

Experiência e resultados de um programa de estágio em design

Actas de Diseño (2019, julio),
Vol. 28, pp. 155-161. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2015
Fecha de aceptación: septiembre 2016
Versión final: julio 2019

Ana Lúcia G. R. Lupinacci, Mara Martha Roberto y Ágata Tinoco (*)

Resumo: Este artigo descreve a experiência do Programa de Estágio Supervisionado (PES) do curso de Design Gráfico de uma instituição de ensino superior de São Paulo, Brasil. Relata relevantes aspectos de sua concepção e implementação que caminham junto às especificidades do bacharelado em Design e das diretrizes nacionais brasileiras. Por meio das disciplinas de Estágio, projetos de Portfolio e da escola como espaço de experimentação e integração com o mercado, o Programa tem sido um aliado no encaminhamento e inserção profissional dos egressos na área do Design, conforme comprovado em pesquisas realizadas entre 2007 e 2014.

Palavras chave: Profissional - Competências - Design gráfico - Estratégias pedagógicas - Portfolio.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo em p. 161]

Introdução

A experiência, aqui relatada, está prevista nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) Brasileiras que colocam as Instituições de Ensino Superior (IES) do país com autonomia para deliberar sobre os currículos plenos dos seus cursos, incluindo Programas de Estágio, bem como Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC), desde que sejam regulamentados especificamente e divulgados à comunidade acadêmica. O artigo mostra a somatória do consolidado Programa de Estágio Supervisionado (PES) da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) –foco desta pesquisa– que por sua experiência colaborou para que o programa do curso de Design fosse configurado de modo a cumprir etapas de significado na profissionalização, com desenho próprio, mas em alinhamento com os outros projetos de estágio da IES. Falar em estágio a alunos por vezes pode parecer mais uma tarefa a cumprir que, de fato, uma relevante e real oportunidade a ser vivenciada. Quando o estágio faz parte do projeto institucional, a oportunidade pode ser reconhecida pelos estudantes como parte significativa do projeto pedagógico e, portanto, internalizada por aqueles que dela participam.

A missão da Escola em estudo é, entre outras, buscar intensamente articulação entre teoria e prática, marca de sua origem. Articulação esta que, tornada práxis, considera isto determinante e redimensiona-se com as contribuições teóricas. Teoria vívida, prática elaborada. Segundo a Lei Federal 11.788 do Brasil, que dispõe sobre Estágio, em seu artigo 1 faz constar que:

Estágio é ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo de educandos que estejam frequentando o ensino regular em instituições de educação superior [...] na modalidade profissional da educação de jovens e adultos.

Na sequência, no artigo 2, em seus incisos 1º e 2º, delibera sobre obrigatoriedade ou não de estágio.

- 1º Estágio obrigatório é aquele definido como tal no projeto do curso, cuja carga horária é requisito para aprovação e obtenção de diploma.
- 2º Estágio não-obrigatório é aquele desenvolvido como atividade opcional, acrescida à carga horária regular e obrigatória.

Assim a resolução pela característica e especificidades do estágio no Curso faz parte de seu projeto pedagógico e atende às DCNs que no §3º do artigo 7, dispõe sobre a opção da IES de incluir o estágio supervisionado em seu currículo.

As DCNs “orientam-se na direção de uma sólida formação básica, preparando o futuro graduado para enfrentar os desafios das rápidas transformações da sociedade, do mercado de trabalho e das condições de exercício profissional”, e “pretendem preparar um profissional adaptável a situações novas e emergentes”.

Quando se referem especificamente a cursos de Design, pautam-se nos seguintes pontos em relação a habilidades e competências:

- Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação;
- 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;
- Capacidade de trânsito interdisciplinar, interagindo com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- Visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;
- 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;

- 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;
- Domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;
- Visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

A partir da flexibilização curricular proporcionada nas Diretrizes, o projeto pedagógico do curso de Design da IES, estabelece os seguintes objetivos quanto ao perfil do egresso:

- Formar profissionais para esta área, habilitados a atuar como designers gráficos, tendo como diferencial conhecimentos na área de Marketing, que irão complementar sua formação em projetos.
- Oferecer uma sólida formação que não se define pela quantidade de informações, mas pelo desenvolvimento da capacidade de pensar, compreender e intervir positivamente na sociedade.
- Fomentar o exercício da reflexão, do debate e da crítica formando um profissional com visão abrangente da área do Design, com uma sólida formação em planejamento e projeto nesta área, adotando um perfil estratégico.

