

**Bibliografía**

- Albuquerque, F. (2004). El enfoque del Desarrollo Económico Local. *Serie Desarrollo Económico Local y Empleabilidad*. Programa AREA - OIT. Argentina.
- Ashby, M. (2008). *Using Ecodesign tools. An overview of experts' practices*. Université Technologie de compiegne. France.
- Bengoa, G. (2009). *Ambiente y Gestión Local*. FAUD.
- Capuz Rizo, S. y Gómez Navarro, T. (2004). *Ecodiseño: Ingeniería para el ciclo de vida para el desarrollo de productos sostenibles*. Mexico: Editorial Alfaomega.
- Design for sustainability. D4S. (2006). *Modules. A practical approach for developing economies*. Delft University Technology - UNEP. Germany.
- Rieradevall, J. y Vinyets, J. (1999). *Ecodiseño y ecoproductos*. Barcelona: Editorial Rubes.
- Ries, E. (2015). *El método Lean Startup*, 1ª Ed. Deusto. Bs. As. Versión electrónica.

**Abstract:** This work reflects the articulation of environmental management instruments developed in research projects, with innovation methodologies applied in marketing courses. The focus of the chair based on marketing strategies / sustainable with the environment, makes it possible to implement tools of "ecodesign" and practices associated with innovation as "lean Start-up". Ecodesign is understood as actions oriented towards the improving of the product at the design stage, which decreases the environmental impact. For its part, the Start-up strategy makes it possible to create a new product or service in conditions of extreme uncertainty, contributing to the adoption of ecodesign methodologies as an innovation strategy.

**Keywords:** Design - sustainability - start-up - innovation - eco-design - market.

**Resumo:** Este trabalho mostra a articulação de instrumentos de gestão ambiental desenvolvidas em projetos de investigação, com metodo-

logias de inovação aplicadas nos cursos de marketing. O enfoque da cátedra fundamentado nas estratégias mercadológicas/ sustentáveis com o meio, possibilita implementar ferramentas de eco design e práticas associadas à inovação como "leiam Start-up". Entende-se ao eco design como ações orientadas à melhora do produto na etapa de design, que diminui o impacto ambiental. Por outra parte, a estratégia Start-up possibilita criar um novo produto ou serviço em condições de extrema dúvida, contribuindo à adoção de metodologias de eco design como estratégia de inovação.

**Palavras chave:** design - sustentabilidade - start-up - inovação - eco design - mercado.

(\*) **Silvia Stivale**. Arquitecta, Magister en Gestión Ambiental Urbana. Docente-Investigador de la Universidad Nacional de Mar del Plata. Miembro del Centro de Investigaciones CIPADI (Centro de Investigaciones Proyectuales y Acciones en Diseño Industrial) y JTP de la materia Economía y Marketing. Experticia en evaluación ambiental y en pautas sustentables en procesos productivos industriales y constructivos. Incluye desarrollo de metodologías de evaluación, análisis de ciclo de vida y determinación de impactos socio-económicos, adaptables al entorno local y regional. **Mercedes Zimmermann**. Diseñadora Industrial de la UNMDP. Integrante del grupo GIDSU (Grupo Investigación en Diseño Sustentable) y de CIPADI. Becaria Estudiante Avanzado con designación de funciones docentes en la materia Economía y Marketing 2014/2016. Ayudante de Segunda en Lenguaje Proyectual I, 2011-2013. Participación: Curso de postgrado Ecodesign y estrategias: Herramienta ambiental para la mejora de los productos, 2014. Expositor en VII DISUR, 2014, SiTer y DISUR, 2015. Con un perfil enfocado al área de investigación, aplica conocimientos de gestión de mercados y diseño sustentable para detectar problemáticas para la innovación ambiental en sectores productivos. Apunta hacia el desarrollo de sistemas de ecoetiquetado.

