

Resumen: Este trabajo pretende comprender las relaciones que se establecen entre la escritura y los pueblos indígenas de Brasil. Para ello, inicialmente fue necesario estudiar la historia de la escritura y establecer con cuál de sus definiciones trabajaríamos. A continuación, se hizo una aproximación sobre cómo se presentaba la escritura a los pueblos indígenas y, posteriormente, se analizó el primer papel que asumió -un dispositivo de control- y sobre su proceso de resignificación -un instrumento de defensa cultural-. Por último, se presenta el escenario actual de la producción impresa autóctona, destacando sus peculiaridades y los nuevos métodos de trabajo adoptados en este proceso.

Palabras clave: escritura - dispositivo de control - identidad cultural - material impreso - indígena - diseño.

(*) **Paula Cristina Pereira Silva.** Mestranda do programa de pós-graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), na linha de pesquisa Design, Cultura e Sociedade. Graduada

em Design de Ambientes e Design Gráfico pela UEMG. Possui experiência em projetos de Design de Ambientes na área residencial e em projetos de Design Gráfico na área de Comunicação Interna Corporativa. Atua como professora conteudista e pesquisadora no programa Saberes Indígenas na Escola, do Sistema Integrado de Monitoramento Execução e Controle (SIMEC), no núcleo da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), que tem como objetivo apoiar a produção de materiais didáticos para uso nas séries iniciais das escolas indígenas. **Sérgio Antônio Silva.** Professor e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais - PPGD/UEMG, com disciplinas, orientações e pesquisas ligadas à semiótica, à tipografia, à escrita e ao design gráfico. Coordenador da linha de pesquisa Grafia: estudos da escrita, vinculada ao grupo Design e Representações Sociais. Graduado em Letras, com mestrado em Literatura Brasileira e doutorado em Literatura Comparada pelo Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da UFMG. Pós-doutorado em História da Cultura pela Universidade Nova de Lisboa. Autor dos livros *A hora da estrela* de Clarice e *Papel, penas e tinta: a memória da escrita em Graciliano Ramos*, e organizador do Livro dos tipógrafos.

A Memória Visual do Curso de Bacharelado em Design do IFSUL

Actas de Diseño (2022, abril),
Vol. 39, pp. 194-200. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: julio 2017
Versión final: abril 2022

Karina Pereira Weber (*)

Resumo: Propõe-se explorar e valorizar o que chamamos de Memória Visual do Curso de Bacharelado em Design, do IFSUL Câmpus Pelotas. Os alunos produzem, nas disciplinas, alguns projetos práticos, formando objetos de Design. Diante disso, surgiu a necessidade de criar a memória visual do curso, onde sejam visíveis resultados alcançados e abordagens das disciplinas, bem como divulgar o campo de atuação dos designers à comunidade externa ao curso. O objetivo é, a partir do resgate dos trabalhos dos alunos, criar um portfólio digital em Wordpress para servir, futuramente, de reflexão e compreensão dos caminhos percorridos pelo curso. A proposta está sendo desenvolvida enquanto Projeto de Ensino.

Palavras chave: Design – Memória – Visual – Portfólio - Digital - Ensino.

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 200]

Introdução

O design cria artefatos. A partir de seus artefatos é possível visualizar a história de uma época através de aspectos gráficos, sintaxes e valores estéticos neles empregados. As manifestações visuais do design são ferramentas de comunicação, para além do objetivo de comunicação a que se propõe o produto em si - neste caso, atendendo as propostas das disciplinas -, mas como fonte de entendimento cultural, social, econômico, político, tecnológico, que estão por trás das soluções pensadas (CARDOSO, 2005; 2013).

Atualmente vivemos em uma época em que os estilos mudam com frequência. As ferramentas se atualizam e possibilitam novos recursos, tratamentos, reflexões, usabilidades, entre outros aspectos cambiáveis, logo, o design, que é viabilizado pela técnica e tecnologias disponíveis, leva consigo as marcas e padrões dos próprios processos que o produziram. Assim, os avanços tecnológicos – tanto de produção, quanto de serviços –, têm mudado e exigido adaptações da área e, também, do próprio curso, como implementação de novas disciplinas para abordar novas tecnologias, bem como extinção de

outras que perdem sua razão de existir, muitas vezes, nos novos contextos. Não se defende a tecnologia como determinante, mas como condicionante. Entende-se aqui que ela apenas amplia as condições de projeto.

