

Design Contemporâneo pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2012) e realizou estágio pós-doutoral na Universidade do Minho, Guimarães, Portugal (2016). Atua como designer, professora e pesquisadora. É Professora Doutora do Departamento de Design e orientadora credenciada de mestrado e doutorado no Programa de Pós-graduação em Design, FAAC/UNESP, Campus de Bauru, onde também atua como Coordenadora do Laboratório de Pesquisa, Extensão e Ensino em Design Contemporâneo (LabDesign). É

líder do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (CNPq/UNESP). Realiza pesquisas nessas áreas, atuando principalmente com os seguintes temas: Design Contemporâneo; Memória, História e Autoria na Contemporaneidade; Transdisciplinaridade e Interdisciplinaridade; Teoria e Crítica do Design; Ações Políticas e Sociais no Design (Política, Ativismo, Feminismo, Inclusão, Inovação Social, Sustentabilidade).

Faz Design: aplicando ferramentas do design para solucionar questões cotidianas.

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 355-357. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: febrero 2021
Versión final: diciembre 2021

Rebecca V. Bandeira Rodrigues de Souza (*)

Resumo: Faz design é uma atividade desenvolvida na disciplina de teoria e história do design, do curso de design de interiores do Centro Universitário da Paraíba – UNIESP. A atividade objetiva levar os discentes à uma reflexão acerca da relação entre teoria e prática do design, conduzindo-os pelo caminho da observação de problemas cotidianos, que afetam a comunidade em que estão inseridos, a partir da aplicação dos conceitos de empatia, imersão e ideação, utilizados nos processos de Design *Thinking*. Os resultados apontam que o exercício proporcionou engajamento no processo de projetos e desdobrou-se na promoção de raciocínio crítico sobre as práticas do design.

Palavras chave: Experiência - Design - Ensino.

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 357]

Contexto

O curso de design de interiores do UNIESP oferece formação a nível tecnológico e tem a duração de dois anos (quatro semestres). É um período curto, no qual os discentes trabalham exaustivamente na prática da atividade projetiva para desenvolvimento das competências e habilidades necessárias a sua formação. A atividade aqui apresentada é aplicada no terceiro semestre, como ação final da disciplina de teoria e história do design, com a proposta de transpor os conteúdos apreendidos para uma conjuntura diferente da qual alunas e alunos estão habituados.

O breve contexto aqui apresentado, foi o pano de fundo para a aplicação da atividade no semestre 2019.2, este ensaio, por sua vez, objetiva apresentar o relato da segunda edição, realizada no semestre 2020.1. Durante o referido semestre, iniciou-se, no Brasil, a influência da pandemia causada pelo COVID-19, que acarretou na declaração de estado de calamidade pública nacional. A partir de decisão tomada pelo Ministério da Educação, foi publicada em 17 de março a autorização para substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais (Portaria MEC nº 343). Este cenário formou-se uma semana antes

do início da atividade proposta neste relato, surgiu então a necessidade de reformulação do modelo aplicado no semestre anterior, para o alcance dos objetivos, afetando diretamente em sua estrutura.

Considerou-se, portanto, aspectos como a adaptação que os discentes passariam neste período, sendo elas: mudança de rotina; alteração do ambiente de estudos (agora ocorrendo na residência dos alunos e alunas, por vezes não preparada para este uso); inclusão de uso de plataforma digital; e ainda os possíveis impactos emocionais ocasionados. A promoção de engajamento com a atividade tornou-se ainda mais desafiadora para o processo de ensino e aprendizagem.

Estrutura da atividade e ferramentas utilizadas

A atividade intitulada “FazDesign”, consiste num exercício de aplicação dos conceitos de empatia, imersão e ideação para solução de questões que estão fora do contexto da projeção de ambientes. A estrutura foi pensada a partir do traçado dos seguintes objetivos: Exercitar a criatividade

por meio dos processos de design; Estimular a autonomia na escolha e uso de técnicas e ferramentas de design; Promover o trabalho colaborativo; Estimular o pensamento crítico; Reflexão sobre o papel social do designer. Toda a aplicação ocorreu em formato de jogo, estruturado em fases compostas por pequenas provas, pensadas a partir dos conceitos experiência do usuário e engajamento.

