

ciones o conceptos, sino a aprovechar la existencia del alumno para hacer que este construya respuestas a las necesidades, tal como lo aparecen en la vida cotidiana. Dentro de las variables que definen los aspectos de la noción del objeto de diseño, se ha establecido primordialmente la idea del lugar como punto de partida para garantizar su óptima inserción contextual. La actividad del diseñador es el desarrollo y la aplicación de la inteligencia y la razón para representar o reproducir el universo concreto de su práctica. Esta actividad está regida por un universo discursivo, con significaciones y símbolos, congruentes con sus límites de su cultura, pero que se realizan en el campo de la significación y de lo simbólico. La responsabilidad de constituir las condiciones más adecuadas para el desarrollo y comprensión de ese universo corresponde a los recursos pedagógicos de las instituciones encargadas de enseñarle al diseñador a diseñar.

“Enseñar diseño es una cosa seria, como también lo es aprenderlo. Significa muchos años de formación, reflexión y práctica. Más años de curiosidad, búsqueda y audacia son elementos comunes para ambas partes del proceso educativo en diseño. Es la interiorización de la mirada, del mirar midiendo ya no centímetros o milímetros en elementos que utilizamos, sino capacidades de comunicación, para las que no hay, o al menos no se conocen, unidades de medida”⁵.

La enseñanza es para el estudiante y para el maestro, significa intercambio de experiencias e in experiencias en el aprendizaje más universal de los lenguajes, y como tal necesita al mismo tiempo de una inmersión profunda en los medios útiles, información precisa y reforzamiento de valores. La acción de comunicar requiere de la imaginación por un lado, y del libre albedrío del diseñador en el momento de seleccionar los signos que mejor comuniquen.

Conclusión

Cualquier método para enseñar y diseñar, por sí mismo, no tendría mayor efecto si no llevara aparejadas otras cuestiones tales como la naturaleza racional de su origen. Sabemos que un método es un discurso ordenado, sistematizado y programado, pero la razón rebasa al método por el límite de lo específico.

En el discurso del diseño convergen lenguajes códigos y señales, es un resumen de la cultura que tiene una complejidad al momento de su tratamiento y explicación. Las condiciones específicas para que el proceso de diseño se realice, incluyen la acción significativa de mecanismos sociales e individuales que deben considerarse para generar las posibilidades explicativas y que garanticen la pertinencia del quehacer del diseñador. La descripción que inicia el rito de garantizar y convencer a una cultura que no tiene más camino que reiterarse, ratificarse y demostrarse a sí misma. Es la lógica del diseño, de la parte material de una sociedad moderna y contradictoria, esa misma lógica que forma el lenguaje de la libertad.

Notas

1. Zavarce, Elsy. “Consideraciones conceptuales para la enseñanza del Diseño Gráfico; hacia una epistemología de la enseñanza del Diseño Gráfico. Universidad de Zulia, Maracaibo, Venezuela. 2005. Pág. 1.
2. Castillo Irigoyen, Francisco. Filosofía y Diseño. Edit. UAM. Pág. 280
3. Ibídem, Pág. 284
4. Fuentes, Rodolfo. La práctica del diseño gráfico. Edit. PAIDÓS. Barcelona, España. 2005. pág. 147
5. Fuentes, Rodolfo. Op. Cit. 141.

Ma. Eugenia Sánchez Ramos. MAV. Doctorante del Doctorado Inter-institucional en Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de Guanajuato. Escuela de Diseño.