Ecléa Bosi (1994) expôs que a memória é um meio de ligar o passado com o presente. Tendo em vista que os cursos superiores estão inseridos em um contexto histórico e que, nos cursos de Bacharelado de Design do IFUSL, diversas turmas se formarão, mudanças curriculares e pedagógicas acontecem e seguirão acontecendo, percebe-se um movimento sofrido no curso pelo tempo e pela necessidade de adaptar-se aos contextos. Estas mudanças podem ser vistas refletidas também nos trabalhos dos alunos, pois estes sofrem influências de tais adaptações. Com a intenção de preservar a memória do curso de Bacharelado em Design do IFUSL, Câmpus Pelotas, fundado em 2011 e com a sua primeira turma formando-se neste ano, surge a intenção de criar um portfólio digital como repositório dos trabalhos desenvolvidos nas disciplinas do curso. Ele servirá como mediador nesse movimento de revisitar o passado do curso e visualizar imagetivamente a sua trajetória.

Portanto, este artigo tem por objetivo refletir sobre como o uso de portfólio digital pode contribuir para a construção e valorização memória visual do curso de Design do IFUSL e pensar os desdobramentos possíveis a partir desta plataforma.

1. Design, narrativa e memória

Para entender o uso de portfólio como ferramenta da memória visual do curso de Bacharelado em Design do IFUSL, proposta desenvolvida no projeto de ensino e aqui apresentada, precisa-se antes entender, ao entendimento da autora, o desenvolvimento da profissão de Design e os modos como esta área foi sendo compreendida no decorrer dos anos no país. Posteriormente, pode-se traçar alguns conceitos sobre memória, para então discutir de que forma um portfólio digital pode contribuir para contar a história de um curso superior na área do Design.

1.2 Sobre Design

O design no Brasil, enquanto consciência profissional, ideológica e conceitual, surge ao final dos anos 1950 e início de 1960 sob influência da inauguração das primeiras escolas a abordar o Design, como a Escola Superior de Desenho Industrial [ESDI], o Instituto de Arte Contemporânea [Masp] e a Escola Técnica de Criação [MAM-R] (CARDOSO, 2005). Com influências das escolas e das vanguardas europeias, o design brasileiro desta fase traz consigo marcas claras daquele continente. Segundo Rafael Cardoso, os anos de 1960 foi um período em que se instalou um novo paradigma do design no Brasil: “um design de matriz nitidamente modernista, filiado diretamente ao longo processo de institucionalização das vanguardas artísticas históricas, que ocorreu entre as décadas de 1930 e 1960 em escala mundial [...] na Europa” (2005, p. 10).

Sabe-se que ainda hoje não foi feita uma definição satisfatoriamente clara sobre o que é Design, justamente porque esta atividade escapa a uma limitação por ter, na sua essência, uma necessidade de contextualização e adaptação. Sempre operando em diferentes contextos que necessitam de sua intervenção. Por esta razão, acredita-se que mesmo que no Brasil o Design tenha se instaurado pelo paradigma modernista, hoje ele já o superou e avançou, vivenciou o pós-modernista, e vivenciará, talvez, tantos outros que virão. Não se quer dizer que o Design Modernista não esteja mais presente, estas correntes não deixam de existir, mas sobrepõem-se, mesclam-se, somam-se na história do Design. Mas, algo pode se tomar como certo, nunca deixou de ser um agente comunicativo, dotado de aparências estilísticas que variam de acordo com diversos fatores. Segundo Daniel Portugal (MIZANZUK; PORTUGAL; BECCARI, 2013, p. 55), é preciso pensar o design mais pelas potencialidades comunicativas de suas formas, seu aspecto simbólico, do que, necessariamente, encaixando-o em escolas e ideologias, pois é sobre a “fluidez das significações” que a atividade se sustenta. E, como interesse deste artigo, entender que essas potencialidades comunicativas estão interligadas com outros sistemas.

Não se pretende aqui traçar uma historiografia do design, mas pensa-lo como atividade contextual, como linguagem e narrativa (PORTUGAL, 2013) – que depende de sistemas econômicos, sociais, políticos, tecnológicos. Portanto, entende-se como compreensível que seu entendimento se dê de diversas formas e sobre diversas perspectivas ao longo do tempo. Esta é uma das questões levanta por Cardoso (2013, p. 223) por verificar que, inicialmente, o design se instaurou pelo ensino proliferado principalmente pela ESDI “com cunho mais ideológico do que pedagógico”, portanto, menos atento a estes aspectos contextuais referentes à vida no país.

Pensa-se que o caráter pedagógico seja hoje mais interessante e construtivo para pensar e refletir sobre a atividade. Algo que tem sido, de fato, priorizado atualmente. Em via disso, pensa-se que uma das formas de explorar seu caráter pedagógico, seja o de compreende-lo de modo contextual, e, por esta razão, a memória pode ser utilizada como ferramenta para tal reflexão. Logo, tornam-se importantes os registros do que é produzido ao longo do tempo, enquanto fonte de entendimento dos modos como a atividade é entendida, apreendida e possibilitada a operar historicamente. No caso do projeto proposto, isso poderá ser pensado a partir dos resultados de alunos do Bacharelado em Design do IFUSL.

