Editorial, Embalagem, Tipografia, Ilustração, Animação, Multimídia”. Do mesmo modo, opera para descrever o campo de atuação do designer de produto - “de projetos de interiores a projetos voltados à inovação e lançamentos de novos produtos”, “Móveis, Interiores, Objetos para o Lar, Cerâmica, Transportes, Mobiliário Urbano, Eletroeletrônicos, Moda, Joias”. A UAM também se vale desse recurso para seus quatro bacharelados na área, com um grau de detalhamento grande ao descrever as possibilidades de atuação, geralmente atrelada aos objetos desenvolvidos - “responder pelo projeto de criação das imagens de moda em catálogos, desfiles, vídeos e sites”, “desenvolver projetos em mídia digital e interativa, desktop *publishing*/editoração eletrônica, computação gráfica, animação, edição não linear de vídeo, tratamento de imagens, foto digital, design de hipermídia, design de informação, design de interação, design de animação, design de *interface*, design de som”, “atuar na criação, no planejamento e desenvolvimento de: Projetos Gráficos (cartazes, cartões, folhetos, *folders*, *micas*, etc.); Projetos Editoriais (boletins, revistas, livros e anais de produção científica, etc.); Imagem Corporativa: folder corporativo, logotipo, manuais de identidades, material promocional (selo comemorativo, *kits* promocionais, uniformes, calendários, etc.), papelaria (cartão de visita, envelope, papel de carta, etc.); Embalagens; Catálogos de produtos; Ambientação e sinalização (interna e externa); Ilustrações; Projetos tipográficos experimentais; Fontes Digitais”.

A PUC-Rio também se vale do recurso, mas num modo de qualificação diferente. O lugar não é um posto e a sugestão de trabalho não é a produção de um gênero de peças. Para a instituição, a atuação em contexto real, com o objetivo didático que favorece a detecção de lacunas singulares no cotidiano. Diz o bacharelado que a “interação entre o designer e o grupo social permite o bom entendimento do contexto social e garante a abordagem de um problema, identificado e definido pelo próprio grupo. Esta prática favorece a geração de soluções apropriadas, sempre em consonância com os anseios e necessidades da população envolvida”. No mesmo sentido, a UFSC afirma capacitar seu aluno para “atuar em ambientes dinâmicos com características culturais, históricas, técnicas e mercadológicas específicas”. A mesma instituição também faz

referência ao desenvolvimento de habilidades e competências necessários à “inserção no mercado profissional”.

A qualidade de atuação do designer é a menos citada das três categorias. A ESDI diz que a atividade pode ser realizada em diferentes níveis e especialidades. A UFPR descreve as qualidades que tornam específica a atuação do designer gráfico, que tem pela frente um campo de atuação variado e criativo, enquanto o designer de produto tem como objetivo usar de forma criativa suas habilidades técnicas a fim de projetar produtos industriais para facilitar seu uso. A UFSC qualifica a atuação do designer como um tipo de intervenção na sociedade “com critérios de inovação, responsabilidade sócioambiental e empreendedorismo”.

Por fim, devemos tratar da categoria de enunciados referentes ao **perfil do profissional**. Diversas unidades fazem referência aos conhecimentos, capacidades, atitudes e objetivos do profissional. Nas declarações há a preocupação de apresentar o profissional da área, e as especificidades que singularizam cada especialidade. As unidades de discurso que fazem referência ao perfil do designer abordam o perfil pelas seguintes dimensões: objetivo, atitudes, conhecimentos, capacidades. Sendo assim, iniciamos esta síntese trazendo as unidades selecionadas organizadas segundo essas quatro dimensões na tabela a seguir.

Objetivo	Atitudes	Conhecimentos	Capacidades
<b>ESDI</b>			
- desenvolver formulações conceituais e formais	- investigação - análise	- conhecimento histórico - possibilidades linguísticas - possibilidades tecnológicas	
<b>UFSC</b>			
- intervir na sociedade	- inovação - responsabilidade sócioambiental - empreendedorismo	- domínio de técnicas - métodos de projeto - ferramentas específicas de projeto	- atuar em ambientes dinâmicos com características culturais, históricas, técnicas e mercadológicas específicas

