

As Dimensões da Extensão e sua Contribuição para a Formação do Designer - o Projeto Labdesign

Área Temática de Trabalho

Resumo

O projeto de extensão Labdesign foi criado em 2000 se espelhando em experiências anteriores de laboratórios similares visando o fomento das atividades de Design no estado de Santa Catarina. O projeto objetiva gerar demanda para os egressos, melhor preparar os alunos do curso de Design, estreitando relações entre o mercado produtivo e a atividade acadêmica. Visa também, a ser um importante instrumento na formação de uma imagem de qualidade do Design catarinense, trazendo reconhecimento ao curso de Design da UDESC, seus alunos, ex-alunos e corpo docente por seus níveis de excelência. Este artigo tem como objetivo analisar os efeitos deste projeto de extensão nos diversos atores que envolvem o meio acadêmico de modo a qualificar seus papéis, benefícios e dificuldades encontradas em sua implementação após os primeiros quatro anos de experiência. Serão considerados os interesses de acadêmicos, da comunidade externa, do corpo docente e do percurso curricular de formação em design, mantendo como pano de fundo as atividades já desenvolvidas e os resultados obtidos com as mesmas. Os projetos concluídos junto à comunidade envolvem: identidade corporativa, apoio ao artesanato, marca nominal e marca gráfica, gestão do design, estrutura de websites entre outros trabalhos pertinentes à atividade do designer.

Autoras

Silvana Bernardes Rosa, Dr^a - Centro de Artes, UDESC
Suzana Back, Designer - Laboratório de Design – Labdesign

Instituição

Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

Palavras-chave: design; extensão; formação

Introdução e objetivo

O curso de Design da UDESC foi pioneiro em Santa Catarina. Criado em 1996, atendia à solicitação da Federação das Indústrias do Estado de Santa Catarina – FIESC. Não existia uma tradição de utilização do Design em suas atividades econômicas. Esta iniciativa poderia contribuir trazendo à luz os benefícios que a atividade do Design propicia, tanto a produtores quanto a consumidores. No entanto, a criação e manutenção de cursos não se mostra como suficiente para o fomento da atividade, senão para a formação e capacitação de recursos humanos. Deste modo mantém uma “cultura” de produção frágil e distanciada dos mais bem sucedidos pólos produtivos mundiais. O então ministro da cultura do Brasil, Francisco C. Weffort, em artigo publicado na revista da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo, em 16/09/96, com o título de “Cultura é um bom negócio”, defende a idéia dizendo que a cultura pode dar lucro para o empresário e também, como qualquer atividade empresarial, um bom negócio como meio para a criação de empregos e, no fim das contas, é um bom negócio para os governos pelos novos recursos que as atividades culturais serão capazes de criar. Buscando uma definição para a palavra cultura, é possível ver que é algo controverso e que pode ser entendido como “tudo aquilo criado pelo homem para o homem”. Nesta perspectiva, pode-se entender os produtos industriais projetados segundo os princípios

do design industrial como produção cultural de uma nação, podendo citar as características que distinguem o design italiano, do alemão, do francês, dentre outros. Firmando tal pensamento, cita-se o pronunciamento da então ministra da indústria, comércio e do turismo Dorothea Werneck, quando do lançamento do Programa Brasileiro de Design, em 1995, afirmando que o produto brasileiro era desvalorizado em pelo menos 50% em relação aos concorrentes internacionais, apenas pelo não reconhecimento da cultura do design brasileiro. Segundo BAXTER (1998), “A atividade de desenvolvimento de um novo produto não é simples e nem direta. Ela requer pesquisa, planejamento cuidadoso, controle metódico e, mais importante, o uso de métodos sistemáticos. Os métodos sistemáticos de projetos exigem uma abordagem interdisciplinar, abrangendo métodos de marketing, engenharia de métodos e a aplicação de conhecimentos sobre estética e estilo.