Com relação aos avanços da tecnologia, é possível perceber que desde cerca de 1890, a produção gráfica do Brasil se adequa por “necessidades de inserção da economia nacional no nascente sistema industrial capitalista” (CARDOSO, 2005, p. 12), deste modo, vai-se conjugando técnica e tecnologia e criando novas modalidades de projeto sustentados em necessidades econômicas e sociais. Com o constante desenvolvimento de tecnologias, o design tem cada vez mais se desdobrado rapidamente a diversos tipos de projetos que antes não faziam parte do seu entendimento, como as mídias digitais e interativas.

No âmbito do ensino de design isso é percebido com a inclusão dos cursos de Design Digital que datam, no Brasil, surgimento por volta dos anos 2000. O que se vê é uma constante, e pode-se considerar também crescente, segmentação da área vivenciada pelos próprios cursos em andamento no país. No Instituto Federal Sul-rio-grandense o curso de bacharelado em Design já foi implantado possuindo três opções de projetos a serem realizados pelos alunos – um voltado para a mídia impressa, um segundo voltado para a mídia digital e um terceiro voltado ao produto. Deste modo, pode-se verificar uma segmentação dentro da grade curricular que visa dar conta das múltiplas atividades possíveis e cabíveis ao designer (gráfico, digital e produto), formando seus alunos aptos a lidarem com o cenário atual.

1.3 Memória

Quando falamos que o design depende de tecnologias, interesses políticos, econômicos e sociais, estamos tocando em aspectos que mudam com o tempo. Esses fragmentos temporais deixam marcas no design, pois esta atividade não existe isolada em si, ela serve a necessidades humanas – antes de tudo, comunicativas, como colocou Daniel Portugal (2013). É sobre esta função que a atividade se mantém no tempo. E o design comunica pelos vários elementos que constitui seu objeto, seja a tipografia, a cor, a forma, o layout, entre outros aspectos compositivos. Mas ao expor isto, percebe-se logo que estes elementos estão totalmente relacionados à tecnologia, pois esta viabiliza diferentes possibilidades de exploração compositiva oferecidas ao designer. Seja por um novo software, seja por um modelo e sistema novos de celular que irá exigir um novo layout aos seus aplicativos, para dar exemplos bem atuais.

É neste sentido que se deseja, com este projeto de ensino, resguardar a memória visual do curso de Design do IFSUL, para entender as mudanças do design produzido ao longo do tempo por nossos alunos dentro das disciplinas e do curso como um todo. Entende-se que os resultados gerados variam de acordo com uma infinidade de relações que envolvem os alunos, e esses trabalhos acabam sendo, de certo modo, um reflexo das condições que eles têm para criar seus projetos num dado momento. Maurice Halbwachs (2006, p. 69-70) expôs que os nossos atos dependem de um conjunto de elementos, assim como as nossas lembranças também estão atreladas “pelas mudanças que se produzem em nossas relações com os diversos ambientes coletivos, ou seja, em definitivo, pelas transformações desses ambientes”. O autor, em seu livro *A memória coletiva*, traçou aspectos da memória individual e da memória coletiva, esta também chamada por ele de memória histórica. Como se quer pensar a memória de um curso, entende-se que a ideia de memória histórica seja mais adequada para este artigo, uma vez que o curso está situado em um contexto de múltiplos indivíduos e condições exteriores cambiáveis. A história é abordada pelo autor “não como uma sucessão cronológica de eventos e datas, mas tudo o que faz com que um período se distinga dos outros” (HALBWACHS, 2006, p. 79). Logo, explorar a memória histórica do

curso seria levar em consideração o ambiente em que se encontra inserido interpretando-o pelos contextos vividos em cada período.

As memórias históricas, segundo Halbwachs (2006, p. 73) seriam aquelas memórias mais amplas, que contam sobre a trajetória de instituições, como no caso do curso de Bacharelado em Design do IFSUL. Elas são reestruturadas por relatos, imagens, depoimentos, lembranças pessoais de quem vivenciou a história dessa instituição. Caracteriza-se como uma memória extensa, que é revisitada e reconstituída e somente pode ser melhor compreendida quando se toma um distanciamento no tempo, mas será reconstituída de uma forma resumida, sem ser possível apreender todos os detalhes: “somente bem mais tarde é que podemos associar as diversas fases de nossa vida aos acontecimentos nacionais” (2006, p. 75). Ou seja, é preciso considerável distanciamento no tempo para ter melhor compreensão dos fatos. A partir da colocação de Halbwachs, poder-se-ia pensar o entendimento da história do curso relacionando-o aos parâmetros externos a ele, como: as tecnologias desenvolvidas ao longo da sua vigência, os planos pedagógicos que vão sendo adequados às necessidades, ao corpo docente que vai se modificando, aos materiais permanentes que vão sendo adquiridos e possibilitando diferentes atividades, aos alunos que vão passando pelo mesmo.