A concepção do PES do Curso norteou-se pelos macro vetores das DCNs em sua implantação, pelo perfil do egresso e também pelos diferentes perfis de estudantes, com expectativas diversas dentro do projeto do curso e que no espaço do estágio nos acenam com habilidades e competências plurais.

Um elemento fundamental na composição da ideia da competência é a mobilização. Competência está sempre associada a mobilização de saberes. Não é um conhecimento acumulado, mas a capacidade de se recorrer ao que se sabe para realizar o que se deseja, o que se projeta.

[...] As competências constituem, então, padrões de articulação do conhecimento a serviço da inteligência, aqui entendida como a capacidade de projetar e alimentar projetos em um cenário de valores socialmente acordados. Competências podem ser associadas a esquemas de ação, desde os mais simples aos mais elaborados na mobilização do conhecimento, como a capacidade de expressar-se em diferentes linguagens, de argumentar para defender um ponto de vista, de tomar decisões, de enfrentar situações problema, entre outras (Machado, 2009, p. 33).

Objetivos do Programa de Estágio da IES

Como corresponsável pela implementação do perfil do egresso, o Programa de Estágio da ESPM tem como objetivo principal integrar o processo de ensino-pesquisa-aprendizagem e contribuir para a formação de um profissional que detenha um conhecimento amplo e articulado da realidade organizacional e do tecido social. Visa oferecer situações para o estudante elaborar um exercício investigatório fundamentado nas áreas de seu interesse profissional e pessoal; incentivar o estudante para a atitude proativa do aprender a aprender, de forma que, em etapas posteriores à sua graduação, esteja apto e habilitado a identificar oportunidades de trabalho e prestação de serviços em sua área de formação, consideradas exposições a desafios e reflexão. Busca, ainda, promover o diálogo multidisciplinar necessário à boa condução da identificação e solução de problemas, âncoras para a autonomia projetual.

[...] a matriz taylorista de organização tem sido progressivamente abandonada no mundo do trabalho... Nos programas de qualidade nas empresas, buscam-se envolvimento e participação de todos nas diversas etapas dos projetos [...] o 'especialista em micro tarefas' está sendo substituído pelo 'especialista consultor', que sabe trabalhar em grupo, que é chamado a dar opiniões sobre sua 'especialidade', sem desconhecer a totalidade do projeto que está em curso (Machado, 2002, p. 32).

Considerando que o estágio constitui-se em um trabalho no qual as atividades práticas são exercidas com o acompanhamento da formação teórica, a IES criou, em 1997, um departamento interno –o Cintegra– com o propósito de agente de integração, para promover e estreitar a relação do aluno com o setor produtivo. A equipe envolvida trabalha questões relacionadas tanto ao cotidiano da atividade, quanto a relacionamentos com empresas parceiras e na captação de novas, para que isto gere acordos de cooperação na seleção de estagiários. Administra, ainda, o cotidiano dos alunos inscritos, organiza dados, comunica oportunidades e ações e é corresponsável pela melhoria do programa.

Estágio Supervisionado em Design na ESPM

O PES do curso de graduação em Design da IES consta da matriz curricular com as disciplinas Estágio Supervisionado I e II, respectivamente durante o 4º e 5º semestres, e das disciplinas Design de Portfolio Impresso e Portfolio Digital, no 6º semestre do curso. Esses semestres integram o segundo ciclo do curso –designado de consolidação; entre o 1º e 3º semestres acontece o primeiro ciclo– de fundamentação, e nos 7º e 8º semestres o terceiro ciclo –de proficiência. De acordo com o Regulamento do PES, o aluno deve, necessariamente, concluir seu processo de estágio para que possa ser promovido ao terceiro e último ciclo quando desenvolverá seu projeto de conclusão de curso (TCC).