Esse casamento entre ciências sociais, tecnologia e arte aplicada nunca é uma tarefa fácil, mas a necessidade de inovação exige que ela seja tentada. O mais importante é ter conhecimentos básicos e metodológicos para o desenvolvimento de novos produtos, para coordenar as atividades de projeto.” Dessa maneira, o projeto necessita de uma reflexão mais ampla a respeito dos seus métodos organizacionais, e segundo IIDA (1998) “O uso de metodologias inadequadas pode levar a considerações errôneas sobre os fatores do projeto, sem uma atenção devida aos aspectos realmente importantes.

O moderno mundo dos negócios exige um tratamento mais metódico e específico das necessidades do consumidor e análise dos concorrentes, para aumentar as chances de sucesso do novo produto. Isso pode representar a diferença entre o sucesso e o fracasso de novos lançamentos e, a longo prazo, entre a sobrevivência e o desaparecimento da empresa.” O presente artigo apresenta a experiência de um laboratório de design que busca estar, constantemente, atento aos mais novos incrementos científicos à atividade de design, como componente de uma entidade universitária, e que possa experimentá-los e aplicá-los em atividades produtivas, públicas ou privadas, disseminando avanços tecnológicos e, em contrapartida, reconhecendo os verdadeiros potenciais e dificuldades da produção estadual, estabelecendo assim, um elo de ligação entre a academia e a prática produtiva, ligação esta reconhecidamente frágil e alvo de críticas as mais diversas. Todos os argumentos apresentados justificam plenamente a necessidade desta iniciativa que, isenta de interesses lucrativos comuns a qualquer iniciativa privada, tem por prioritário interesse o fomento do design no Estado, capacitando os alunos, auxiliando no desenvolvimento econômico e criando demanda aos seus egressos. Se gerar uma cultura de design brasileiro é inalcançável a este laboratório, gerar uma cultura de design catarinense é uma de suas metas, trazendo reconhecimento ao curso de Design da UDESC, seus alunos, ex-alunos e corpo docente por seus níveis de excelência.

Deve-se considerar que este tipo de iniciativa não é de todo original, neste próprio Estado o Brasil inteiro pode acompanhar o nascimento e desenvolvimento do extinto LBDI (Laboratório Brasileiro de Design Industrial), que sediado, em seus últimos anos, na FIESC, se mantinha em parte com recursos do CNPq, dado sua extrema importância para o desenvolvimento do Design no Brasil. Outra iniciativa desta natureza, esta outra até mais aproximada do que se pretende aqui, é o Laboratório de Design da UEMG (Universidade do Estado de Minas Gerais), Laboratório este que com propósitos semelhantes, serve como base experimental para o presente empreendimento, dado seu sucesso com mais de 10 anos de atividades.

É natural que se possa concluir, em primeiro momento, que o LAB-DESIGN, lastreado por uma estrutura pública, possa representar uma concorrência aos próprios egressos do curso de Design da UDESC, entretanto, deve-se considerar seu mister fomentador e gerador de demandas, que no item “metodologia” apresentará critérios e procedimentos de atuação que impedirá o beneficiamento de empresas capacitadas para a contratação de

serviços de design privados. Este artigo tem como objetivo analisar os efeitos deste projeto de extensão nos diversos atores que envolvem o meio acadêmico de modo a qualificar seus papéis, benefícios e dificuldades encontradas em sua implementação após os primeiros quatro anos de experiência. Serão considerados os interesses de acadêmicos, da comunidade externa, do corpo docente e do percurso curricular de formação em design mantendo como pano de fundo as atividades já desenvolvidas e os resultados obtidos com as mesmas.

Metodologia

Serão definidos inicialmente os atores desta ação de extensão de modo a articular suas funções e seus interesses no projeto. Serão levantados aspectos de visão, de atuação, de engajamento e de competência para o desenvolvimento das atividades previstas. Finalmente serão abordadas as ações do projeto de forma a analisar os efeitos nos diferentes segmentos envolvidos nas mesmas. Entendendo ator como um segmento, não necessariamente uma pessoa, mas um conjunto delas ou um processo.