Para Blythe, Overbeeke, Monk & Wright (2004), a experiência é um conceito indescritível, sendo tanto o produto do que o usuário traz à uma dada situação quanto o artefato participante da mesma. A partir desta proposição assume-se que não é possível projetar a experiência, mas para as experiências, os autores destacam sensibilidade e compreensão do usuário como base para essa projeção. No percurso do redesenho da atividade buscou-se apoio nos componentes do “*enjoyment*” identificados por Csikszentmihalyi (2008), o autor sugere um conjunto de características capazes de fazer com que os sujeitos tenham experiências gratificantes, sendo elas: 1 tarefas possíveis de conclusão; 2 Concentração na atividade; 3 Tarefas com objetivos claros; 4 Feedback Imediato; 5 Envolvimento profundo, sem esforço, aliviando preocupações da consciência; 6 Exercício de controle sob as ações; 7 Desaparecimento da preocupação com o self; 8 Alteração da noção de tempo. Dos elementos expostos destaca-se que a proposição da atividade pretende alcançar os itens 1, 3, 4 e 5. Da proposição de tarefas possíveis de conclusão, cada prova é pensada como um desafio que estimula a utilização de habilidades dos discentes, observando o nível de dificuldade ao qual são expostos. Segundo Csikszentmihalyi (2008), o *enjoyment* está na fronteira entre as atividades facilmente resolvidas, percebidas como entediantes, e as atividades impossíveis de serem resolvidas, que causam frustração. Por isso, para a calibragem das questões um nivelamento foi realizado tendo como base os resultados de avaliações diagnósticas feitas previamente na disciplina. Quanto a apresentação de tarefas com objetivos claros, a explicitação de cada prova é feita sempre antes da execução em texto e reuniões síncronas a cada novo ciclo de provas, já os feedbacks imediatos, entregues por respostas automáticas da pontuação somada em cada prova junto a pequenas recompensas entre as fases. Para alcance do envolvimento profundo utiliza-se de temas e questões que provocam o sentimento de representatividade e interesse comum entre os alunos e as alunas.

No jogo, são propostas quatro fases, que por sua vez possuem três provas cada. Aos discentes é solicitado que unam-se em equipes, formando escritórios. Os escritórios devem ser cadastrados por meio do preenchimento de um formulário elaborado no *forms* do Google suíte enunciando o nome do escritório e apresentação dos associados destacando suas habilidades e competências mais relevantes. Os escritórios recebem as orientações gerais em uma coleção de cartas que descrevem as atividades seus objetivos e pontuações. O prazo do cumprimento prevê uma semana para execução das provas de cada fase. O início e o fim de cada um desses

ciclos de fase, são marcados por um reunião síncrona entre todos os alunos, as alunas e a professora, utilizando o ambiente virtual *meet* do Google suíte.

Ao todo, são realizadas quatro tipos de provas: **prova alvo** – consiste no objetivo principal da semana e guia o percurso completo da atividade; **perguntas** – devem ser respondidas quatro perguntas chave que auxiliam o alcance da prova alvo; **prova especial** – esta prova tem foco no divertimento e desenvolve demonstrações de técnicas e ferramentas de design em paralelo à assuntos da atualidade; **apresentação** – demonstração final dos resultados alcançados por meio de um vídeo com duração máxima de 3 minutos. Todas as provas devem ser postadas na sala virtual construída no Google *classroom*. A atividade é iniciada em um encontro virtual para solicitação da formação dos escritórios, apresentação da plataforma e entrega dos cartões de instrução. Neste primeiro ciclo os escritórios são estimulados a debaterem o que são problemas cotidianos, observando o sistema comunitário em que estão inseridos objetivando identificação de questões com potencial para melhorar a qualidade de vida dos indivíduos, caso resolvidas. A prova perguntas(=) encoraja o alinhamento do entendimento do debate proposto inicialmente, levando-os a listar os problemas cotidianos identificados refletindo sobre seus impactos na sociedade bem como justificativa para uma investigação mais profunda. Já a prova alvo(=) pede a delimitação de um problema a ser trabalhado nas etapas seguintes. Para a prova especial(=) são solicitados memes, elaborados pelo escritório, sobre a temática design.

A segunda semana é norteada pela imersão no problema identificado, a prova perguntas (2/3) provoca uma análise mais profunda do problema, avaliação da questão sob diversas perspectivas, identificação dos indivíduos envolvidos, identificação de soluções pré existentes e essência da questão. A prova alvo(2/3) pede o reenquadramento do problema identificado na etapa anterior a partir da imersão realizada. Já a prova especial(2/3) é alcançada pela gravação, em vídeo, de uma entrevista com um não designer sobre o tema “o que é design?”.

Para a semana de número três são destinados os processos de ideação. Na prova perguntas(3/3) os escritórios são provocados a gerar alternativas diversas, analisar sua viabilidade e relatar as ferramentas utilizadas durante esse processo. A prova alvo é alcançada pela apresentação da solução encontrada pelo escritório. Como prova especial é solicitado que cada associado observasse suas origens, repertório de vivência, e produza um relato de habilidades que cada um possui, mas não enxerga como ou se podem ser associadas a sua futura profissão. A semana final é destinada à montagem da apresentação que deve ser feita para demonstrar a solução proposta, aos demais escritórios. O encerramento é feito com a apresentação dos vídeos e debate geral sobre os processos e resultados.