As diretrizes do PES foram definidas entre a direção acadêmica do curso e o Cintegra. Há ainda um supervisor

que trabalha com a coordenação acadêmica do curso e, juntos, alocam professores específicos para orientação e distribuem responsabilidades inerentes ao programa. Os professores designados para o Programa são chamados de tutores e acompanham a mesma turma durante todo o período de estágio (três semestres); o monitoramento acontece presencial e eletronicamente. Neste momento em que estão em formação as habilidades, competências e atitudes do estudante, além da orientação docente, o professor opera também como um *coach*, ou seja, faz um acompanhamento, uma mentoria junto ao estudante para trabalhar seu potencial, visão do próprio desempenho, de seus recursos técnicos e de relacionamento.

O acompanhamento eletrônico se dá mediante a ferramenta tecnológica Blackboard, que permite a interatividade entre os formadores (coordenador do curso, supervisor de estágio, professor tutor e o Cintegra) e os estudantes matriculados nas disciplinas. É por meio dessa ferramenta que toda a equipe tem acesso aos e-mails, fóruns de discussão, *links* e artigos, material de apoio, como regulamento, termo de compromisso de estágio, descritivo de *jobs*, instruções para elaboração dos relatórios, entre outros).

Durante o andamento das disciplinas Estágio Supervisionado I e II, vários temas relacionados ao estágio são levados pelo professor ao grupo, promovendo uma reflexão sobre as vivências de cada estudante que são compartilhadas com seus pares, como questões inerentes à condição de estagiário. Autoconhecimento, carreira, ética e sustentabilidade são assuntos também que permeiam as aulas, bem como preparação para dinâmicas e entrevistas. Propõe-se ainda elaboração e análise de currículo, criação de sua própria identidade visual e início do portfólio, que se dá em uma mesa redonda que participam professores envolvidos no processo, profissionais e egressos do curso com a apresentação e discussão dos portfólios desenvolvidos pelas turmas anteriores.

Destacamos também as palestras promovidas pelo programa que visam proporcionar ao aluno informações sobre a área de Design, sua extensão e possibilidade de contribuição social, debates sobre as experiências profissionais de outros designers, não necessariamente professores da IES, numa visão complementar. Tais palestras se transformam em um intenso compromisso com a formação do sentido crítico e da opinião fundamentada, além da necessária formação de redes.

A IES considera que atividade de estágio compatível com a formação do aluno deve ser proporcional a 10% da carga horária de seus cursos. No sentido de promover, a partir do 4º semestre, o contato dos alunos com o campo profissional e a reflexão sobre suas experiências, das mais de 262 horas regulamentadas dentro do curso de Design, um mínimo de 20% devem ser cumpridas nesse semestre. As horas estagiadas são registradas por meio de documentação e relatórios.

No 5º semestre, em Estágio Supervisionado II, é necessário como primeiro ponto o cumprimento do restante das horas, fazendo-se o registro por meio de relatório; assim, cria-se a possibilidade da reflexão sobre a prática. O relatório final de estágio é um registro obrigatório e pré-requisito para o início do TCC. Tal precisão fundamenta-se na asserção de que, aquele que não consegue ponderar

sobre os trabalhos realizados até o fechamento do PES, tampouco saberá fundamentar seu projeto final.

O relatório de estágio, além de ter a finalidade de validação das horas, objetiva delinear a trajetória do estudante ao longo do Programa de Estágio, incentivando-o a analisar a relação existente entre as disciplinas cursadas na graduação e sua respectiva aplicação no estágio; observar de que forma a atividade corroborou ao perfil do egresso objetivado pela IES (visto anteriormente); e refletir sobre design e atuação.

Diante desses objetivos, o relatório é estruturado da seguinte forma: introdução; sumário das atividades do estágio contendo as especificações da(s) empresa(s) onde o estudante estagiou e período, equipe, exposição das atividades e *briefing* completo de cada *job* desenvolvido; quadros referenciais; considerações finais; e, bibliografia utilizada para realização dos *jobs*. Com os quadros referenciais pretende-se realizar um mapeamento das habilidades e competências relacionadas ao perfil do egresso e às contribuições de cada disciplina para que isso se efetive. O relatório é finalizado com a elaboração de um texto legitimando o preenchimento dos quadros referenciais e destacando os pontos importantes na aprendizagem com o PES. Vem, a propósito, nesse momento, uma análise e incorporação da própria evolução e compreensão do design e do designer ao longo do curso, como salientado acima.

Caminhos e escolhas

Indo ao encontro das características do profissional da área de design, o estágio também pode ser encaminhado de várias formas.