Foram definidos, para este artigo, os acadêmicos que atuam no projeto, a comunidade externa que faz uso do laboratório, o corpo docente que orienta os trabalhos e finalmente, o percurso curricular em termos de formação. Para cada um deles serão apresentadas análises de resultados obtidos fazendo uso das experiências permitidas pelos projetos executados ao longo dos últimos 4 anos.

Resultados e discussão

Os acadêmicos - Em quatro anos de atuação o Projeto de extensão Labdesign criou oportunidade de trabalho para quase 30 alunos do curso de design em diversas áreas e abrangências. O tempo de permanência junto ao projeto varia conforme o tipo de atividade para o qual o acadêmico é engajado. Pode-se mencionar diferentes vínculos ao projeto, quais sejam: bolsista de extensão, de trabalho, de pesquisa, de projeto e bolsista voluntário. O Laboratório tem como proposta criar condições para as atividades do curso de design da UDESC não fazendo distinção da natureza da mesma.

Assim, pesquisa e extensão convivem realimentando uma através da outra. Quando projetos pontuais se apresentam tem-se recorrido aos bolsistas de projeto que são identificados e selecionados segundo a afinidade com a temática de projeto e cujo vínculo com o Laboratório se finda com a conclusão dos trabalhos de projeto. O bolsista voluntário é aquele que, identificando a oportunidade de aprendizado de um trabalho de extensão, apresenta-se para tal e se engaja no trabalho mesmo sem haver um projeto específico para desenvolver. Foram duas as experiências com bolsistas voluntários, mas já se mostraram bastante produtivas. Tendo acompanhado cada um dos acadêmicos do Laboratório pode-se dizer que são inúmeras as possibilidades criadas pelo projeto de vivência e de aprendizagem profissional. Inicialmente a realidade de mercado proporcionada pelos projetos reais traz consigo uma infinidade de condicionantes diferentes daquelas praticadas na atividade de ensino. Os prazos são menos flexíveis, ou mesmo inflexíveis, levando à necessidade de aumento da responsabilidade quanto à produção e à resposta ao cliente externo.

Não é incomum, em salas de aula, solicitações de dilatação de prazos para concluir etapas de trabalho ou mesmo alunos que desistem das disciplinas voltando a freqüentar as mesmas no semestre subsequente. No caso dos projetos do Laboratório isso é impraticável, não se imagina um cliente não sendo atendido ou uma solicitação de dilatação de prazo para entrega de um trabalho contratado.

Diante da situação real, percebe-se uma mudança de comportamento dos acadêmicos. A responsabilidade passa a assumir novas dimensões não só em termos de prazo, mas também em termos de acompanhamento da implementação da solução proposta em projeto. No atendimento aos clientes do Laboratório os projetos não são engavetados, como

eventualmente acontece com os trabalhos de aula. O ciclo completo do produto pode ser acompanhado, desde briefing, geração de alternativas, detalhamento técnico até a execução. Neste último item se percebe a inclusão de um novo conjunto de condicionantes e de oportunidade de aprendizado pela prática. A mediação com fornecedores de serviços, as limitações de custos, as dificuldades de execução, as informações necessárias para a escolha da melhor solução para o problema assumem uma importância real e incontornável e fazem da experiência uma inestimável fonte de aprendizagem. Finalmente, ainda do ponto de vista do acadêmico se percebe a possibilidade de uma análise do valor de seu trabalho diante das condicionantes de projeto em termos de profissão.

As experiências vividas permitem de modo mais ágil uma coleta de informações de campo, contando ainda com o acompanhamento de professores orientadores dos trabalhos, permitindo que as situações de projeto sejam importante ferramenta de aprendizado. Além disso, o currículo do aluno pode iniciar de maneira conduzida e orientada contribuindo para a profissionalização e construção de portfólio.

A comunidade externa - Os clientes do projeto de extensão podem ser definidos como: 1. empreendimentos de interesse comunitário sem fins lucrativos, como campanhas beneficentes, ONG's, instituições carentes, etc; 2. Micro-empresas amparadas por programas de financiamento subsidiado para o desenvolvimento industrial e geração de empregos; 3. Micro-empresas, em investimentos com recursos próprios, a pequenas e médias empresas, desde que nunca tenham produzido projetos de design, em no máximo dois projetos, o suficiente para que absorvam os conceitos e benefícios para a otimização de sua produtividade e 4. Pequenas, médias e grandes empresas em atividades de pesquisa tecnológica ou em consultorias destinadas à criação de uma política administrativa em design.