Por sua característica dinâmica, como já foi explicitado (tendo de se renovar, se repensar e se remodelar muitas vezes), a história de um curso superior de Design é uma história viva e pulsante, que deixa marcas no tempo. Bem como Halbwachs propôs:

A história não é todo o passado e também não é tudo o que resta no passado. Ou, por assim dizer, ao lado de uma história escrita há uma vida, que se perpetua ou se renova através do tempo, na qual se pode encontrar novamente um grande número dessas correntes antigas que desaparecem apenas em aparência. [...] Os grupos, nos quais as concepções foram outrora elaboradas, e um espírito que por algum tempo dominaram toda a sociedade, logo recuam e dão lugar a outros que, por sua vez, detêm por algum período o cetro dos costumes e moldam a opinião segundo novos modelos (2006, p. 86).

Para Ecléa Bosi resgatar a história e reviver memórias não deve ser utilizado como meio de se perder em um passado, mas esse tipo de “faculdade de lembrar exige um espírito desperto, a capacidade de não confundir a vida atual com a que passou, de reconhecer as lembranças e opô-las às imagens de agora” (BOSI, 1994, p. 81). Seria mais como uma estratégia de, com base em experiências anteriores, planejar o futuro sustentado por uma visão do que foi positivo ou não, visando melhorar a cada dia. Para a autora: “Hoje, a função da memória é o conhecimento do passado que se organiza, ordena o tempo, localiza cronologicamente. Na aurora da civilização grega ela era vidência e êxtase. O passado revelado desse modo não é o antecedente do presente, é a sua fonte” (BOSI, 1994, p. 89). Propõe-se, como intensão futura, o uso deste portfólio online como uma fonte para pensar o presente

e planejar o futuro, narrando, a partir das imagens dos trabalhos dos alunos, parte da história vivida e apreendida sobre Design.

Vale mencionar que o resgate de memórias para pensar o Design já vem sendo explorado e pensado por outros pesquisadores. Inclusive no Brasil se tem referências de pesquisas sobre Memória do Design que já foram feitas e seguem sendo feitas com a intenção de entender e mapear de onde vem o Design brasileiro atual. Para citar alguns exemplos, tem-se o grande grupo, de origem carioca, Memória Gráfica Brasileira (Mais informações podem ser obtidas no site do Grupo. Disponível em: <http://www.memoriagraficabrasileira.org/>), que envolve diversos pesquisadores da área, ou, ainda, o grupo da UFPEL (Universidade Federal de Pelotas), que já realizou estudos em parceria com o Memória Gráfica Brasileira, intitulado Memória Gráfica de Pelotas (Mais informações podem ser obtidas no site do Grupo. Disponível em: <http://www2.ufpel.edu.br/iad/memoriagraficadepelotas/>), são alguns exemplos.

2. Portfólio Digital

Portfólio digital, *ePortfolio*, *Electronic Portfolio* são algumas variações terminológicas para este suporte (ALI, 2008, p. 411). Neste artigo optou-se por utilizar o termo portfólio digital. Apesar das nomenclaturas variarem, como apontou Azad Ali, as suas definições tentam expor algumas ideias semelhantes. O portfólio digital seria uma mídia online onde são expostos trabalhos de pessoas ou empresas de caráter criativo, a fim de exibir competências, habilidades, capacidades apreensivas, evoluções nos processos criativos e demais características que sejam relevantes para ser avaliado (2008, p. 411). Expondo dessa maneira, não difere de um portfólio tradicional, o que muda é o fato de este não ser impresso e, sim, estar disponível em rede e poder ser acessado de qualquer lugar que tenha acesso à Internet.

Esta ferramenta, portanto, enquadra-se com o objetivo de criar uma memória visual para o curso, pois viabiliza a exposição de trabalhos realizados pelos alunos no decorrer dos semestres, nas diversas disciplinas que compõem a grade curricular. Nessa exposição online, permitir-se-á a visualização da proposta do trabalho apresentado, planejada pelo professor ministrante, informando em qual disciplina e semestre o trabalho foi desenvolvido e o trabalho final.

Para além da função de expor e divulgar os trabalhos dos alunos, enquanto docente, a autora percebeu outras potências que podem, futuramente, ser exploradas a partir deste portfólio online criado. Reiterando, inicialmente quando o projeto foi elaborado, a intenção era de se criar um espaço de divulgação de trabalho dos alunos apenas enquanto memória visual, mas ao desenvolver o projeto começaram a aparecer os desdobramentos possíveis, é dizer, a amadurecer o projeto e enxergar as diversas possibilidades de reflexão cabíveis, algo pertinente de um projeto de ensino. É o que se aborda no subitem a seguir.