## Projeto não canônico em práticas sociais e sustentáveis: experiência pedagógica interdisciplinar

Actas de Diseño (2021, diciembre).  
Vol. 35, pp. 204-208. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2016  
Fecha de aceptación: septiembre 2017  
Versión final: diciembre 2021

Ana Beatriz Pereira de Andrade e Tomás Queiroz Barata (\*)

**Resumo:** Tomando por princípio algunas premisas teóricas acerca de Metodologías de Projeto em Design, coloca-se em cena experiência de prática docente interdisciplinar. Tratam-se aqui do desenvolvimento de projetos não canônicos a partir da integração entre as disciplinas *Metodologia de Projeto II* e *Design e Sustentabilidade*, ofrecidas no Curso de Design da UNESP. O ponto de partida foi a da aplicação dos instrumentos investigativos de pesquisas exploratórias e de campo. O espaço de intervenção foi o da *Associação Comunitária Angico do Cerrado* que oferece espaço para a venda de produção artesanal de moradores da comunidade-favela *Ilha de Capri*, localizada na cidade de Bauru.

**Palavras chave:** Ensino - Design - Projeto - Interdisciplinar - Metodologia - Sustentabilidade - Sociedade.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo na p. 208]

### Contexto e panorama didático- pedagógico

A partir de premissas teóricas acerca do Ensino em Design na contemporaneidade, coloca-se em cena vivências e experiências de prática docente interdisciplinar. A concretude ocorreu entre as disciplinas da Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) localizada na cidade de Bauru. Esta proposta didático-pedagógica, e a integração docente, proporcionaram desenvolvimento de processos e produção diversificada, tanto em termos técnicos quanto conceituais. Ao final do semestre foi possível constatar desdobramentos em Ensino e Pesquisa em Design.

Na estrutura curricular do Curso de Design da UNESP, a disciplina *Metodologia de Projeto II* é obrigatória no momento do 5º semestre (período). Entende-se que em *Metodologia Científica* são imprescindíveis ensinamentos de princípios da Ciência e de práticas investigativas e normativas de pesquisa que, de certa forma, são comuns a algumas áreas do saber nas Ciências Sociais Aplicadas. Porém, ao se tratar de possibilidades metodológicas quando voltadas para o desenvolvimento de projetos em Design, há múltiplas questões e princípios teóricos contemporâneos a serem colocados em cena. Há que considerar a singularidade de cada proposição projetiva para a tomada de decisões acerca de práticas metodológicas específicas. Este é o princípio constitutivo da disciplina *Metodologia de Projeto II*.

Além das disciplinas obrigatórias, há ofertas de disciplinas optativas, propostas pelos docentes, conforme a identificação de questões que se apresentem como pertinentes. É o caso da disciplina *Design e Sustentabilidade* que, por pertencer ao elenco de optativa, pode ser cursada por estudantes pertencentes a períodos diversos.

No segundo semestre do ano de 2015 o Curso deparou-se com uma situação inusitada. Um grupo de 15 estudantes, a maioria cursando o 7º período, matriculou-se em *Metodologia de Projeto II*. Foi então necessária prática docente diferenciada tendo em vista experiências projetivas anteriores por parte dos discentes. Normalmente, a disciplina prescinde estas. Optou-se então pelo modelo pautado no que denomina-se não canônico.

Este princípio teórico faz referência aos *Estudos Culturais*, tais como difundidos por Stuart Hall, dentre outros autores. Parte-se da premissa da *promiscuidade metodológica*, inerente aos pressupostos que estabelecem eco com o caráter interdisciplinar do Design e permite identificar a cultura como produto da sociedade industrial. O pesquisador Alexandre Oliveira aponta que o resultado seja o de um posicionamento político traduzido em práticas acadêmicas como práticas sociais. André Villas-Boas, designer e pesquisador, propõe que as posturas não canônicas sejam formas de ruptura com o ‘paradigma funcionalista’. Neste sentido, é ‘factível e desejável que cheguemos a um design eminentemente brasileiro’ (Villas-Boas, 2002<sup>a</sup>, p. 79). Considera-se a singularidade identitária e híbrida da cultura brasileira, e conseqüentemente as realidades locais como cenário às práticas e intervenções em Design.