O caminho tradicional é aquele no qual o estudante estagia em uma empresa ou escritório de design. Mas há casos de estudantes que são contratados e, mesmo antes de se formar, já possui vínculo empregatício. Há situações em que o estudante prefere se dedicar a serviços pontuais, o que chamamos de *job* por demanda –vulgo *freelance*– criando aberturas para futuros profissionais empreendedores que têm perspectivas de atuação como autônomos.

Em situações de *jobs* por demanda, a configuração do Programa opera de modo que os professores tutores de estágio sigam de perto e orientem o processo e as soluções propostas pelos alunos que foram contatados para o desenvolvimento de projetos como, por exemplo, identidade visual e sua aplicação para empresa familiar, cartazes de eventos, sites promocionais, catálogos, rótulos etc.

Parte-se da prerrogativa que Estágio Supervisionado pressupõe-se que a atividade de estágio realizada pelos estudantes deva ser acompanhada de perto por um profissional qualificado para tal trabalho. Para atender a essa exigência, a IES solicita aos professores orientadores de estágio um rigor no acompanhamento desses projetos pontuais. Tal proximidade permite participar do seu processo de construção aprimorando cada etapa do desenvolvimento projetual. Essa orientação somente é possível pois, já no projeto do PES, está previsto que a orientação se fará por professores-designers, de forma que na atribuição de aulas e atividades este é um ponto

determinante e, em nosso ponto de vista, um diferencial do Programa.

Desse modo os resultados qualitativos desejáveis dentro de uma perspectiva profissional ficam melhor garantidos. Tais perspectivas que se avizinham na condução e conclusão do Programa são continuamente pautadas na valorização de atitudes junto ao ganho em conhecimento específico da área de design. A profissão, como parte de um projeto maior, que pode expandir leituras em relação ao mundo do trabalho, contempla ideia e ação, teoria e prática, concepção e realização.

Afirma-se a ideia de projeto, então, em dois sentidos: a do próprio design que etimologicamente nos conduz à mesma e a da educação profissional como integradora de projetos mais amplos.

Machado expande a ideia de profissionalismo e nos aponta a competência específica (técnica) como sua primeira e fundante característica, mas avança quando fala em autonomia relativa –âmbito dos pares e sua parcial independência– e em comprometimento pessoal, ou seja, posicionamentos pessoais explicitados.

“(o profissional) [...] proclama sua relativa independência e compromete-se com os interesses coletivos – isto deve ser considerado o paradigma do profissional. Suas ações mais corriqueiras exigem um profundo senso de profissionalismo” (idem, 2004, p. 47).

Escola como espaço de experimento

A resolução de 2004 sugere em seu artigo 7º que o estágio: “[...] poderá ser realizado na própria Instituição de Ensino Superior, mediante laboratórios que congreguem as diversas ordens correspondentes às diferentes técnicas de produções [...] que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal”. Percebendo o potencial do design, a IES criou oportunidades em formato de estágio curricular, em diversos departamentos para os estudantes aplicarem o que aprendem no curso como, por exemplo:

- Agência Jr. (Arenas)
- AISEC
- Associação dos ex-alunos (Alumni)
- Biblioteca
- Centro de Altos Estudos
- Central de Cases
- Central de Intercâmbios
- Cintegra
- Departamento de Marketing
- ESPM Jr.
- Estúdio de fotografia
- Estúdio de vídeo
- ESPM Social
- Instituto Cultural

Além desses espaços, foram instituídos, especificamente para atender às demandas do curso, laboratórios de experimentação, como Núcleo Jr. de Design, denominado pela ESPM como Design Lab. Parcerias do Design Lab com instituições de cunho social contribuíram para divulgar o papel do designer para a comunidade, sempre com a

devida atenção em não concorrer com profissionais da área já estabelecidos. Como destaque, projetos para a Fundação Pró Sangue, Hospital Santa Marcelina, Corpo de Bombeiros de São Paulo, Mosteiro da Esperança e AACD (Associação de Amparo à Criança Defeituosa), que possibilitaram a difusão da contribuição do designer em instituições onde isto seria difícil de ser viabilizado em virtude de falta de verba ou conhecimento do papel estratégico do Design.

Junto a isso, levantaram-se oportunidades específicas de estágio para Design como Sinalização Ambiental da própria instituição.