2.2 Portfólio online: explorando tecnologias no Ensino

O uso de portfólios como ferramenta de exposição de trabalhos – principalmente no âmbito dos negócios, para apresentar produtos e serviços – é uma prática já antiga. Poderíamos elencar alguns tipos, como: portfólio fotográfico, portfólio de artistas, portfólio de produtos, entre outros. No entanto, o uso de portfólios no ambiente acadêmico, como meio de valorização e avaliação dos trabalhos de alunos tem sido uma prática mais recente (ALI, 2008, p. 410). Azad Ali considera o uso do portfólio na Educação como uma ferramenta de avaliação abrangente sobre o conhecimento dos alunos em um longo período de tempo (2008, p. 410).

Segundo Abernica (*apud* ALI, 2008, p. 411) usar esta ferramenta, enquanto meio de avaliação, ajuda no acompanhamento do que está sendo absorvido e produzido pelos alunos como respostas aos conteúdos de aula, uma vez que considera o portfólio de alunos como “uma coleção significativa e intencional de trabalhos dos alunos que fala sobre a história dos esforços do estudante, progressos e realizações de uma determinada área” (tradução da autora).

Utilizado no contexto do Ensino, o portfólio digital como já foi mencionado, pode ser utilizado enquanto ferramenta estratégica de avaliação sobre o que está sendo apreendido em cada disciplina, a partir dos resultados visuais finais. Mas pode, ainda, servir como fonte de reflexão sobre as próprias propostas elaboradas pelo corpo docente, pois acabam sendo o ponto de partida para chegar aos resultados finais, expostos no portfólio. Medi-las pelas suas relevâncias, adequações aos avanços vividos pela área do Design, pelas propostas abordadas por outras instituições, adequações ao plano pedagógico do curso, abordagens de relevância socioculturais, entre outras questões que podem contribuir na avaliação.

Portanto, dentro do contexto de Ensino contemporâneo, podemos entender o uso do portfólio digital convergindo com a exposição de Marcelo Carlos (2013) sobre a realidade em que estamos inseridos, a qual passou de uma sociedade industrial para uma *economia do conhecimento*. E tal mudança deve ser vivida também no âmbito do Ensino.

O autor expõe que as sociedades que melhor se adaptam e sobrevivem a crises econômicas são aquelas que sabiamente investiram, e seguem investindo, no conhecimento de seus indivíduos. “A economia do conhecimento está baseada na produção e distribuição do conhecimento e da informação” (CARLOS, 2013, p. 26, tradução da autora). Assim, o portfólio digital, no caso do projeto de ensino proposto, é mais uma das ferramentas que surge na era da economia do conhecimento, sendo ele uma ferramenta em rede e ubíqua, viabilizando o compartilhamento das produções e dos resultados do que é trabalhado pelos alunos no curso de Design do IFSUL.

Vem-se construindo desde o surgimento da Internet, aliada ao aumento de uso dos computadores pessoais, uma rede ampla e geograficamente diversificada, onde é possível compartilhar a produção de conhecimento.

Pierre Lévy (2000) observou que uso da informática no ambiente de ensino acarreta em mudanças. O novo suporte oferecido pela informação e comunicação, no ambiente em rede, emergem, conforme percebeu: “gêneros de conhecimento inusitados, critérios de avaliação inéditos para orientar o saber, novos atores na produção e tratamento dos conhecimentos” (LÉVY, 2000, p. 170).

Neste ínterim, o uso de portfólios digitais tem sido explorado por diversos cursos superiores de diferentes áreas, uma vez que a implementação do uso de computadores e internet tem sido recorrente e amplificada nas graduações, como um recurso já quase que natural (ALI, 2008, p. 411). Além disso, implementando esta ferramenta para divulgação dos trabalhos de alunos de um curso de Design, o qual lida, principalmente, com aspectos e sintaxes visuais, viabiliza explorar diversas formas de apresentação destes trabalhos, criando a possibilidade de uma experiência rica e interessante para os visitantes do site.

Os ambientes disponíveis na era das redes têm, ainda, como característica a capacidade de descentralização e universalidade (LÉVY, 2014; RÜDIGER, 2013), algo interessante e que já vem sendo explorados pelas EaDs (Educação a Distância). Precisa-se considerar no Ensino as mudanças sociais pelas quais passamos para poder adaptar nossas ações enquanto professores, e dar a elas ainda mais sentido. Logo, explorar nossas ações e nossos projetos, tendo em conta as possibilidades que esse universo tecnológico em rede nos disponibiliza e que amplia as potências e as chances de visibilidade dos nossos alunos, parece algo relevante. Sobretudo porque os alunos, os “nativos digitais” (CARLOS, 2013, p. 43), que se encontram nesta geração repleta de tecnologias acessíveis compondo diariamente suas vidas, preferem ferramentas que propulsionem uma interação social, segundo os dados apontados pela *Organisation for Economic Co-Operation and Development* (OECD) (apud CARLOS, 2013, p. 37).