Cabe ressaltar que, na contemporaneidade, o conceito do não canônico aproxima-se do que se denomina cambian-

te. Cambiar, no sentido de trocar, é algo que faz parte de um cenário em constantes transformações.

O adjetivo “cambiante” tem origem no termo *cambiare*, do latim tardio [...] para o português, gerou o verbo “cambiar”, que se refere a “trocar”, “transformar”, “alterar” [...] Cambiante é então aquilo que varia, que troca, que não é fixo, que barganha, que se transforma (Kopp, 2004, p. 94).

Em Design sugere acompanhar os rumos da globalização, transformando, tornando algo diferente de um ‘original’ por meio de uma série de modificações.

### A Sustentabilidade como base para o desenvolvimento de projetos em Design

O desenvolvimento sustentável é um termo que vindo sendo incorporado na atividade projetiva em design, através de diretrizes concretas para promover ações efetivas dos designers no desenvolvimento de produtos com uma abordagem ambientalmente correta considerando todo ciclo de vida do produto. Estas diretrizes possuem aspectos prioritários tais como a satisfação das necessidades básicas da população, a solidariedade para com as gerações futuras, a preservação dos recursos naturais e a elaboração de um sistema social de respeito ao meio ambiente de acordo com Ignacy Sachs (2004).

Com a crescente preocupação com as questões ambientais relacionadas ao desenvolvimento de produtos sustentáveis, o papel do estado e das instituições deve voltar-se a criação de políticas públicas de incentivo às atividades de ensino e pesquisas que visem à concepção e o desenvolvimento de produtos inovadores que incorporem conceitos e teorias do design sustentável. Para os designers, empresas e também para os cidadãos comuns em suas comunidades e organizações, a possibilidade de ação recai na sua capacidade de dar uma orientação estratégica às próprias atividades, reinventando a realidade. Para isso, deve-se tomar consciência do ciclo de vida dos produtos desde a etapa de projeto, priorizando a utilização de materiais locais de fontes renováveis e a proposição de soluções eficazes considerando os possíveis impactos ambientais na produção de novos objetos. De forma ampla, pode-se considerar que a ação do designer recai na sua habilidade de definir objetivos e metas que atendam às necessidades e exigências dos usuários com os critérios de sustentabilidade que estão gradualmente vindos à tona na sociedade contemporânea, segundo Victor Margolin (1998) e Ezio Manzini (2008). Ainda, segundo Manzini, o papel do usuário e do designer diante das questões da sustentabilidade se modifica dos anteriormente representados. Os usuários passam a participar diretamente de todas as etapas dos processos de produção.

A partir deste paradigma, o processo de criação em design deve priorizar, entre outros aspectos, a otimização do desempenho, inovação, qualidade, durabilidade, aparência e custos de cada produto. Ezio Manzini e Carlo Vezzoli (2002) utilizam a metodologia *Life Cycle Design* que estabelece procedimentos de projeto em que toda a cadeia

produtiva deve ser considerada. Sendo assim, o design sustentável deve estar relacionado ao ato de projetar, porém seu foco não está apenas no produto, mas de forma sistêmica deve considerar todo ciclo de vida do produto. Desta forma é importante analisar desde a origem e a extração dos recursos necessários para a produção, como também a verificação do processo produtivo, a logística, a forma de uso e o descarte.

Levando em conta esta metodologia, o ciclo de vida do objeto pode ser organizado em cinco partes: pré-produção, produção, distribuição, uso e descarte; e em cada uma delas são citadas diretrizes sustentáveis a fim de melhorar o desenvolvimento do produto.

A pré-produção consiste na etapa em que o designer fará o projeto executivo, a definição de materiais e o planejamento da produção. O produto pode surgir de acordo com uma necessidade, pode ser um pedido de uma empresa ou também uma inovação mercadológica. Independente da finalidade do produto, para o designer projetar algo que atenda a conceitos sustentáveis e dialogue com as necessidades do meio ambiente ele deve levar em conta diversos critérios na etapa de pré-produção.