Desenvolvimento de website sobre história do design no Brasil: Uma atividade pedagógica multidisciplinar

José Guilherme Santa-Rosa y Ana Maria Rebello

Este artigo relata um projeto multidisciplinar, no qual os alunos do Curso de Design Gráfico da Universidade Estácio de Sá do Rio de Janeiro, Brasil trabalharam cooperativamente na criação de *websites* sobre a história do design no Brasil

O ensino de *webdesign* baseia-se no design de interfaces, em linguagens de programação e na manipulação de *softwares* gráficos e de autoria. Contudo, muitas vezes, deixa de fora questões de projeto tais como definição de objetivos, pesquisa de conteúdo, usabilidade e design. Buscou-se através da metodologia empregada, uma visão mais holística sobre a atividade de *webdesign*, que proporcionasse melhor integração entre alunos e maior assimilação do conteúdo teórico-prático das disciplinas em questão.

A especialidade em *webdesign*, inserida na área de design, requer a formação de equipes multidisciplinares, para o desenvolvimento de *websites* de modo a lidar com especificidades de disciplinas tais como fotografia, diagramação, estética, ergonomia, organização de conteúdo, bem como questões específicas de linguagens de programação e utilização de ferramentas de apoio ao desenvolvimento de aplicações multimídia para a internet. Três objetivos nortearam a estratégia de ensino-aprendizagem e metodologia de desenvolvimento relatada nesse estudo:

- Melhorar a qualidade das relações no trabalho cooperativo.
- Estimular um pensamento holístico sobre o projeto (que contemple não só aspectos tecnológicos como também de conteúdo, estética e de interação)
- Atuar como preparação para o projeto final, formação de equipes e realização de projetos no âmbito profissional.

A história do design, especialmente a que se refere ao design no Brasil deve proporcionar ao aluno de Design Gráfico, conhecimentos mais profundos sobre elementos estéticos e técnicos nos quais irá apoiar o processo

criativo e a prática projetual. Buscando inspirar-se em recursos disponíveis e dominando o referencial teórico sobre o design e tradições brasileiras, poderá incorporar tais códigos culturais ao plano do projeto e formular soluções singulares mais harmoniosas.

De acordo com Moraes (2007), historicamente o ensino de design no Brasil contempla uma visão dicotômica entre ensino e pesquisa, na qual há uma ênfase maior no “fazer” dando a idéia de que a “prática é o que importa, em detrimento do saber teórico”.

Um dos desafios da disciplina de *webdesign* no curso de Design Gráfico da Universidade Estácio de Sá está em equilibrar conteúdo programático e tempo empregado no desenvolvimento do projeto, contemplando aspectos técnicos e projetuais.

Para melhor alcance das finalidades didáticas deste trabalho multidisciplinar foram propostas etapas: de levantamento de dados, análise e projeto do *site*, voltados para um objeto de estudo mais concreto e inserido na área de pesquisa do curso, especificamente, o estudo de temas ligados à história do design no Brasil. Portanto, os alunos puderam não só definir o escopo do conteúdo a ser abordado como também discutir a relevância de outros recursos encontrados no decorrer da pesquisa para sua inserção no projeto do *websites*.

Como forma de organizar e acompanhar o andamento do projeto, foi elaborado um cronograma que definia etapas e datas para levantamento/produção de dados pesquisados, apresentação dos resultados, protótipos e versão final do *site*.

Na disciplina de *webdesign*, no início do semestre, os alunos entraram em contato com a linguagem HTML, aprenderam a formatar, diagramar e usar recursos interativos e de navegação. A seguir, aprenderam a utilizar o Macromedia Flash e a linguagem *Actionscript* de modo a permitir a criação de *sites* utilizando animações ou menus em flash dentro das páginas html. Dessa forma, os alunos eram capacitados à criação de *sites* mais dinâmicos. Entretanto, apesar das facilidades para a criação de animações oferecidas pelas ferramentas, incentivou-se uma visão crítica sobre a utilização dos supracitados recursos e seu verdadeiro papel na comunicação multimidiática.

Paralelamente, durante as aulas de história de Design no Brasil, os alunos ampliaram o universo da pesquisa. Seguindo tópicos sugeridos e contando com a orientação docente ao longo de todo processo, elaboraram textos, selecionaram e analisaram imagens decidindo sobre sua pertinência para ilustrar o conteúdo teórico e validade no contexto do *site*. Foram ainda instruídos a anotar referências e dados bibliográficos, além daqueles relativos às buscas na internet, para posterior inclusão na página da web.