A atuação dos estudantes de design nesses setores internos permitiu criar uma nova cultura visual na IES. Por exemplo, o ambiente interno dos campi da ESPM-SP está sinalizado e melhor organizado –fruto de um pensamento de projeto, percebem-se padrões estéticos e uma nítida hierarquia das informações.

Há ainda um esforço constante para que os alunos, de uma forma geral, participem de concursos estudantis, tidos como situações de exposição a desafios e experimentação. Além dos concursos divulgados pela mídia especializada, a IES e o curso fazem parcerias com organizações para a criação de outros que são levadas para a sala de aula, nas disciplinas de Estágio Supervisionado.

A participação dos estudantes em eventos desse gênero os defronta com necessidades e expectativas reais de atuação do campo. Além da oportunidade de participação, da experiência, dos eventuais prêmios, divulgação, visibilidade pessoal, o tempo investido na elaboração de projetos pode ser contabilizado como horas de estágio, desde que acompanhado pelos professores orientadores. Frisamos esse mote de orientação corpo-a-corpo como pressuposto ao acompanhamento dos projetos, pois de outro modo, a ESPM não teria controle da qualidade dos projetos desenvolvidos pelos seus alunos.

Integração entre empresas e a ESPM

A área do design visual está conquistando novos espaços em setores até recentemente considerados técnicos. Conglomerados multinacionais precisam comunicar os resultados mediante relatórios que expressam sua identidade corporativa, manuais técnicos não mais falam somente entre pares, qualquer microempresa percebe necessidade de visibilidade graças à internet. A construção dessa diversidade de áreas está em progresso, e o design, no seu valor estratégico, tem ganhado notoriedade.

Como a ESPM oferece outros cursos além do Bacharelado em Design, os estudantes de Design contam com o banco de dados de oportunidades oferecidas em diversos setores.

No período estudado –de 2007 a 2014– algumas vagas específicas para alunos do Curso aqui analisado, foram oferecidas por empresas das seguintes áreas:

- Agências de Comunicação e de Design
- Animação/Cinema e Vídeo
- Branding e Consultorias
- Cadeia da Embalagem
- Comunicação Digital

- Departamentos de Comunicação Visual
- Emissoras de TV
- Escritórios de Arquitetura
- Editoras
- Gráficas
- Institutos e órgãos culturais
- Marketing – empresas e departamentos
- Sinalização
- Web design

O olhar externo: a experiência do *Design Portfolio Day*

Como exposto anteriormente, a construção do portfolio integra o Programa de Estágio Supervisionado, com visão do design como linguagem, comunicação e pensamento visual integrado a programas e expertises de gestão.

É importante ressaltar que, mesmo tendo objetivos comuns, um arquivo de trabalhos ou dossiê, registros pessoais/caderno de notas e portfolios têm diferenças. A fundamental característica de um portfolio é a seleção, palavra chave para compreender processo e resultado. “Cada portfólio é uma criação única porque o aluno seleciona as evidências de aprendizagem e inclui reflexões sobre o processo desenvolvido” (Barton & Collins, 1997 *apud* Villas Boas, 2004, p. 39).

A construção do portfolio inicia-se no 4º semestre, quando o aluno faz um reflexão profunda sobre si mesmo e inicia o projeto de sua identidade visual e o conceito dos seus portfolios impresso e digital. O segundo passo é um olhar sobre todas as disciplinas, respectivos projetos e professores orientadores, bem como sobre os projetos desenvolvidos no estágio, no sentido de selecionar e categorizar. Vale ressaltar que esse é um processo em construção e não existe portfolio acabado, enquanto o estudante/designer estiver em atividades. A partir deste material, no 5º semestre, o estudante inicia o layout do portfolio, prevendo a forma que os projetos serão apresentados, por exemplo, se serão encadernados (costurados, colados), por fichas, em forma de cartaz etc., entregando para o seu professor orientador um *mockup* do que virá a ser o Portfolio Impresso.

Muitas pessoas possuem “coleções” de seus trabalhos, mas não entendemos isso como portfolio. Um portfolio é uma coleção especial dos melhores trabalhos e organizado pelo próprio aluno [...] O portfolio é uma seleção refinada de trabalhos do aluno e parte de um processo de avaliação que ensina os alunos a escolher, avaliar e apresentar sua produção (Easley & Mitchell, 2003 *apud* Villas Boas, 2004, p. 39).