Considerações Finais

Larossa 2011 alerta que na educação utilizamos, comumente, linguagens da teoria, da prática e da crítica. O autor sugere que nos falta uma linguagem de experiência que, entre outras, seja uma língua de singularidade, sensibilidade e alteridade. A atividade do FazDesign buscou um caminho para a construção de uma linguagem de humanidade, aproximada da vivência de seus usuários. Proposta como provocação do processo criativo, promovendo a vivência da prática do design como ferramenta para solução de problemas diversos, entendendo que a criatividade parte do rearranjo do repertório pessoal no processo de projetos e reflete na promoção de raciocínio crítico sobre as práticas do design. As reflexões realizadas na conclusão do FazDesign permearam o discurso sobre a importância das etapas de projeção, a escolha correta de técnicas a serem utilizadas e contribuição das vivências pessoais de cada um para ideação, destacou-se ainda a importância do design aplicado aos problemas sociais e humanidades. Os resultados apontam que a transposição dos conhecimentos adquiridos no curso aplicando-os ao contexto de vivência pessoal dos discentes promoveu engajamento.

Participaram da atividade duas turmas, somando 34 discentes distribuídos em 7 escritórios. As ações ocorreram conforme cronograma esperado. Das dificuldades enfrentadas observou-se que a prova perguntas alcançou seu objetivo de auxiliar a prova alvo, mas não foi suficiente para acompanhar o modo como estavam sendo utilizadas as ferramentas durante o processo. Destacasse ainda que como parte da solução para promover o engajamento durante o período de isolamento social, surgiu a ideia da criação de um perfil na rede social *Instagram* que possibilitou que o feedback das provas ocorresse de maneira mais fluida, além de promover interações entre as turmas. O perfil de acesso apenas aos alunos e alunas participantes da atividade, foi alimentado com postagens das apresentações dos escritórios e dos resultados das provas especiais. Utilizou-se também para divulgação de materiais para leituras complementares.

Referências

MEEKISON, Lisa; MCCARTHY, John; WRIGHT, Peter. Making sense of experience. In: BLYTHE, Mark; MONK, Andrew. *Funology: From usability to enjoyment* Springer Science & Business Media, 2004.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly - *Flow The Psychology of Optimal Experience*. Harper Collins E-books, 2008.

LAROSSA, Jorge. Experiência e Alteridade em educação. *Revista Reflexão e Ação*, Santa Cruz do Sul, v.19, n2, p.04-27, jul./dez. 2011

Abstract: Faz design is an activity developed in the discipline of theory and history of design, in the interior design course of the University Center of Parafba - UNIESP. The activity aims to lead the students to reflect about the relationship between theory and practice of design, leading them to observe daily problems that affect the community they live in, by applying the concepts of empathy, immersion and ideation, used in the processes of Design Thinking. The results indicate that the exercise provided engagement in the design process and unfolded in the promotion of critical thinking about design practices.

Keywords: Experience - Design - Teaching.

Resumen: El diseño Faz es una actividad desarrollada en la disciplina de teoría e historia del diseño, en el curso de diseño de interiores del Centro Universitario de Parafba - UNIESP. La actividad pretende llevar a los estudiantes a reflexionar sobre la relación entre la teoría y la práctica del diseño, conduciéndolos por el camino de la observación de los problemas cotidianos que afectan a la comunidad en la que están insertos, a partir de la aplicación de los conceptos de empatía, inmersión e ideación, utilizados en los procesos de *Design Thinking*. Los resultados indican que el ejercicio proporcionó compromiso en el proceso de diseño y se desarrolló en la promoción del pensamiento crítico sobre las prácticas de diseño.

Palabras clave: Experiencia - Diseño - Enseñanza.

(*) **Rebecca V. Bandeira Rodrigues de Souza:** é mestranda em DESIGN, com foco em design da informação, pela UFPE, Especialista Master em arquitetura pelo IPOG-GO e Designer de interiores pelo IFPB. Atualmente, professora no Centro Universitário da Parafba - UNIESP, desde 2017, leciona disciplinas de projeto de interiores (residencial, comercial e institucional) e teoria e história do design no curso de design de interiores, e a disciplina de detalhamento de interiores no curso de arquitetura e urbanismo. Pesquisadora com interesse nos valores humanos envolvidos na atividade projetiva do design de interiores.