A partir disso, a autora entende a importância e oportunidade de utilizar desse meio para compartilhar os resultados dos alunos com esta vasta rede, disponibilizando um canal de comunicação entre indivíduos, gerando identificação com outros designers ou instituições de ensino; informando às pessoas, que não são da área, sobre o que é produzido em um curso de design; e outros desdobramentos possíveis a partir deste local. Outro aspecto a ser pensado é que, muitas vezes, empresas locais buscam no curso estagiários ou funcionários. Seria um meio de as empresas terem um contato prévio com os resultados de cada aluno.

Diante dos apontamentos feitos neste ponto do artigo, remete-se a criação de um portfólio digital como um bom recurso de compreensão e avaliação dos caminhos percorridos pelo curso, além de ser um ambiente que pode ser desdobrado por diversos aspectos. Nota-se que essa prática já vem sendo adotada em algumas áreas de ensino como ferramenta complementar de avaliação. Assim, ficam estes desdobramentos e análises que poderão ser realizados mais para frente.

4. Metodologia

Para a realização do projeto de ensino, este foi pensado e estruturado por etapas, sendo elas sequenciais. São elas: 1) inicialmente, etapa atual do projeto, se dá a realização de contato com os alunos de todas as turmas do curso, convidando-os para participar do projeto com a mostra de seus trabalhos, explicando que será disponibilizado no site para acesso livre; 2) Em seguida, serão feitas as coletas de seus trabalhos. Para os trabalhos que sejam digitais (como os das disciplinas de informática, web, e demais que aceitem entregas em formato digital), recolheremos os arquivos digitais. Os trabalhos que forem impressos ou tridimensionais (como produtos, maquetes, estudos volumétricos, entre outros que sejam impressos) serão feitas fotografias; 3) será buscado com os professores, ou com os próprios alunos, a proposta que foi passada para cada trabalho, com o intuito de divulgar a proposta da disciplina para o semestre e seus resultados; 4) após feito o registro dos trabalhos e resgate dos arquivos, será iniciada a criação do site em Wordpress.

Assim, a primeira etapa do projeto, prevista para ocorrer até julho do ano corrente (considerando que duas semanas serão de férias nesse meio tempo, devido a greves, o que prejudica o andamento do projeto), será de coleta das imagens dos trabalhos. Pretende-se que um mínimo de três trabalhos de cada turma seja apresentados por disciplinas, mas isso dependerá da contribuição dos alunos em participar do projeto. Eles estarão cientes de que será divulgado na internet, tendo total liberdade de aceite ou não.

A segunda etapa, prevista para ocorrer no mês de agosto, será de organização dos dados e tratamento de imagens, quando necessário. Pensa-se que um mês seja suficiente para esta etapa.

A terceira e última etapa, prevista para ocorrer de setembro a dezembro, será a de criação do site, entendendo aqui desde a elaboração da marca para o projeto, direção de arte, arquitetura de informação, elaboração dos textos explicativos, e todos os aspectos referentes a criação de um site no seu todo, e o upload das imagens.

Para a criação do site, pensou-se em utilizar a plataforma Wordpress por esta não exigir grandes conhecimentos de programação na hora da atualização de conteúdos. Depois que o site é implementado em Wordpress e vai ao ar, para que sejam feitas as atualizações, a plataforma oferece um aspecto semelhante aos de blogs, bastante intuitivo. Conhecimentos que a maioria dos professores do curso já possuem. Esta escolha é visando o não abandono do projeto após a saída da professora responsável no momento. Pensando que este projeto realmente siga adiante, para que se possa, de fato, construir uma memória, que depende totalmente de uma linha temporal traçada, é que tomamos tal cuidado para criar algo que possa ser utilizado por outros envolvidos futuramente. Para controle e avaliação das etapas, estão previstas reuniões semanais para visualizar o que já foi feito e organizar as atividades futuras, tendo, assim, um acompanhamento e orientação por parte da coordenadora, para que se cumpram os prazos estabelecidos no cronograma

e se consiga atingir o objetivo final para este primeiro ano de projeto.

Quando o site estiver no ar, tendo disponível o portfólio digital para ser acessado, será feita sua divulgação na Instituição e, futuramente, em eventos de Design, com a intenção de explicar como foi elaborado e tornar conhecida sua existência. As redes sociais serão também ferramentas interessantes na disseminação deste conteúdo. O próprio curso utiliza desse meio para comunicar e divulgar informações aos alunos.