Uma vez concluída a pesquisa, na disciplina de *webdesign*, foi elaborada uma lista de conteúdo (não ordenado hierarquizado), bem como planejados os fluxogramas de navegação (hierarquia), que a partir de conceitos sobre arquitetura da informação e usabilidade, definiram a maneira pela qual os usuários navegariam e se orientariam dentro do site.

A apresentação final dos *websites* plenamente desenvolvidos foi realizada na sala multimídia da Universidade, diante da banca examinadora formada pelos professo-

res/orientadores das duas disciplinas. Reuniu todos os grupos participantes. A avaliação foi diferenciada, baseando-se no resultado final alcançado e no acompanhamento do desempenho das equipes que cada professor efetuou ao longo do semestre.

Apesar dessa atividade ter objetivado a criação de *websites*, assumem importância como resultados, os processos realizados em todas as etapas de desenvolvimento, desde o levantamento de dados sobre design no Brasil, à análise e cruzamento das referências levantadas. Com relação à *web*, os exercícios para criação do fluxograma de navegação, fizeram com que os alunos desenvolvessem um pensamento holístico sobre a atividade e propiciaram a construção de conhecimento através de suas interações, no momento em que eles tentavam organizar semântica e logicamente cada agrupamento de conteúdo. A experiência de integração entre as disciplinas “História do design no Brasil” e “*webdesign*” ensejou a percepção de como é o desenvolvimento de *websites* a partir de pesquisa em design. Tarefa demandada também no âmbito profissional, mas que os cursos de *webdesign* ignoram freqüentemente, atendo-se apenas à realização de procedimentos de ordem técnica.

A disciplina *webdesign* no Curso de Design Gráfico da Universidade Estácio de Sá, funciona como uma introdução aos conceitos e linguagens para a internet, ao mesmo tempo em que não se limita à parte técnica, estimula visão projectual e crítica sobre a utilização da Web. Aplica conceitos adquiridos nas disciplinas de ergonomia informacional e multimídia bem como pretende cumprir seu papel de elo integrador entre as disciplinas mais teóricas.

Consideramos que a realização desta atividade multidisciplinar alcançou inteiramente os objetivos pedagógicos desejados, tendo em vista o trabalho colaborativo, a pesquisa e metodologia de desenvolvimento e, principalmente, o pensamento reflexivo adotado pelos alunos. Percebeu-se, ainda que o projeto multidisciplinar tornou-se como uma preparação para o projeto final a ser desenvolvido no último e subsequente período do curso. Outras parcerias para integração entre disciplinas teóricas e práticas estão surgindo no curso de Design Gráfico e cogita-se na ampliação do projeto de modo a englobar outras disciplinas.

Acredita-se, que esta experiência possa somar-se ao esforço de implantar uma cultura de trabalho colaborativo e criação de equipes, tanto de projeto e desenvolvimento no âmbito acadêmico quanto profissional.

José Guilherme Santa-Rosa. Mestre em Design - PUC-RIO, Especialista em Computação Gráfica e Multimídia, UERJ, Docente no Curso de Graduação Tecnológica em Design Gráfico Universidade Estácio de Sá. Doutorando em Educação para Ciências e Saúde na Universidade Federal do Rio de Janeiro / UFRJ.

Ana Maria Rebello. Mestre em Antropologia da Arte - EBA-UFRJ, bacharel em Comunicação Visual - EBA-UFRJ, Docente no Curso de Graduação Tecnológica em Design Gráfico e curso de Pós Graduação em Artes Visuais na Universidade Estácio de Sá. Doutoranda em História no Programa de Pós Graduação em História - Universidade do Estado do Rio de Janeiro / UERJ.