O principal resultado que se deseja buscar é o de sensibilização para os efeitos da profissão de modo a gerar mercado para os egressos do curso. Outro aspecto da comunidade externa, a ser considerado, é o de atendimento a setores distanciados da ação do design seja por desconhecimento seja por limitações financeiras. Neste sentido se destaca o setor de artesanato, objeto de projeto específico junto ao Laboratório e que conta com a Parceira do SEBRAE para seu atendimento.

Dentre as entidades já atendidas pelo Laboratório pode-se listar: Departamento de Engenharia Mecânica, Escritório Virtual, Credence Fomento Industrial, Comunidade Nova Esperança, Museu Cruz e Souza, Departamento de Música, Encontro de docentes de design do sul, Biblioteca Universitária, Mini Usina de Leite, Rendeiras de Bilro, Pró-reitoria de Pesquisa da UDESC, entre outros tantos. O corpo docente e a orientação - Outro ator deste projeto de extensão é o professor orientador. Todos os projetos da ação de extensão são supervisionados por professores e executados por acadêmicos.

As atividades de projeto permitem aos professores uma melhor mediação entre aspectos reais e concretos de mercado e aqueles abordados na academia. Relatos de alguns destes professores indicam que condicionantes de projeto antes desprezadas pelos alunos, em suas soluções de problemas, passaram a ser valorizadas uma vez feita a experimentação real, onde os projetos chegam a ser executados. Os diversos sistemas de cores são um exemplo tão freqüente que poderia ser considerado clássico, as impressoras, os vídeos e as gráficas trabalham com sistemas de cores diferentes e não articulados. No entanto, os projetos são desenvolvidos nos vídeos, documentados nas impressoras e executados nas gráficas e esta desarticulação acaba tendo que ser objeto de muita atenção.

Outro aspecto importante para a avaliação do projeto é a retro-alimentação que os projetos do Laboratório permitem aos professores. O tratamento de condicionantes reais e a correlação das mesmas com projetos de pesquisa, também executados no Laboratório, permitem um exercício ímpar da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão. Em proporções ainda acanhadas, as experiências vividas demonstram a importância para o curso

de design desta interface com a comunidade externa, não só para os acadêmicos, mas também para o corpo docente. Percurso curricular - Considerado aqui como um dos atores influenciados pelo projeto de extensão, o percurso curricular dos acadêmicos se vê influenciado pelas atividades do Laboratório. A extensão, assim como a pesquisa, não faz parte dos percursos curriculares de maneira obrigatória como são as atividades de ensino. No currículo de design da UDESC existe a abertura para integração destas atividades na forma de atividades programadas com carga horária de até 120 horas.

Os estágios dos acadêmicos no Laboratório representam uma flexibilização do percurso curricular, oferecendo uma maior riqueza de experiências devido à articulação entre ação concreta de projeto, com público-alvo real e, principalmente, com o apoio e acompanhamento de orientação de professores. Percorrendo um projeto executado - Para apresentar o projeto optou-se por descrever os procedimentos que envolvem a atividade de modo a demonstrar e avaliar os efeitos dos mesmos na formação dos profissionais. O ciclo dos projetos envolve inicialmente a formulação de proposta de trabalho. Nesta etapa se vê uma das primeiras oportunidades de aprendizado experienciado: a tomada de consciência das atividades necessárias para a execução do projeto e o dimensionamento do tempo necessário para executá-las. No projeto da identidade visual da Biblioteca Universitária os bolsistas planejaram as etapas necessárias surgiu então um primeiro contraste entre a atividade acadêmica e o mercado de trabalho. Os prazos de sala de aula são necessariamente bem mais dilatados e impraticáveis quando se fala em mercado de trabalho. Neste sentido a realidade trazida pelo projeto de extensão contribui para a redução da distância entre teoria e prática e, principalmente, para o aprendizado e exercício desta nova condicionante.