Espera-se que um portfolio se apresente tanto como uma evidência da aprendizagem específica do seu percurso durante a graduação, quanto um documento que o estudante levará consigo em uma entrevista que seja funcional. Neste sentido, deve abranger tanto os projetos disciplinares e interdisciplinares do curso, participação em concursos, contribuições em eventos, experimentos além-classe e projetos pessoais, bem como os projetos

realizados durante o Programa de Estágio.

Os *mockups* são então encaminhados para os professores específicos dos módulos de Design de Portfolio Impresso e Portfolio Digital, do 6º semestre, que avaliam junto com os alunos a seleção e organização do material que os representa. São levados em consideração, entre outros, a arquitetura da informação, aspectos de layout, tipografia, ergonomia. Unidade e coerência visual são buscadas entre os dois produtos (digital e impresso). O impresso é visto também como um objeto de design, no qual a forma infere o conteúdo e conduz à função.

Neste sentido, no portfolio se trabalham diversas competências, mobilizando o aluno para uma análise cuidadosa daquilo que envolve a qualidade da sua produção, enriquecida pela interação com os professores e os pares/ colegas de classe.

Chegando ao término do 6º semestre, os portfolios digitais e impressos são finalizados, entregues e submetidos a uma avaliação. O evento batizado como *Design Portfolio Day*, além de encerrar o 2º ciclo do curso, que é o da consolidação, é um momento de aproximação entre a produção discente, o ambiente acadêmico e a área profissional. Trata-se de uma mesa redonda entre os designers convidados –entre eles também egressos do curso– os estudantes do 6º semestre e professores envolvidos no processo. Na mesa os portfolios são apresentados aos convidados, que compartilham com o grupo sua visão da área e analisam verbalmente os portfolios tanto na versão impressa como digital. É também um momento no qual os estudantes exercem atitudes pessoais como postura frente às críticas, envolvimento e contribuição nos comentários dos seus pares, bem como o exercício do argumento fundamentado.

A partir desta avaliação, os melhores projetos em termos de conteúdo e forma-função, nas modalidades Portfolio Max, Portfolio Impresso e Portfolio Digital, recebem o Prêmio Emilie Chamie (artista gráfica e designer - 1927-2000), durante a Mostra Estudantil de Design. O evento, promovido anualmente, visa compartilhar a produção discente com alunos de todos os semestres, dar visibilidade aos melhores trabalhos, projetando dedicação e resultados incentivando, assim, a busca da excelência.

Resultados da pesquisa sobre o encaminhamento profissional de 14 turmas formadas

O Cintegra, departamento responsável pelos estágios dentro da ESPM, aplica um questionário, que costuma ser de um a três meses depois da conclusão do curso, mediante contato telefônico com os estudantes formandos no curso de design, para verificar sua atuação e empregabilidade no mercado de trabalho. As questões são fechadas e visam traçar um quadro da ocupação dos jovens. Vale ressaltar que são considerados como “ativos” não somente os formandos que trabalham na área específica do design, como também aqueles que estão envolvidos em outros projetos como, por exemplo, extensão dos estudos no Brasil ou no exterior.

Os resultados da pesquisa realizada, entre 2007 e 2014-1, demonstram que a estratégia adotada pela Escola para acompanhar os estudantes de design conduziu a um alto

índice de estudantes ativos e empregados, conforme pode ser constatado nos dados a seguir.