5. Considerações finais

Expôs-se de forma breve os primeiros traços da formação da ideia do que se entendia da profissão Designer no país, a partir das contribuições de Rafael Cardoso, em um contexto ainda muito influenciado pelas correntes europeias de 1950-60, após, trouxe-se o entendimento do Design sob um viés contextual e sistêmico, necessário em nossos tempos. Apontando sua principal função hoje – comunicador (PORTUGAL, 2013).

Após breve exposição sobre o Design e como se pode pensa-lo contemporaneamente, apontou-se sobre o uso da memória e do resgate histórico no contexto de uma Instituição de Ensino para pensar a própria formação do Design por ela oferecida. Para, então, abordar o portfólio digital enquanto ferramenta possível de viabilização desse exercício, servindo de local onde essa memória será construída a partir dos trabalhos dos alunos ali armazenados, o que possibilitará no futuro, se assim julgar-se pertinente e relevante, uma fonte de pesquisa e avaliação do curso, como foi apontado a partir de Azad Ali e Marcelo Carlos.

Por fim, expôs-se o modo como esse portfólio será elaborado e realizado, exibindo as etapas que comporão o projeto previstas para o seu primeiro ano. Organizando o portfólio digital por categorias anuais, expondo as disciplinas de cada ano, com intensão de gerar uma sequência, pensa-se contemplar e facilitar a compreensão da narrativa traçada pelo curso.

Portanto, considerando os artefatos desenvolvidos pelos alunos nas disciplinas ricos como meio de informação sobre o curso, sobre o entendimento de design, sobre a apreensão do design em determinado período, é que propomos este projeto. E pensa-se que, a partir do portfólio digital gerado na primeira etapa do projeto de ensino, seja possível criar a memória visual do curso. Sobretudo, porque se percebe, como foi apontado por Halbwachs, que:

No final, tirando-se gravuras e livros, o passado deixou na sociedade de hoje muitos vestígios, às vezes visíveis, e que também percebemos na expressão de imagens, no aspecto dos lugares e até nos modos de pensar e de sentir, inconscientemente conservados e reproduzidos por tais pessoas e em tais ambientes. Em geral nem prestamos atenção nisso... mas basta que a atenção se volte desse lado para notarmos que os costumes modernos repousam sobre camadas antigas que afloram em mais de um lugar (2006, p; 87).

Não se defende que a maneira de se revisitar o passado do curso deva ser feita apenas via este portfólio digital, mas é um começo para tomar consciência da importância de olhar para o que já foi vivido e repensar as práticas atuais e futuras. Como meio de avaliar constantemente o todo para pensar para frente. O estudo de memória tem como intenção justamente isso, entender o passado como processo pelo qual se chegou no tempo presente e, a partir de então, avaliar o vivido para poder pensar o futuro.

Desta maneira, como a primeira turma do curso se forma no primeiro semestre deste ano, é interessante começar já agora a coleta dos trabalhos para facilitar o acesso aos alunos que ainda estão presentes no curso. Essas reflexões de memória, de objeto como ferramenta de avaliação serão possíveis daqui para frente, mas é preciso começar em algum momento. Assim, pensa-se que seja interessante para o próprio curso ter esta base de dados, onde será possível acessar e buscar os trabalhos realizados pelas diversas disciplinas que compõem a grade curricular e os resultados visuais alcançados pelos alunos, e realizar os desdobramentos apontados ao longo deste artigo. Portanto, acredita-se que o portfólio online se adequa de forma satisfatória enquanto repositório da memória visual do curso, sendo através dele possível visualizar a forma como as disciplinas se organizam, as propostas que são elaboradas pelos professores, os resultados e tecnologias exploradas pelos alunos, entre outras variantes que podem surgir no desenrolar do projeto. Além disso, ele se enquadra nas propostas de Marcelo Carlos de buscar aproximar e explorar as tecnologias de formas inovadoras no Ensino. Pode ser um interessante recurso de pesquisa e avaliação do próprio curso.

Referências

- Ali, A. I. (2008). Designing Digital Portfolios for Technology Support Students. *Issues in Informing Science and Information Technology*. Está indicado em: Volume 5, da página 409 a página 422. Disponível em: <http://proceedings.informingscience.org/InSITE2008/IISITv5p409-422Ali502.pdf>. Acesso em 27 de março de 2016.
- Bosi, E. (1994). *Sociedade e memória: lembranças dos velhos*. (3ª ed.). São Paulo: Companhia das Letras.
- Cardoso, R. (2005). *O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac Naify.
- Cardoso, R. (2013). *Design para um mundo complexo: Rafael Cardoso*. São Paulo: Cosac Naify.
- Halbwachs, M. (2006) *A memória coletiva*. São Paulo: Centauro.
- Lévy, P. *Cibercultura*. (3ª ed.). São Paulo: Editora 34.
- Marcelo, C. (2013). Las tecnologías para la innovación y la práctica docente. *Revista Brasileira de Educação*. Está indicado: Volume 18, número 52, de la página 409 a la 422. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v18n52/03.pdf>. Acesso em 25 de março, 2016.
- Portugal, D. (2013). A inutilidade comunicativa. Em Mizanzuk, I.; Portugal, D. B.; Beccari, M. *Existe design?: indagações filosóficas em três vozes*. (p. 51-59). Rio de Janeiro: 2AB.
- Rüdiger, F. (2013). *As teorias da cibercultura: perspectivas, questões e autores*. (2ª ed.). Porto Alegre: Sulina.