<b>PUC-Rio</b>			
- atender o indivíduo - projetar objetos, imagens e sistemas de uso e informação presentes no nosso dia a dia - atender aos anseios e necessidades da população envolvida	- senso crítico - reflexão apurada		- criação, avaliação e seleção de soluções - entendimento do contexto social - abordagem de problema - gerar soluções apropriadas
<b>UNESP</b>			
	- ação intelectual - práxis projetual		- apto a projetar novos mundos, novas sociedades em sintonia com a rede de conexão global - elaborar problemas - formular hipóteses - detectar e resolver problemas de forma profunda
<b>UFPR</b>			
- projetar de sistemas de informações visuais, objetos e/ou sistemas de objetos	- enfoque interdisciplinar - considera as características dos usuários e de seu contexto socioeconômico e cultural - considera o perfil, potencialidades e limitações econômicas, tecnológicas das unidades produtivas, onde os sistemas de informação e objetos de uso serão	- gestão estratégica e operacional de projetos - técnicas e processos de criação - técnicas de expressão e reprodução visual - elaboração e execução de pesquisas e projetos - técnicas de coleta e de tratamento de dados - visão setorial relacionada ao mercado, materiais,	- capacidade de propor soluções inovadoras - desenvolver linguagem adequada que o possibilite expressar conceitos e soluções em seus projetos - interagir com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares - conceituar seu

	fabricados	<p>processos produtivos e tecnologias abrangendo: mobiliário, confecção, calçados, joias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais</p> <p>- conceitos relacionados à gestão da qualidade e Just-in-Time, Gerenciamento Visual, entre outros, além de aspectos gerais relacionados ao marketing, estratégia, recursos humanos e gestão da produção e serviços</p> <p>- história do design</p>	<p>projeto a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos, antropológicos e sociológicos do produto</p> <p>- entendimento de variadas alternativas para a metodologia de gestão e desenvolvimento de um projeto, desde o briefing; abordagens para geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados</p> <p>- entendimento e interpretação dos aspectos sócio-econômicos e culturais relacionados à história do design, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade</p>
--	------------	--	---

Os aspectos humanos e sociais predominam na definição do **objetivo do profissional**. O objetivo do designer, então, é o de atender ao indivíduo e intervir na sociedade, lidando com os problemas do cotidiano, formulando e configurando soluções, materializadas como sistemas de informações visuais, objetos e sistemas de uso e informação presentes no dia a dia. O designer tem como motivação atender aos anseios e às necessidades da população envolvida no cenário para o qual algo está sendo projetado.

Ao abordar as **atitudes** do designer, saltam aos olhos as qualidades que o definem como um profissional reflexivo, que interfere na realidade com uma atuação de cunho dialógico, adotando o conceito em sua acepção bakhtiniana. As atitudes de um designer baseiam-se em investigação, análise, reflexão e crítica no desenvolvimento de projetos de enfoque interdisciplinar. O diálogo entre a prática – que traz conhecimento pela experiência – e a teoria – que reflete a experiência e subsidia pesquisas e levantamento de dados que alimentem um novo momento de atividade projetual – pavimenta o ato de projetar. O profissional deve levar em consideração as características do usuário e do contexto para o qual trabalha, bem como as particularidades econômicas e tecnológicas por meio das quais a solução configurada será produzida.

Os **conhecimentos** requeridos do agente do campo passam primordialmente pelo conhecimento de metodologia de projeto, gestão estratégica, técnicas de criação, expressão e reprodução visual, de pesquisa, coleta e tratamento de dados. Há o conhecimento sobre a história do Design, uma visão setorial e aspectos relacionados a marketing e recursos humanos. Os conhecimentos relativos à gestão de produção e possibilidades tecnológicas são fundamentais no sentido de se proporcionar a configuração das soluções projetadas.

Quanto a suas **capacidades**, o profissional deve ser capaz de atuar em ambientes que sofrem alterações constantes, tanto no tocante às dinâmicas sociais ali em curso, quanto no tocante às mudanças técnicas, mercadológicas e tecnológicas no cenário. Fundamentalmente, o designer deve ser capaz de abordar um contexto, elaborar problemas, formular hipóteses e criar, avaliar e selecionar as soluções dentre todas as alternativas de respostas geradas – ele deve ser capaz de “projetar novos mundos, novas sociedades em sintonia com a rede de conexão global”. O processo de trabalho requisitará uma capacidade de diálogo com equipes interdisciplinares, capacidade de conceituar seu projeto “a partir da

combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos, antropológicos e sociológicos do produto” (UFPR), capacidade de expressar e representar os conceitos e soluções em desenvolvimento para o problema detectado. Tal seleção passará pelo filtro do entendimento do contexto social atendido - “entendimento e interpretação dos aspectos sócioeconômicos e culturais relacionados à história do design, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade” (UFPR).