2007-2

Formados respondentes: 100%
Ativos: 100%
Inseridos no mercado de trabalho: 71%

2008-1

Formados respondentes: 100%
Ativos: 80%
Inseridos no mercado de trabalho: 70%

2008-2

Formados respondentes: 100%
Ativos: 100%
Inseridos no mercado de trabalho: 74%

2009-1

Formados respondentes: 90%
Ativos: 95%
Inseridos no mercado de trabalho: 84%

2009-2

Formados respondentes: 88%
Ativos: 93%
Inseridos no mercado de trabalho: 87%

2010-1

Formados respondentes: 91%
Ativos: 95%
Inseridos no mercado de trabalho: 90%

2010-2

Formados respondentes: 94%
Ativos: 93%
Inseridos no mercado de trabalho: 73%

2011-1

Formados respondentes: 50%
Ativos: 89%
Inseridos no mercado de trabalho: 67%

2011-2

Formados respondentes: 77%
Ativos: 75%
Inseridos no mercado de trabalho: 60%

2012-1

Formados respondentes: 63%
Ativos: 100%
Inseridos no mercado de trabalho: 100%

2012-2

Formados respondentes: 78%
Ativos: 79%
Inseridos no mercado de trabalho: 79%

2013-1

Formados respondentes: 100%
Ativos: 92%
Inseridos no mercado de trabalho: 75%

2013-2

Formados respondentes: 50%
Ativos: 92%
Inseridos no mercado de trabalho: 83%

2014-1

Formados respondentes: 64%
Ativos: 93%
Inseridos no mercado de trabalho: 72%

Média

Formados respondentes: 81,78%
Ativos: 91,14%
Inseridos no mercado de trabalho: 77,50%

Conclusão

De acordo com os dados colocados, o estudante trabalha com perspectivas altas de inserção na sua área profissional. Consideramos relevante citar que, das turmas formadas até o momento, os egressos ativos atuam em áreas de design e/ou marketing indicando que a incorporação dos conceitos mercadológicos possibilita uma visão complementar ao design.

Dentre esses jovens designers, que passaram pelo Programa de Estágio descrito, há significativa parcela de empregados na empresa onde trabalharam como estagiários. Na composição de conhecimentos culturais, de projeto e gestão, presentes no perfil do egresso, o estudante – futuro profissional – como demonstrado, tem grande espaço de atuação na área de serviços, quer em escritórios de design, agências de comunicação, produtoras, no universo corporativo ou ainda no empreendimento do seu próprio negócio.

O investimento institucional em capital intelectual, tempo, infraestrutura física e tecnológica, sem dúvida, subsidia essa experiência. Desta forma, os envolvidos no Programa veem a escola como um espaço para o saber e o fazer, constituindo-se como *locus* educativo e o Programa de Estágio Supervisionado como singular em suas formações. O desenvolvimento de atitudes e valores caminha, em nossa visão, junto com as habilidades e competências profissionais.

Referências

Arendt, H. (2007). *Entre o passado e o futuro*. São Paulo: Perspectiva.
Diretrizes Curriculares Nacionais para Cursos de Design. Brasília: DOU nº 63/ pag. 19, 01 de abril de 2004.
Leal, R. (2007). *Condutores do amanhã*. São Paulo: Saraiva.
Lei Federal 11.788. Brasília: DOU nº 187/seção 1/pag. 3, 25 de setembro de 2008.
Machado, N. J. (2002). *Cidadania e educação*. São Paulo: Escrituras.
_____. (2004). *Educação: projetos e valores*. São Paulo: Escrituras.
_____. (2009). *Educação competência e qualidade. Coleção Ensaios Transversais*. Vol. 37. São Paulo: Escrituras Editora.
Strunck, G. (1999). *Viver de Design*. Rio de Janeiro: 2AB.
Vilas Boas, B. M. de F. (2004). *Portfólio, avaliação e trabalho pedagógico*. Campinas, SP: Papyrus.

Resumen: En este artículo se describe la experiencia del Programa de Prácticas Supervisadas del Curso de Diseño de una Institución de Educación Superior en São Paulo, Brasil. Se trata sobre aspectos relevantes de su concepción e implementación que caminan junto con las especificidades de la graduación en Diseño y de las directrices nacionales brasileñas para la enseñanza. A través de las disciplinas de Prácticas, proyectos de Portfolio, la escuela como un espacio de experimentación e integración con el mercado, el Programa ha sido un aliado en el enrutamiento y la empleabilidad de los graduados en el campo del Diseño, como se evidencia en la investigación llevada a cabo entre 2007 y 2014.

Palabras clave: Profesional - Competencias - Fase - Diseño Gráfico - Estrategias pedagógicas - Portfolio.

Abstract: This article describes the experience of the Supervised Internship Program for the Visual Design course of a higher education institution in São Paulo, Brazil. It reports relevant aspects of the Program and its implementation, which deals with specificities of both the undergraduation in Design and Brazilian national guidelines for internship programs. By means of specific disciplines contents, digital and print portfolio projects, the use of classrooms as spaces of experimentation and integration with the professional market, the Program has been an important support in the guidance and employability of undergraduates, as evidenced in researches conducted with students between 2007 and 2014.