Observa-se a insegurança do proponente do projeto, pois sempre envolto em prazos estabelecidos por outrem e dentro de um calendário que apenas simula a existência do cliente afinal, neste caso, os prazos são propostos pelo acadêmico e além de compatível com as expectativas do cliente eles assumem a obrigação de cumpri-los uma vez que eles mesmos o dimensionaram.

No decorrer do projeto da Biblioteca se percebeu que, ainda que o prazo fosse generoso, os bolsistas do projeto encontraram dificuldades de planejamento de suas próprias atividades e de articulação entre si. A solução encontrada pela equipe do Laboratório foi de busca de uma solução de forma coletiva. Foram feitas atividades sistemáticas de geração de alternativas e de detalhamento técnico que auxiliaram no aprendizado não só dos bolsistas responsáveis pelo projeto e que não foram capazes de cumprir as metas, mas também para os demais que trabalharam de forma intensa no atendimento ao cliente. A apresentação da solução para a marca da Biblioteca foi um outro episódio que pode ser destacado, visto a oportunidade de aprendizado que também foi gerada. O bolsista do projeto, já com a melhor solução encontrada, agendou com o cliente uma reunião de retorno de modo intempestivo. Sem articular com sua equipe, a reunião foi marcada sem um planejamento da forma de apresentar o retorno e a maneira de conceituar o trabalho executado. Novamente toda a equipe do Laboratório se mobilizou de modo a preparar o material de apresentação com conceito, cores, tipografia, aplicação, que fazem parte de um relacionamento profissional com o cliente. As apresentações de projeto da sala de aula dificilmente se revestem deste caráter profissional e a simulação de um cliente, materializada pelo docente da disciplina, tem alguma dificuldade em suprir a experiência prática e o aprendizado que ela proporciona. Inúmeras são as situações pontuais que permitiriam continuar uma argumentação de defesa fervorosa das ações de extensão como forte contribuição na formação universitária usando o projeto da Biblioteca Universitária como pano de fundo.

Dentre todas elas, destaca-se ainda a confecção do material para um stand onde a marca seria apresentada pela primeira vez. Foram produzidos diversos materiais promocionais: caneta, pin, chaveiro e banner. A escolha, o dimensionamento de custos dos

mesmos, levou os acadêmicos a uma negociação direta com fornecedores e tomando consciência de condicionantes de produção, de custos, de prazos de entrega. Um fato que se pode destacar é a produção do banner que colocou em evidência a complexidade dos sistemas de cores que envolvem as diferentes mídias. A interação do profissional de design em todas as etapas do processo de produção se mostrou fundamental, visto que a interpretação de cores e de mídias não necessariamente é entendida por todos os profissionais que operam com as mesmas. A cor do banner acabou sendo aquela que aparecia no vídeo, ainda que tivesse sido feita a correção para ser aquela que sairia na impressão. O operador do plotter tomou decisões que comprometeriam a qualidade do produto final tendo sido necessária uma correção nas cores. A complexidade dos sistemas de cores e das mídias não é novidade para os acadêmicos, mas a situação real que coloca os efeitos deste problema tem um peso bem mais significativo no processo de aprendizagem.

Conclusões

Qualificando o passado para planejar o futuro.

O Laboratório de Design da UDESC conta com quatro anos de história por onde já passaram mais de 30 acadêmicos, orientados por cerca de 10 professores diferentes, atuando em mais de 50 projetos diferentes. Ele conta hoje com 15 bolsistas que, na presente data, executam certa de 14 projetos diferentes, entre design gráfico e de produto. Os números são aqui apresentados para se ter uma idéia de quantitativos para então proceder a uma qualificação dos mesmos. De fato os produtos deste projeto de extensão são difíceis de serem quantificados, pois eles são intangíveis. Os produtos do Laboratório não são os projetos por ele executados nem a comunidade externa atendida. Estes últimos são os meios de atingir o objetivo do projeto que é de contribuir na formação de profissionais de excelência que ajudem a construir a cultura do design.