Como primeiro exemplo, podemos citar a atemporalidade, o design atemporal é uma das características mais importantes que faz o consumidor aceitar o produto por um longo período de tempo, sem querer trocá-lo por estar “fora de moda”. Projetar algo que seja atemporal, significa projetar um produto que dure enquanto os seus materiais satisfaçam as funções do mesmo. Em conjunto com a atemporalidade, está a durabilidade, segundo Thierry Kazazian (2009), na atividade projetiva de todo bem de consumo é levada consigo a problemática da durabilidade, que se define como a capacidade do objeto de se inscrever com uma certa perenidade.

A produção é a etapa em que se utilizam maquinários para transformação do material (usinagem, montagem e acabamento), e é nesta etapa em que se deve priorizar métodos de baixo impacto ambiental. Para que isso aconteça, é necessário relacionar a atividade projetiva com um processo de análise dos impactos no meio ambiente e executar abordagens ligadas ao termo de eco eficiência conforme Kazazian (2009). A produção limpa busca otimizar o emprego dos materiais sem diminuir a resistência e a durabilidade final do produto, utilizar ferramentas de baixo custo de compra e baixo custo energético e, principalmente, reduzir a produção de resíduos, gerando sempre que possível, alternativas para o uso dos refugos dentro da própria empresa, através de subprodutos, que diminuem a quantidade de resíduos gerados, sem deslocamento do material, além de aumentar a renda da empresa a partir de Alastair Fuad-luke (2002).

Na distribuição do produto, que ocorre quando o mesmo já está pronto para ser entregue nas lojas ou distribuído para os seus clientes, são priorizados três aspectos fundamentais, o design para montagem e desmontagem, produtos de pacotes planos ou planificáveis e o uso de embalagens reutilizáveis.

A etapa do uso é a etapa em que toda pré-produção e produção se dedicam, e muitas vezes é a fase a qual as indústrias consideram com a última, acabando com o ciclo de vida completo do produto e esquecendo-se da etapa do descarte, a qual na maioria das vezes acaba

gerando grandes problemas para o meio ambiente. Um projeto modular, por exemplo, tem ênfase no uso, pois deve se pensar em produtos que possam se configurar de diversas maneiras à vontade e necessidade do usuário, são peças individuais iguais ou similares, que em um contexto, pode se conectar de diversas formas. O desempenho modular é importante numa prática de adaptação ao uso, como número, tamanho, geometria e inter-relação, previsão de serviços e equipamentos e flexibilidade, de acordo com Antônio Freire e Maria Candeale Suárez (2010). Em consequência aos objetos modulares, vêm os ampliáveis, que são objetos que tem determinada dimensão, mas quando necessário, podem aumentar ocupando novos espaços para além da área e do perímetro original, o que por consequência aumenta a quantidade de usuários possíveis e também o seu volume. Em conjunto aos objetos modulares e ampliáveis existem os objetos “Do It Yourself” (DIY). Estes objetos são aqueles que estimulam a independência do usuário final com a indústria. O DIY é um conceito em que o consumidor pode levar produtos desmontados para casa e facilmente montá-los sozinho, o objeto tem um potencial de transformação que permite que o usuário utilize sua própria criatividade para arranjá-lo e dispô-lo ao seu gosto.

Harrod (1995) considera o DIY como o processo em que o usuário participa do projeto do produto, de forma a ampliar o potencial do mesmo e personaliza-lo. Assim sendo, dispensa tempo a fim de redescobrir potencialidades (Campbell, 2005). Trata-se de uma tendência que envolve mudanças em produtos, atendendo à realidades locais e globais.

O descarte é a última etapa do ciclo de vida de um produto, mas também pode ser o início de um novo produto, no entanto, muitas vezes ela é ignorada pelos seus produtores, assim como pelos clientes. A etapa de descarte, não consiste somente em jogar no lixo aquele produto que agora não vem mais a ser útil para o seu cliente. O descarte ambientalmente correto também é pensar para onde vai esse lixo, se é possível reutilizá-lo e quais os danos para o meio ambiente. Hoje em dia, como forma de reutilizar o material, existe produtos-refil em que a pessoa devolve o vasilhame em que o produto veio, e ganha outro produto igual por um preço reduzido. Também há bonificações para aqueles que devolvem os produtos, seja por meio de descontos ou brindes. Já aquilo que não podem ser reutilizado, deve ser reciclado, ou seja, esses materiais devem ser reintroduzidos dentro do ciclo industrial. Mas para isso, deve ser analisar a oportunidade ambiental, que nem sempre é garantida, pois às vezes a reciclagem consome mais energia e tem mais impacto ambiental do que utilizar uma nova matéria prima conforme Kazazian (2009).

