

A vasta possibilidade de aplicação dos projetos de design

Ciro Bortolucci Baghim, Fernanda
Henriques e Gabriela Dias ^(*)

Actas de Diseño (2026, abril),
Vol. 53, pp. 104-108. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: agosto 2025
Versión final: abril 2026

Resumo: Considerando o design contemporâneo como prática projetual que apresenta o hibridismo como uma de suas características intrínsecas, este trabalho tem o intuito de analisar de que modo as características transdisciplinares dos projetos de design, promovem a relação entre diversas áreas do saber, além de contribuir para o desenvolvimento de processos criativos que colaboram para a concepção de propostas inovadoras. Para isso, será realizada a análise de pesquisas de doutorado apresentadas pelos próprios autores, na forma de palestras por videoconferência durante a disciplina “Tópicos em Design” no programa de pós-graduação em design da FAAC, Unesp, campus de Bauru/SP.

Palavras-chave: design contemporâneo – hibridismo – transdisciplinaridade – ensino – inovação.

[Resúmenes en inglés y español en la página 108]

Introdução

De acordo com Cardoso (2013) o conceito de design começa a se estruturar entre os séculos XVIII e XIX com a finalidade de ordenar as atividades de projetar e fabricar artefatos, há muito tempo exercidas, mas profundamente transformadas pelo surgimento do sistema de fábricas na Europa e Estados Unidos a partir da revolução industrial ocorrida no período. Desde o seu surgimento, o conceito de design foi por vezes considerado confuso, pela possibilidade de ser aplicado de forma muito abrangente.

Principalmente com o estabelecimento da sociedade pós-moderna e o processo de globalização, que se intensificou por volta de 1990, tornaram-se menos absolutas algumas delimitações físicas e subjetivas, como eram estabelecidas, favorecendo um fluxo mais intenso e direto não só de pessoas e artefatos, mas de informações, ideias e conceitos. Diante desse complexo cenário em que características, funcionais, estéticas e projetuais se mesclam com menor resistência, o design contemporâneo, como resposta, estabelece diálogos com outras áreas do conhecimento por meio de projetos transdisciplinares.

O presente trabalho é elaborado como conclusão da disciplina “Tópicos em Design”, do programa de pós-graduação em design da FAAC, Unesp, campus Bauru-SP. Nele, sob esse ponto de vista mais abrangente do conceito de design, será desenvolvida uma análise das várias pesquisas da área, apresentadas na forma de palestras por videoconferência, ministradas por seus próprios autores, a convite do corpo docente no decorrer do semestre letivo.

O objetivo dessa investigação é analisar de que modo as práticas transdisciplinares, ao possibilitar e estabelecer relações entre o design e as mais variadas áreas do saber, podem ser interessantes para a atividade projetual.

Para isso será realizada uma pesquisa bibliográfica a partir das teses de doutorado dos palestrantes, a fim de se obter embasamento teórico, para que posteriormente esse conteúdo seja analisado e relacionado às ideias de outros autores que tenham o design como objeto de pesquisa.

O conceito de Design

O conceito de design mostra-se extremamente amplo, podendo ser entendido como um projeto destinado a solucionar um problema, que se utiliza de uma sistematização gráfica a fim de concretizar e/ou comunicar uma ideia, realizando dessa forma um processo configurativo, como descreve Löbach (2001). Em sua explanação, o autor ainda analisa a possibilidade de aplicação do conceito sob uma ótica mais ampla, relacionada à produção de um produto ou sistema de produtos, destinados à resolução de problemas originados das demandas humanas, tornando-se mais específico quando relacionado a “outro conceito que tenha alguma ascendência sobre ele, que será o objeto do design.” (Löbach, 2001, p.16). Dessa forma é natural que esses projetos sejam aplicados às diversas áreas do conhecimento, para finalidades distintas de acordo com a especificidade de cada contexto.

Para Cardoso (2014), o design possui como essência o hibridismo por realizar a interação entre corpo e informação, o que corrobora com a ideia de Moura (2014), de que o design contemporâneo é constituído pela interdisciplinaridade, apresentando possibilidades transdisciplinares de relações e associações entre diversas áreas do conhecimento, tendo como foco o ser humano, seus hábitos e modo de vida. Sendo assim, a autora ainda relata a importância do hibridismo como um processo que:

(...) amplia as descobertas e possibilidades criativas e permite desenvolver novas formas de criação e expressão imagéticas e projetuais. Sabemos que a utilização do hibridismo não foi inaugurada a partir da cultura digital, mas nos parece que nunca tantos meios foram acionados ao mesmo tempo, nunca houve tanta miscigenação, tanto cruzamento, tanto inter-relacionamento entre elementos advindos de diferentes processos, linguagens e mídias. (Moura, 2005, p.7)

Hibridismo e transdisciplinaridade

No decorrer da história a ideia de hibridização é comum a áreas relacionadas à biologia, à cultura, à arte e outras, fazendo referência ao que é heterogêneo, constituído por progenitores de espécies ou elementos distintos.