Keywords: Professional - Skills - Graphic Design - Internship - Pedagogical strategies - Portfolio.

(*) **Ana Lucia G R Lupinacci.** Doutora (2012) e Mestre (2000) em Educação pela Faculdade de Educação da USP. Graduação em Comunicação Social/PUCCAMP. Especialização em Design Têxtil/FASM, Educação Artística/FMT, História da Arte/MASP. Professora e diretora acadêmica do bacharelado em Design Visual da ESPM SP, desde 2003. Entre 2007 e 2009 foi coordenadora da pós graduação em Design Estratégico da mesma instituição. Integra o grupo de pesquisa “Design: projeto, cultura, gestão”, cadastrado no CNPq/2016. Membro do Grupo de Pesquisa em Epistemologia, Didática e Educação/CNPq, USP e da Comissão Assessora do MEC/INEP/área Design. Parecerista *ad hoc* ligada à diretoria Científica da FAPESP. **Ágata Tinoco.** Doutora (2003) pela FAU-USP na área de Estruturas Ambientais Urbanas. Bacharel em Desenho Industrial, FAAP (1974). Professora RTI, supervisora da área de Projeto em design e orientadora de Estágio supervisionado na ESPM-SP (desde 2014). Professora em diversas disciplinas na FAAP, Curso de Design (1976 a 2014); FASM, Curso de Desenho de Moda (1987 a 98); USJT, Curso de Arquitetura e Urbanismo (1990 a 2002). Assessora do MEC na área do Design para o ENADE (2006 e 2009). Jurada nos Prêmios Design MCB (diversas edições), Abilux Design de Luminárias; IBGM de Design de Jóias. **Mara Martha Roberto.** Mestre em Comunicação e Mercado pela Faculdade Cásper Líbero (2004) e designer pela FAAP (1982). Professora RTI do curso de Design da ESPM-SP e supervisora das áreas de Estágio Supervisionado e Tecnologia. Professora da disciplina “Semiótica das Marcas” no PEC de Branding da FGV SP. Realizou pesquisa patrocinada pelo NPP/ESPM, publicando artigos relacionados ao ensino da Semiótica em cursos de Design. Foi membro e pesquisadora do Núcleo de Estudo e Pesquisa da Imagem, ligado ao Programa *Stricto Sensu* da Faculdade Cásper Líbero. 34 anos de experiência no mercado de Design e Comunicação.

Diseñando Tejido Social

Vanessa Slone Dossman (*)

Actas de Diseño (2019, julio),
Vol. 28, pp. 161-165. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2015
Fecha de aceptación: septiembre 2016
Versión final: julio 2019

Resumen: El presente artículo narra las experiencias académicas de los estudiantes del programa de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina, respecto de la Responsabilidad Social Universitaria de la Institución, de manera tal que se evidencian las distintas actividades desarrolladas con un sin número de comunidades en su mayoría vulnerables dentro de las cuales se incluyen tipos de población como desplazados, madres cabeza de hogar, mujeres privadas de la libertad, adultos y jóvenes en proceso de rehabilitación y resocialización, entre otros; que han resultado ser altamente enriquecedoras para la Institución, los estudiantes y por supuesto dichas comunidades.

Palabras clave: Responsabilidad Social - Comunidad - Diseño de Modas - Estudiante - Proyecto - Conocimiento.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 165]

El contexto

La Responsabilidad Social Universitaria es una de las actividades misionales de una Universidad, responsable de la transferencia y comunicación del conocimiento que genere impacto (Universidad Cooperativa de Colombia. (2013). *Proyección social*. Colombia. Disponible en: <http://www.ucc.edu.co/proyeccion-social/Paginas/inicio.aspx>) en distintos niveles sociales, que se proyecte dinámicamente dentro de una Institución hacia el entorno y en especial hacia las comunidades más vulnerables para el mejoramiento de su calidad de vida; poniendo su saber al servicio del otro. El importante desarrollo de una actividad de Responsabilidad Social Universitaria, es la consecuencia de intentar

aspX) en distintos niveles sociales, que se proyecte dinámicamente dentro de una Institución hacia el entorno y en especial hacia las comunidades más vulnerables para el mejoramiento de su calidad de vida; poniendo su saber al servicio del otro.

El importante desarrollo de una actividad de Responsabilidad Social Universitaria, es la consecuencia de intentar