### Cenário projetual

Seguindo estas premissas, dentre outras, as disciplinas de *Metodologia de Projeto II* e *Design e Sustentabilidade* propuseram aos estudantes o desenvolvimento de projetos com caráter interdisciplinar.

Os estudantes iniciaram o semestre realizando visitas regulares a comunidade-favela *Ilha de Capri*, e de imediato

constatarem o contraste social entre aquela realidade e a qual estão inseridos. A primeira visão é a de um conjunto de terrenos encravados no meio da mata, nos quais é quase ausente a infraestrutura básica incluindo água potável, energia e esgoto. Intensifica-se uma dicotomia socioeconômica quando há a percepção do entorno: a comunidade-favela é limítrofe a condomínios residenciais de alto luxo.

Neste cenário, identifica-se a ação da *Associação Comunitária Angico do Cerrado*. Trata-se de uma entidade que produz ações sócio-educativas junto de crianças e adultos e mantém projetos de geração de renda. Dentre estes, destaca-se a produção e venda de sabonetes artesanais, quando o consumidor torna-se parceiro direto da *Comunidade que Sustenta a Agricultura (CSA)*. As ações têm por objetivo promover o fortalecimento da cidadania a partir do incentivo ao desenvolvimento de habilidades que estimulem o empreendedorismo de mulheres.

Para atingir os objetivos a *Associação Comunitária Angico do Cerrado* promove cursos de capacitação e realiza bazares para vendas, incluindo orientações para a comercialização. A presidente da *Associação* considera que as ações sejam 'uma porta de saída para a vulnerabilidade social e econômica'.

### Um resultado de inovação tecnológica: embalagens para sabonetes artesanais

A título de exemplo, apresenta-se um dos projetos desenvolvidos na parceria entre as disciplinas. Elege-se, o intitulado '*Embalagem de sabonete artesanal: desenvolvimento sustentável junto da comunidade da Ilha de Capri*' desenvolvido por equipe composta por dois estudantes: Gustavo Minoru e Renan Rocha.

Considerando que foi definido o produto a ser desenvolvido logo de imediato, um dos objetivos traçados foi o de aplicar conceitos em Design relacionados à identidade da comunidade. Os estudantes constataram as poucas ferramentas disponíveis, e o fato de que a instabilidade da rede elétrica não é favorável ao uso de algumas que demandem esta fonte de energia.

Verificaram que para os sabonetes era utilizada uma embalagem de material plástico (polipropileno) com custos financeiros para as artesãs e com impacto ambiental no momento do descarte. Definiu-se então, como estratégia metodológica, a busca de materiais e sistema de produção acessível e coerente com a realidade local.

Perceberam então que havia um quantitativo de bananeiras, cujo ciclo de frutos é anual e cujo caule poderia ser matéria prima para o desenvolvimento do produto proposto. Definiram também a intenção de desenvolver material tutorial para difundir o conhecimento dos processos a todas as envolvidas na produção dos sabonetes artesanais. Antes da geração de desenhos, iniciaram o processo de experimentos com o material. As etapas foram: a coleta do material (caule de bananeiras), obtenção das fibras, tratamento e acabamentos possíveis. Daí, o grupo iniciou um processo de geração de alternativas de modo que os membros da comunidade pudessem optar por algumas possibilidades de formas.

Após a coleta, extração das fibras e tratamento, foi feita uma seleção e manipulação das bainhas e dos diversos tipos de fibras. Desenvolveram também método de secagem e armazenamento das fibras. Assim, finalizaram o projeto com proposições de algumas opções para as embalagens, incluindo o detalhamento do processo de produção.