Com o estabelecimento da sociedade pós-moderna e a diluição subjetiva de fronteiras culturais e espaciais desencadeadas pelo processo de globalização, intensificou-se o trânsito de conhecimento entre as áreas, caracterizando o design contemporâneo como prática transdisciplinar, favorecendo a incorporação de uma lógica projetual hibridista. Essa noção do que é híbrido, pode expandir-se, inclusive, ainda a uma concepção mais abstrata, como descreve Santaella (2008), ao também apontar como um processo de hibridização a interconexão entre espaços físicos de circulação com aqueles acessíveis por meio dos dispositivos móveis conectados à rede, configurados como espaços virtuais de informação.

Essa noção expandida do conceito de hibridismo, intrínseca ao modo de vida contemporâneo, incorpora-se de maneira benéfica ao design como uma lógica criativa e produtiva que possibilita uma transição fluida de seus projetos por diversos contextos.

De acordo com Henriques, Margadona e Gadotti (2017), as práticas hibridistas possibilitam que textos culturais oriundos de diferentes linguagens, estabeleçam diálogo e se mesclêm resultando em outra forma de manifestação. Esse trânsito em que conhecimentos diversos se fundem para dar origem a algo inédito pode ser compreendido como a condição transdisciplinar do design contemporâneo.

Bomfim (1999) indica que superar as limitantes barreiras formadas pelo que é compreendido como conhecimento disciplinar é fundamental para que o trânsito de informações aconteça, contribuindo para o progresso científico, uma vez que abre caminhos de comunicação e troca entre áreas distintas.

Costa, 2004 aponta como a UNESCO no Encontro Mundial de Universidades, promoveu o pensamento inovador com a abordagem da implementação da educação transdisciplinar nas universidades, uma vez que esses estudos trazem benefícios a longo prazo, pois a união de vários conhecimentos através de fontes de estudos diferentes, cria uma interação de discussões e soluções com potencial enriquecedor, principalmente nos meios sociais, políticos, éticos, intelectuais e ambientais.

Metodologia de design para geração de inovação - Ekaterina Emmanuil Ingles Barcellos

Em sua tese de doutorado, Barcellos (2019) estuda metodologias a fim de encontrar soluções inovadoras de forma eficaz na sociedade contemporânea. Ao longo de seu estudo verificou alguns modelos utilizados em empresas e na área acadêmica e constatou a presença de algumas falhas, como por exemplo, a forma de uso dos métodos e sua capacitação teórico-prática, que por vezes não existia ao fim do processo de inovação em meio ao panorama mundial. Dessa forma teve como objetivo, propor e validar um modelo atualizado a ser usado por profissionais ou equipes que desejem atingir resultados criativos originais, a fim de tornar eficaz a obtenção de inovação.

Com foco na contemporaneidade, Barcellos leva em consideração as constantes mudanças que os movimentos que prezam por soluções e produtos, que representam a sociedade atual, em que as pessoas se relacionam de modo cada vez mais distinto dos antigos modos de pensar, que relacionando a inovação a domínios técnicos para prover uma emergência. Além disso, foi apenas no século XX que a ideia de estratégias associadas à inovação e tecnologia fez relevância na indústria, priorizando o cotidiano dos usuários dessas criações.

A inovação em seu conceito é a criação de um produto ou serviço novo que traz benefício financeiro, cujo objetivo é atender o mercado com novas estratégias para gerar maior desempenho econômico. Logo o papel do design, nesse meio competitivo, é de organizar as habilidades da empresa a serem aplicadas aos produtos (Lee; Kistmann; Marghani, 2017). Para Torres (2015), os designers e pesquisadores devem estar relacionados com a inovação social para ajudar o meio tecnológico, empresarial e político a possibilitar iniciativas mais acessíveis, desenvolvendo o conhecimento e as ferramentas necessárias para colaborar com uma variedade cada vez maior de criação.

Barcellos (2019), traz em sua tese o design thinking por ser um método que se destacou, com sua abordagem estratégica, criativa e administrativa, pois “é uma abordagem centrada no ser humano para inovação que se baseia no kit de ferramentas do designer para integrar as necessidades das pessoas, as possibilidades da tecnologia e os requisitos para o sucesso dos negócios” (Brown, 2008).