Difícilmente se pode quantificar, unicamente qualificar a transformação que se observa nos acadêmicos que atuam no Laboratório. A construção de um comportamento profissional, de responsabilidade, de seriedade, de previsão e ação antes dos problemas se apresentarem, dificilmente pode ser documentada, mas observada e percebida por aqueles que lá estão, seja orientador, coordenador ou o acadêmico.

Os efeitos não quantificados, mas de qualidade, são resultado da situação criada. Oportunidade de trabalho para acadêmicos aplicarem o conhecimento que está se construindo na Universidade através de ações de extensão. Confrontação entre mercado e academia, minimização de ações simuladas de atuação profissional, antecipar o contato com a realidade além dos muros da universidade, mantendo o mesmo sob a orientação e supervisão docente, são características desta ação de extensão que lhe conferem a importância e validade.

Quanto aos atores qualificados neste artigo percebe-se um efeito de aceleração na profissionalização dos acadêmicos e de construção de sua própria história. Confrontados com as situações reais e diante de condicionantes incontornáveis, o estímulo ao desenvolvimento pessoal e à aprendizagem é bem mais eficaz. A atratividade que o Laboratório representa pode ser observada e atestada nos processos seletivos que são promovidos para o engajamento de novos bolsistas. Percebe-se também a qualidade daqueles que deixam o Laboratório e o elenco de possibilidades que para eles se apresentam.

O corpo docente percebe, nesta iniciativa, uma riqueza na diversidade de situações não previstas, de problemas já conhecidos, mas pouco abordados, e a atualidade do mercado que se apresenta nos projetos orientados. O caminho de dois sentidos pode ser experimentado constantemente: da academia para o mercado e do mercado para a academia. O professor orientador é o mediador deste fluxo de informações e zela para que nenhum deles se sobreponha ao outro. Nem o mercado deve ditar todas as regras para a execução de um projeto, nem a academia é suficiente para tratar todas as condicionantes de mercado. O corpo

docente é submetido à real e permanente confrontação entre teoria e prática numa ação partilhada com os acadêmicos. Os projetos só podem acontecer com o interesse e participação da comunidade externa e de alguma forma existe uma cumplicidade benéfica para todas as partes. Por vezes distanciada dos aportes tecnológicos permitidos pelo design, seja por desconhecimento (o mais grave motivo) ou por limitações financeiras, as ações do projeto permitem suprir a primeira razão (desconhecimento) e busca meios de minimizar os efeitos da segunda (limitações financeiras) seja pelo atendimento gratuito, seja pela parceria com instituições como o SEBRAE que auxiliam significativamente (de 70 a 85%) na redução de custos de projeto.

Finalmente, o percurso curricular do curso de design ganha com este projeto em termos de qualidade, de variedade, de riqueza de situações. As possibilidades de estágio são mais ricas porque estão abertas para um leque mais amplo de clientes. Os efeitos em termos de cultura do design, construídos de maneira suave e gradual podem ser sentidos na medida em que novos clientes se aproximam unicamente baseados em comentários feitos por aqueles já atendidos pelo Laboratório.

Sendo um projeto de extensão permanente da UDESC, o Labdesign tem se consolidado a cada ano como importante ferramenta de formação e de disseminação do design.

As ações futuras apontam para a integração com ações de pesquisa e de desenvolvimento, assim como de ensino. Os novos projetos do Laboratório envolvem a implantação de incubadora de design e o atendimento do setor artesanal através de ação em parceria com o SEBRAE. Todas as ações deste projeto permanecem com sua visão de contribuição para a construção de uma cultura do design.

Referências bibliográficas

IIDA, Iida. Evolução das metodologias de projeto. In Anais P&D Design. 3º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. 1998. AEnD- BR. Rio de Janeiro.
BAXTER, Mike. Projeto de Produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. Trad. Itiro Iida. São Paulo. Ed. Edgard Blücher. 1 ed, 1998.