O professor emérito e intelectual brasileiro Muniz Sodré, em *Reinventando a Educação*, aponta para a necessidade de redescrever e reinstalar o processo e o pensamento educacional na contemporaneidade. Entende a tecnologia como instrumento para sair da razão lógica e ir para outros tipos de razão, não pensando apenas em técnicas. Acredita-se que o projeto intitulado '*Embalagem de sabonete artesanal: desenvolvimento sustentável junto da comunidade da Ilha de Capri*' esclarece princípios de uma prática pedagógica interdisciplinar em Design. Reforça a importância do uso de propostas, metodologias e dinâmicas no cotidiano do ensino, sinalizando caminhos voltados para questões humanitárias, direcionadas à qualidade de vida e consciência ambiental no ensino do Design.

### Referências

- Anastassakis, Z. (2008) *Um projeto de design nacional: Aloisio Magalhães e o Centro Nacional de Referência Cultural*. in Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. AEND Brasil: São Paulo.
- Baxter, M. (2011). *Projeto de Produto: Guia prático para o design de novos produtos*. São Paulo: Edgard Blücher.
- Campbell, C. (1987). *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*. Oxford: Blackwell.
- Cerri, A. e Oliani, S. *Pós e contras do plástico para o meio ambiente*. Disponível em: <<http://www.ecycle.com.br/component/content/article/35/686-pros-e-contras-do-plastico-para-o-meio-ambiente.html>>. Acesso em: 1/02/16.
- Coelho, L. A. L. (org.) (2006). *Design Método*. Rio de Janeiro: PUC-Rio.
- Couto, R. M. S. (2008a). *Escritos sobre o ensino de Design no Brasil*. Rio de Janeiro: RioBooks.
- Couto, R. M. S. (1991b). *O Ensino da Disciplina de Projeto Básico Sob o Enfoque do Design Social*. PUC-Rio: Mestrado - Dissertação (Departamento de Educação).
- Feiteiro, M. O. *Artes vivas tear*. Disponível em: <<http://www.arteviva.com.br/dicas/view.php?cod=45>>. Acesso em 25/01/16.
- Freire, A. J. N. e Suárez, M. C. (2010). *A arquitetura como espaço modular: forma, tipologia, sustentabilidade, flexibilidade, projeto*. Portugal: Universidade da Beira Interior, Covilha - Mestrado - Dissertação.
- Fuad-Luke, A. (2002). *Manual de diseño ecológico - Un detallado libro de consulta de gran utilidad para el entorno doméstico o la oficina*. Palma de Mallorca: Editora Cartago S.L.
- Harrod, T. (1995). *The crafts in Britain in the 20th Century*, (s.e). Lisboa: Jornal Vida Económica.
- Kazazian, T. (2009). *Haverá a idade das coisas leves*. São Paulo: Editora Senac.
- Kopp, R. (2009). *Design Gráfico Cambiante*. 3. ed. Rio de Janeiro: 2ab.
- Manzini, E. (2008). *Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais*. Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais Ltda.
- Manzini, E. e Vezzoli, C. (2002) *O desenvolvimento de Produtos Sustentáveis: Os requisitos ambientais dos produtos industriais*. São Paulo: EdUSP.