Ao longo dos seus estudos Barcellos chega a uma metodologia que é dividida em várias etapas em

formatos de pirâmides, um método de dinâmicas que em diversos níveis envolvem retorno das etapas, “requisitos e procedimentos específicos, inter-relacionando e estabelecendo processos empáticos, sistêmicos, mentais e dimensionais, determinando e redefinindo o conceito e a construção das ideias e proposições até a opção de resolução final” (Barcellos 2019).

Primeira parte: Entendendo e definição do problema

Cujas ideias são relacionadas a palavras como: empatia, envolvimento, observação, entendimento, diagnóstico e imaginação.

- Ideias, anseios e constatações;
- Coletar, identificar opções relacionadas às necessidades do usuário;
- Selecionar, analisar o contexto e identificar os requisitos.

Segunda parte: Idealizando a solução

Cujas ideias são relacionadas a palavras como: conceito, criar, propor, derivar, planejar e visão.

- Possibilidades - pensamento criativo;
- Delimitações e definições técnicas;
- Projeto e simulação.

Terceira parte: Implementando e consolidando a solução

Cujas ideias são relacionadas a palavras como: construção, experimentar, avaliar, reavaliar, finalizar e realidade.

- Protótipo;
- Tese;
- Resultado = inovação.

Seu método foi validado no campus da UNESP de Bauru e Sorocaba por meio da aplicação, resultando em projetos inovadores por todas as equipes analisadas. Os resultados geraram seis produtos de inovação. Dessa forma sua proposta atingiu o objetivo e confirmou a hipótese de pesquisa de modo satisfatório. Comprovou também a geração de inovação com o propósito de melhoria evolutiva e de resultados para o desenvolvimento sustentável com benefícios socioeconômicos e acadêmicos, portando-se como a manifestação de um projeto de design em um sentido mais amplo, atuando como metodologia criativa.

Design para a educação inclusiva; Materiais didáticos acessíveis à criança com deficiência visual - Márcio Guimarães

A abrangência do design contemporâneo acaba por englobar também o design com responsabilidade social, que envolve inovações dos métodos para gerar a inclusão de grupos sociais diversos. Guimarães (2019), investiga em sua tese o Design Inclusivo na Contemporaneidade, as diretrizes para o desenvolvimento de materiais didáticos acessíveis a crianças cegas e com baixa visão, fazendo uma análise do processo de aprendizagem, do ensino, da fabricação desses materiais e o livre acesso das informações resultantes dos estudos. Sua pesquisa resultou em peças gráficas táteis que foram impressas para contribuir na inclusão de pessoas com deficiência

visual (indivíduos com baixa visão, cegueira congênita ou adquirida).

O design contemporâneo parte da ruptura do pensamento de que o design deve ser voltado para o consumo e o lucro e foca em um pensamento responsável, pensando em um design revolucionário, com preocupações sociais como o ecodesign, sustentabilidade, acessibilidade, segurança, feminismo, racismo, entre outros. Portanto, design com responsabilidade social está presente na sociedade contemporânea, pois existe a preocupação com o sujeito de maneira mais ampla, “não apenas de sua dimensão fisiológica ou racional, mas do ser em sua integridade, composto de corpo, alma e espírito” (Moura, 2015).

Além disso, para Braga (2011), o design deve ser entendido como um serviço social pois se não houver preocupação com a sociedade, em satisfazer as necessidades de distintas populações não existe design. Portanto o design passa a ser algo muito mais complexo que apenas uma ilusão de luxo e riqueza.

Em sua tese, Guimarães (2019), aborda a inclusão como um grande desafio, pois a diversidade dos sujeitos é algo que a torna um processo complexo, no entanto pontua que a atuação do design permite por meio de produtos, ambientes e serviços que todos possuam oportunidades iguais de participação em sociedade.

Atuando na área de educação inclusiva Guimarães, optou por produzir livros inclusivos para crianças com deficiência visual (baixa visão e cegueira) a fim de inserilas da melhor forma possível no meio escolar.

Guimarães produziu um livro ilustrado com textos adaptados ao Sistema Braille e letra ampliada; seis bonecos das personagens humanas presentes na história; um conjunto de cartelas com imagens de seis bichos de estimação em cores com aplicações de texturas; um conjunto de figuras para serem tocadas; e um jogo de encaixe das figuras táteis. A partir disso foram feitos experimentos em uma escola maranhense que possui o método inclusivo de ensino, os testes foram realizados em grupos em momento de lazer, para permitir que as crianças estivessem à vontade para experimentar os produtos.