As unidades que fazem referência ao perfil de cada especialidade, indicam que muitas vezes o que marca a habilitação é canal pelo qual se configura uma solução de projeto. O Design Gráfico, a Programação Visual ou a Comunicação Visual, trabalham com sistemas de informação visuais, otimizando a relação entre o homem e a informação, enquanto o Design de Produto ou o Projeto de Produto, trabalham com sistemas tridimensionais, transformando os materiais em objetos. Geralmente, a especificação da habilitação indica a necessidade de técnicas específicas para se lidar com uma determinada plataforma tecnológica ou meio produtivo – mídias digitais, indústria da moda – e demanda o conhecimento de conteúdos específicos relacionados ao setor para o qual se direciona sua produção. De um designer de Moda, por exemplo, espera-se o conhecimento técnico de modelagem e conhecimentos quanto aos modelos de produção da indústria têxtil, bem como o conhecimento dos meios e materiais ali disponíveis. De um designer de *Games*, espera-se conhecimentos técnicos relativos à animação de personagens, modelagem em 3D e computação gráfica, entre outros.

Uma estrutura curricular adequada a um campo complexo, de viés prático, que aborda e se apropria de forma compreensiva dos problemas envolvendo as relações entre homem/objeto/contexto, através de um procedimento e postura transdisciplinar, pelas quais recorre a saberes de disciplinas associadas. No pensamento que guia essa prática, ele observa um dado sistema, enxergando uma conexão entre uma possibilidade (definida como um sistema em estado posterior) e um problema (definido como um sistema num estado inicial), sendo essa explorada e formulada em oportunidade que servirá de campo para o processo de criação de alguma coisa que interferirá no sistema, ensejando dada possibilidade, alcançando o objetivo e iniciando novo processo de crítica daquilo que, agora, é real. Disciplina projetual complexa, que reúne aspectos sociais, humanos,



econômicos e tecnológicos como variáveis de sua atuação. Esta disciplina se torna ainda mais complexa quando observamos na prática as diferentes áreas pelas quais se estendeu. Diz Leite:

“Diferentes áreas do campo do design exigem processualísticas diferentes quanto ao seu projeto. Isso diz respeito, tanto aos processos, quanto aos documentos que caracterizam o projeto. Isto significa que a abordagem ao projeto de design em cada uma de suas áreas específicas implica relações de linguagem características.” (Leite in Coelho, 2011)

O designer opera com a conjugação de pensamento e ação. O projeto que desenvolve não se encerra em seu resultado, mas o processo cumprido tem um determinado objetivo. O processo projetual ocorre com uma análise e uma síntese de cada momento do trabalho, definindo e redefinindo as condições do problema abordado e das respostas projetadas. O resultado do trabalho é conformado pelas marcas do processo posto em curso. Deste modo, o campo do Design é muitas vezes definido por aspectos de sua atuação – relativos ora ao pensamento projetual, ora à forma de abordar os problemas, ora à forma de solucioná-los -, indicando a premissa prática do campo, mas não encerrando aí, uma vez que o fazer Design é uma atividade animada por um aspecto dialético e a atividade enseja a práxis, operando teoria e prática em círculos coincidentes, amalgamados. Deste modo, o pensamento projetual é o protagonista na formação do agente do campo do Design, “assumindo um papel medular na pedagogia do design” (Pazmino, 2011).

Nesse capítulo intentamos realizar o cruzamento entre os dados levantados nas declarações institucionais. No diálogo proposto vimos as relações entre as forças vindas de esferas acadêmicas e educacionais – relacionadas à formação do designer como um profissional reflexivo, crítico, capaz de problematizar o contexto à sua volta para produzir projetos originais e soluções para situações inusitadas, um agente criativo e capaz de criticar os espaços de vida, agindo com ética e consideração pelo indivíduo e pela sociedade – e as forças vindas de demandas para a inserção profissional, oriundas das esferas industriais e mercadológicas – relacionadas à capacitação do profissional para se inserir no mercado, para produzir em nichos onde ainda não há mão de obra qualificada, para projetar tendo em vista as condições de meios, materiais e tecnologias para

produção. Se consideradas as forças acadêmicas e educacionais, as competências a serem trabalhadas, em observação aos eixos propostos nas NDCNs, recairiam com mais força naquelas competências que configuram a visão sistêmica e prospectiva do designer e que o tornam um profissional crítico e de ação reflexiva. Se consideradas as forças industriais e mercadológicas, as competências que preponderam são aquelas relacionadas à técnica de produção, à expressão, à visão setorial e ao conhecimento dos meios e materiais. Os enunciados referentes à área, à formação, à atuação e ao perfil do profissional, configuram um universo semântico capaz de mostrar os resultados e o direcionamento dessas tensões. No diálogo entre os discursos das instituições responsáveis pela formação do designer, vemos as marcas deixadas por essas forças na formação do profissional. Compete-nos, a seguir, ensejar o diálogo entre tais achados e a epistemologia do campo, a fim de encontrarmos os pontos que subsidiam as visões acerca do profissional e suas competências.