- Margolin, V. (1998). *O design e a situação mundial*. in: Arcos: Design, cultura material e visualidade. Rio de Janeiro, v. 1, p. 40-49.
- Morris, R. (2010). *Fundamentos de Design de Produto*. Porto Alegre: Arned Editora S.A.
- Oliveira, A. (2011). *Palavras e Coisas: anotações sobre cultura, identidade e design gráfico*. (2011). in Anais do 9º Simpósio Interdisciplinar do LaRS. PUC-Rio: Rio de Janeiro.
- Pacheco, H.S. (1996a). *O Design e Aprendizado: Barraca - quando o Design Social deságua no Desenho Coletivo*. Dissertação. (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro.
- Pacheco, H. S. (2010b). *Involvement in the design student approach*. in: Proceedings of Design Research Society's Conference DRS 2010, Montreal.
- Pacheco, H. S. & Toledo, G. (2012a). *A sparkle in people's eyes*. in: 8<sup>th</sup> International Conference Design History Society - ICDHS Proceedings. São Paulo.
- Pacheco, H. S. & Toledo, G. (2013b). *The word game: a Social Design research tool to visually communicate values, beliefs, and intrinsic motivation*. in: 6<sup>th</sup> Congresso Internacional de Design da Informação. CIDI. Recife.
- Sachs, I. (2004). *Desenvolvimento: incluyente, sustentável, sustentado*. Rio de Janeiro: Editora Garamond.
- Sodré, M. (2013). *Reinventando a Educação: diversidade, descolonização e redes*. Petrópolis: Vozes.
- Sudjic, D. (2010). *A linguagem das coisas*. Trad. Adalgisa Campos da Silva. Rio de Janeiro: Intrínseca.
- Vários autores. (1985). *Embalagem, arte e técnica de um povo: Um estudo da embalagem brasileira*. São Paulo: Toga.
- Villas-Boas, A. (2008). *Utopia e disciplina*. Rio de Janeiro: 2AB.

**Resumen:** Tomando por principio algunas premisas teóricas acerca de Metodologías de Proyecto en Diseño, se pone en escena experiencias de prácticas docentes interdisciplinares. Se tratan aquí del desarrollo de proyectos no canónicos a partir de la integración de propuestas entre *Metodología de Proyecto II* y *Diseño y Sostenibilidad*, ofrecidas en el Curso de Diseño de la UNESP. El punto de partida fue la aplicación de los instrumentos investigativos de pesquisas exploratorias y de campo. El espacio de intervención fue el de la *Associação Angico do Cerrado*, que ofrece espacio para la venta de producción artesanal de moradores de la comunidad-chabola *Ilha de Capri*, ubicada en la ciudad de Bauru.

**Palabras clave:** Enseñanza - Diseño - Proyecto - Interdisciplinar - Metodología - Sustentabilidad - Sociedad.

**Abstract:** Taking as principle some theoretical premises regarding Design Project Methodologies, an interdisciplinary pedagogical experience is put on stage. This is about the development of non-canonic projects from the integration of proposals between *Project Methodology II* and *Sustainability Design*, disciplines of the Design College at UNESP. The starting point was the application of investigative instruments of field and exploratory researches. The space of intervention was *Associação Angico do Cerrado*, an association that offers space for the sale of handicraft production, made by dwellers of the community-shanty town called *Ilha de Capri*, located in the city of Bauru.

**Keywords:** Teaching - Design - Project - Interdisciplinary - Methodology - Sustainability - Society.

(\*) **Ana Beatriz Pereira de Andrade**. Doctora en Psicología Social, Máster en Comunicación y Cultura, Licenciada en Diseño. Maestra en el Departamento de Diseño de la Universidade Estadual Paulista - FAAC/UNESP. Miembro del Grupo de Investigación en Diseño Contemporáneo : sistemas, los objetos y la cultura (CNPq / UNESP). Miembro del Conselho Editorial de Estudos em Design, Actas de Diseño y de otros comités editoriales y revisión de revistas científicas y congresos en el ámbito del diseño. Representa FAAC/UNESP en Universidad de Palermo. Miembro de Sociedade Brasileira de Design da Informação. Pesquisadora en Diseño Social y Comunitário, Fotografía, Tipografía, Metodología de Proyecto, Género y Diseño Gráfico. **Tomás Queiroz Barata**. Professor assistente doutor junto ao Departamento de Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, campus de Bauru. Doutor em Engenharia Civil pela Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo da UNICAMP, Brasil (2008), mestre em Arquitetura e Urbanismo, área de concentração em tecnologia do ambiente construído pela USP, Brasil (2001), graduação em Arquitetura e Urbanismo pela USP (1993), campus São Carlos. Tem experiência na elaboração de projetos de design e arquitetura, atuando principalmente nos seguintes temas: projeto e produção de mobiliários, equipamentos urbanos, componentes e sistemas construtivos pré-fabricados em madeira e materiais de fontes renováveis e edificações sustentáveis.