Durante a realização dos testes, Guimarães observou que o tamanho, forma, textura e peso afetam a ação da mão e dos dedos em relação ao objeto, e a distância, localização e orientação dos objetos afetam a trajetória do braço e da mão em direção ao objeto. Todavia, por meio dos resultados concluiu-se que a deficiência visual não impede o desenvolvimento de um conhecimento de percepção do mundo e seu maior impacto ao desenvolver a pesquisa foi o desempenho das crianças e suas capacidades de concentração e interesse por todas as informações que lhes foram oferecidas, de maneira que neste caso, a atividade projetual do design além de ser responsável por manufacturar produtos também colaborou com o desencadeamento de processos cognitivos, atuando como ferramenta fundamental para o desenvolvimento de práticas inclusivas.

Considerações finais

A análise das pesquisas desenvolvida por meio deste trabalho evidencia a vasta possibilidade de os projetos de design serem aplicados e relacionados a diversas áreas e propósitos, ressaltando a valorização ocasionada pelo seu caráter transdisciplinar, que possibilita que a lógica projetual preste colaborações a diversas áreas.

Sobre a possibilidade de um projeto ir além de si mesmo, Moura (2003), discorre a respeito de como a complexidade do universo do design acontece em esferas culturais, sócio-políticas, econômicas e tecnológicas de maneira inter e transdisciplinar.

A transdisciplinaridade ocorre a partir do trânsito de conhecimentos desenvolvidos a partir da escolha da temática do projeto. Estes temas não dizem respeito exclusivamente ao campo do design. As temáticas abordadas se referem à poesia, literatura, cinema, arte, música, grupos ou movimentos sociais ou processos de criação, entre outras possibilidades. Ou seja, o universo de pesquisa é a área cultural. (Moura, 2003, p.268)

Os processos hibridistas, inerentes ao design na contemporaneidade, corroboram para que os projetos atuem de maneira transdisciplinar, evidenciando que o exercício do design vai muito além do simples projetar e criar um artefato. Dessa forma, o design contemporâneo mostra-se como agente integrador de processos técnicos, econômicos e culturais, podendo originar produtos inovadores ou ser ele próprio o objeto de consumo, além de refletir e em partes estruturar a maneira como a sociedade experiencia uma época, o que torna uma prática essencial.

A transdisciplinaridade na tese de Barcellos está na criação de uma metodologia inovadora que vai além dos projetos de design, estabelecendo um trânsito de informações que se adequa a qualquer área desde a criação de um novo produto a um serviço que traz benefício financeiro atendendo o mercado com estratégias e inovação.

Já a transdisciplinaridade ajudou Guimarães principalmente na fase de estudos das crianças cegas nas escolas, pois foi a partir da troca estabelecida com auxílio do corpo docente, colaboradores e pais das crianças, que ele pôde fundamentar estratégias para elaborar um produto que melhor atendesse as necessidades das crianças, que foram se adaptando na escola para aprender e participar mais ativamente e com maior autonomia desse meio.

Referências

- Barcellos, E. (2020). Metodologia de Design para Geração de Inovação. *Tese de Doutorado, FAAC- Design*. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/194201>>
- Brown, T. (2008). *Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Alta Books.
- Braga, M (Org.). (2011). *O Papel Social do Design Gráfico*. 1a Ed. São Paulo. Editora Senac.

- Bomfim, G. (1999). Algumas Considerações Sobre Teoria e Pedagogia do Design. In: *Estudos em Design*, n.2, v.7, RJ, 2AB, pp. 23-39.
- Cardoso, R. (2013). Design para um Mundo Complexo, *Comunicação Pública [Online]*, vol.8 n14. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/cp/610>>
- Costa, M. (Org). (2004). Projetos Transdisciplinares: Uma possibilidade de Educação científico-tecnológica e sócio-histórica para os que vivem do trabalho. *Tese de Mestrado UFPR*. Disponível em: <http://www.educadores.diaada.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2011/pedagogia/dprojtransd.pdf>
- Guimarães, M. Moura, M. Domiciano, C. (2019). Design para a educação inclusiva: materiais didáticos acessíveis à criança com deficiência visual. IV CINTEDI; *Congresso Internacional de Educação Inclusiva*. São Paulo: Realize.
- Henriques, F., Margadona, L. A., & Gadotti, M. (2017). O Pensar Híbrido Contemporâneo no Design e na Fotografia: Diálogos entre o Artesanal e o Digital. In *Educação Gráfica*, 21(1).
- Lee, E; Kistmann, V; & Marghani, V. G. R. (2017). *Inovação no design contemporâneo: aproximações conceituais entre a engenharia kansei e a internet das coisas*. São Paulo: Blucher.
- Lobach, B.(2001). *Desenho industrial. Bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Edgar Blücher.
- Moura, M. (Org). (2014). *Design Brasileiro Contemporâneo: Reflexões*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.
- Moura, M. (Org). (2003). O Design de Hipermídia. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - PPG em *Comunicação e Semiótica*, Pontifícia Universidade Católica, São Paulo.
- Torres, P. (2017). Design, inovação e um mundo em mutação o papel do design e da pesquisa em um mundo em constante transformação. *Convergências : Revista de Investigação e Ensino das Artes*. ISSN 1646 - 9054. Vol. VIII(15).