Abstract: We propose to explore and enhance what we call the Visual Memory of the Bachelor of Design Course, IFSUL Campus Pelotas. The students produce, in their disciplines, some practical projects, forming Design objects. Therefore, the need arose to create a visual memory of the course, where the achieved results and approaches of the disciplines are visible, as well as to divulge the field of action of designers to the external community of the course. The goal is, from the rescue of the students' work, to create a digital portfolio in Wordpress to serve, in the future, as a reflection and understanding of the paths taken by the course. The proposal is being developed as a Teaching Project.

Keywords: Design - Memory - Visual - Portfolio - Digital - Teaching.

Resúmen: Se propone explorar y valorizar lo que se llamamos "Memoria Visual" del curso de la Carrera de Diseño, de IFSUL, Câmpus Pelotas. Los estudiantes producen, en estas disciplinas, algunos

proyectos prácticos, formando objetos de Diseño. Ante eso, surgió la necesidad de crear la memoria visual del curso, donde sean visibles los resultados alcanzados y los enfoques de las disciplinas, como también divulgar el campo de actuación de los diseñadores para la comunidad externa del IFSUL. Nuestro objetivos, a partir del rescate de los trabajos de los estudiantes, crear un portafolio digital en Wordpress para servir en un futuro como espacio de reflexión y comprensión de los caminos tomados en esta carrera.

Palabras clave: Diseño – Memoria – Visual – Portfolio – Digital – Enseñanza.

(*) **Karina Pereira Weber.** Atualmente é professora substituta de Design no IFSUL (Instituto Federal Sul-rio-grandense). Mestre em Comunicação Social pela PUCRS. E-mail: karinaweber.rs@gmail.com

Contribuciones de la medición objetiva en la toma de decisiones de diseño

Diego Alejandro Piracoca, Laura Steffany
Angulo Vergara, Luis Alejandro Muñoz
Salas y Carolina Daza Beltrán (*)

Actas de Diseño (2022, abril),
Vol. 39, pp. 200-205. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2018
Fecha de aceptación: noviembre 2019
Versión final: abril 2022

Resumen: Este documento parte de los resultados del trabajo realizado en el Semillero Laboratorio de Usabilidad de la Pontificia Universidad Javeriana, en donde se muestra la importancia de la medición objetiva para la toma de decisiones en diseño, a través de dos casos de estudio. En el primero, se usa la termografía para la evaluación del confort térmico en elementos de protección personal y en el segundo, se usa el seguimiento ocular para evaluar la carga de trabajo en conducción.

Palabras claves: Medición objetiva - Proceso de diseño - toma de decisiones - termografía - seguimiento ocular

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 205]

Introducción

Actualmente los procesos de diseño industrial tienen una gran relevancia porque de estos salen, como resultantes, productos y servicios eficaces, eficientes, confortables, seguros y satisfactorios, gracias a desarrollos creativos en búsqueda de la solución de problemas, para mejorar la calidad de vida de los usuarios en sus actividades diarias, por medio de una metodología abordada (World Design Organisation, s.f.). La enseñanza de estas metodologías en la academia busca guiar y acompañar a los estudiantes en procesos proyectuales de diseño, para fortalecer tanto sus conocimientos y experiencia para el planteamiento y desarrollo de un producto. Actualmente, los docentes basan dicha formación de la metodología en diversos autores, ejemplo de Karl Ulrich y Epinger, Niguel Cross,

Bruno Munari, Gui Bonsiepe, Diseño Centrado en el Usuario, entre otros más.

Cada una de las metodologías mencionadas puede variar en ciertos pasos. Un caso así sucede entre Munari y Bonsiepe: en algunos pasos hay un mayor énfasis en ciertos factores como el productivo, tal como sucede con Bonsiepe (2014), no obstante, Munari aborda de manera más superficial este aspecto del diseño del producto (Martín, 2004). Con lo anterior, el objetivo es resaltar algunos puntos relevantes durante una metodología de diseño. Existe una gran variabilidad en las etapas y énfasis en cada opción; por esto, para abordar de manera más general, se demarcan tres etapas: inicial, media y final. La etapa inicial contiene los momentos de estudio del sistema; es decir, el usuario, los productos, el espacio físico,