Abstract: Considering contemporary design as a design practice that features hybridity as one of its intrinsic characteristics, this study aims to analyze how the transdisciplinary characteristics of design projects foster connections between various fields of knowledge, as well as contribute to the development of creative processes that facilitate the conception of innovative proposals. To this end, an analysis will be conducted of doctoral research presented by the authors themselves in the form of videoconference lectures during the course “Topics in Design” in the graduate program in design at FAAC, Unesp, Bauru/SP campus.

Keywords: contemporary design – hybridity – transdisciplinarity – teaching – innovation.

Resumen: Considerando el diseño contemporáneo como una práctica proyectual que presenta el hibridismo como una de sus características intrínsecas, este trabajo tiene como objetivo analizar de qué manera

las características transdisciplinarias de los proyectos de diseño promueven la relación entre diversas áreas del conocimiento, además de contribuir al desarrollo de procesos creativos que colaboran en la concepción de propuestas innovadoras. Para ello, se llevará a cabo el análisis de investigaciones de doctorado presentadas por los propios autores, en forma de conferencias por videoconferencia durante la asignatura «Temas de Diseño» en el programa de posgrado en diseño de la FAAC, Unesp, campus de Bauru/SP.

Palabras clave: diseño contemporáneo – hibridismo – transdisciplinarietà – enseñanza – innovación.

(*) **Ciro Bortolucci Baghim, Mestrando**, Unesp, Brasil <c.baghim@unesp.br> Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Design - Linha: Planejamento de Produto pela FAAC / UNESP, campus Bauru-SP. É membro do grupo de pesquisa Design Gráfico Inclusivo: visão, audição e linguagem (parceria entre USP e UNESP); e do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos, cultura (CNPq/UNESP). Especialista em História da Arte pela Claretiano Centro universitário (2019). Graduado em Design de Produto pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP (2013). Tem experiência nas áreas de Design, Artes e Fotografia, com ênfase em processos artesanais; híbridos e fotográficos histórico-alternativos. • **Fernanda Henriques**, Dra., Unesp, Brasil <fernanda.henriques@unesp.br> É diretora da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, na Universidade Estadual Paulista «Júlio de Mesquita Filho» (Unesp/Bauru), mandato para o quadriênio de 2020 a 2024. Foi vice-diretora da Faculdade no período de 2016 a 2020 e coordenadora do Curso de Design habilitação em Design Gráfico e habilitação em Design de Produto. É professora concursada e pesquisadora da Graduação e do Programa de Pós-Graduação em Design (CAPES 6) . É líder do Grupo de Pesquisa Design Gráfico Inclusivo: audição, visão e linguagens (parceria entre a UNESP e a USP). Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, foi aluna bolsista da CAPES e realizou parte de seus estudos na Universidad de Sevilla, Espanha (estágio doutorado sandwich com bolsa pela CAPES). Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2004), também com bolsa de estudos da CAPES. Especialista em Comunicação pela Unifor-CE (2001). Graduada em Publicidade, Propaganda e Criação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (1998) Tem experiência na área corporativa, atuando principalmente nos seguintes temas: design, tipografia, comunicação, imagem, cultura e arte. • **Gabriela Simão Dias**, Mestranda, Unesp, Brasil <gabriela.s.dias@unesp.br> Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Design - Linha: Planejamento de Produto pela FAAC / UNESP, campus Bauru-SP. É membro do grupo de pesquisa Design Gráfico Inclusivo: visão, audição e linguagem (parceria entre USP e UNESP); Especialista em Linguagem, Cultura e Mídia (2019). Graduada em Design pela Universidade do Sagrado Coração (2017).