

## **O design como estratégia para o projeto de país. Perspectivas para o ensino do design no Brasil**

**Cecília Consolo (ECA/USP - Universidade de São Paulo, Brasil)**

ceciliaconsolo@gmail.com

## **O design como estratégia para o projeto de país. Perspectivas para o ensino do design no Brasil**

**Resumo:** Este artigo é de natureza deontológica. A reflexão se concentra sobre o ensino do Design cuja estrutura curricular da graduação merece uma revisão frente ao cenário econômico e social. A delimitação da atuação profissional por linguagens, as mesmas que subdividem o ensino, reduz o potencial inerente ao Design, o profissional deve ser capacitado para a análise e diagnóstico frente aos desafios complexos da economia e da dinâmica social, sendo capaz de articular soluções multidisciplinares com foco no desenvolvimento do país.

**Palavras-chave:** ensino do design, plano estratégico, desenvolvimento sustentável, cultura do design.

## **The design as the strategy for the country plan. Prospects for design education in Brazil**

**Abstract:** This article is deontological nature. The reflection focuses on the instruction of Design whose curriculum degree deserves a review against the economic and social scene. The delimitation of professional practice for languages of expression, the same that segment the learning, reduces the native potential of design, the professional must be able to analyze and diagnostic front to the complex challenges of the economy and social dynamics, being able to articulate multidisciplinary solutions and centered the attention in the development the your country.

**Keywords:** education design, strategic plan, sustainable development, design culture

Algumas questões precedem a determinação de um corpus de disciplinas para o ensino do Design. Seria uma prioridade definir, antecipadamente, os rumos que o Brasil pretende para o Design Nacional. Essa questão é difícil de ser respondida até o momento, porque os próprios profissionais atuantes na área não chegam a um consenso sobre a definição do termo *design* e a abrangência de território do campo. Possivelmente, a adoção de políticas e diretrizes com foco na Economia Criativa redefinindo o papel da Cultura no país, juntamente em associação com o Ministério do Desenvolvimento, retome a urgência da necessidade de assumir uma posição norteadora, para definir as novas bases de ensino da profissão. Esta demanda foi objeto de discussão nas reuniões do Conselho da Setorial de Design no MinC.

O Design foi incorporado no Plano Nacional de Cultura, como uma linguagem de expressão do país, pela emenda constitucional nº 48 de 2005. Os primeiros representantes do Design eleitos para compor o Conselho Nacional de Cultura foram Freddy Van Camp (titular) e José Merege (suplente), em 14 de março de 2010. Como passo seguinte, o Colegiado Setorial de Design foi constituído em 2012, composto por 24 representantes (quinze titulares e 9 suplentes) de todas as esferas de articulação e inserção do Design, como associações de profissionais, centros de pesquisa, instituições de ensino, laboratórios de pesquisas avançada etc. cujos representantes correspondiam também a todas as regiões do país. Nas reuniões oficiais do Colegiado foram constantes os debates sobre o papel da profissão. Foram muitas as discussões até chegar a uma definição unificadora das várias especificidades do Design. Esta talvez tenha sido a primeira vez, que as várias áreas do Design se reuniram em prol da defesa do Design como patrimônio da cultura.

Se partirmos do pressuposto que o Design tem como objetivo favorecer, melhorar, facilitar as interações do homem em relação ao meio, pode-se afirmar que o Design está inserido na própria concepção de projeto aliado a várias áreas do conhecimento. Não é princípio nem o fim, é parte intrínseca do desenvolvimento de projetos voltados ao benefício do homem. Pode o Design ampliar nossa capacidade manual através do desenvolvimento de ferramentas, ou pode o Design ter como premissa a facilitação, a interação ágil entre os indivíduos por meio do desenvolvimento de dispositivos, ou de novos sistemas, que frente as constantes inovações tecnológicas e mediáticas, são repensados sistematicamente. Até mesmo pode facilitar a interação entre indivíduos das mais diversas culturas.

O termo Design foi largamente explorado pela mídia, principalmente nas décadas de 1980 e 1990, como um adjetivo. Foi usado também como sinônimo para uma solução estética, esvaziada de essência, como se o Design fosse uma casca capaz de tornar um produto medíocre em um objeto de desejo. Pode até não ter sido consciente, mas as várias denominações acrescidas ao termo Design, que surgiram posteriormente, a partir da virada para o século XXI, são tentativas de distanciar o Design dessa visão redutora.

Sendo o Design a disciplina que visa uma melhoria na interação dos indivíduos com o meio, em busca de qualidade de vida, seria parte do projeto a consideração sobre o impacto de cada ação dentro da cadeia de valor até todas as consequências no ambiente, como o consumo responsável de recursos naturais, de energia, de água, enfim a sustentabilidade do processo. Portanto não seria uma especialização da área tratar apenas do Design Sustentável. Para ser Design no âmbito da Cultura e da Economia tem que ser sustentável. Por estar inserido no campo das técnicas e dos materiais pensar também na ecologia é parte intrínseca da disciplina, distante de equívocos como rotular de eco design qualquer objeto feito de reaproveitamento de sucatas.

Todo projeto fundamentalmente de Design é um projeto de *Design Thinking*, o termo é aplicado em outras áreas ou profissões, quando o método de elaboração do designer é apropriado para resolver um problema, portanto, um projeto conduzido pelo designer está subjugado ao seu método de raciocínio. Esse método, por sua vez, é investigativo, e incorpora as necessidades do usuário já na fase inicial do projeto.

Design é sempre estratégico visto que o termo incorpora o sentido de finalidade. Design de Informação, Design de Interação, Design Digital, Design de Embalagem, Design de Superfícies são termos cunhados a partir dos suportes e não da intenção. Observando o desenvolvimento das tecnologias, as interfaces de interação e comunicação são parte integral do mundo físico. Cada vez mais é difícil desassociar o objeto do contexto, e do serviço que ele presta. Os objetos comunicam, assim como as Marcas e a Tipografia. De objetos semióticos a pictogramas, a Cultura é permeada por símbolos. Entender seus significados dentro da comunicação, seus aspectos simbólicos e identitários, é parte da etnografia dos usuários. O projeto de Design deve considerar todos os aspectos cognitivos de interação e o repertório simbólico dos regionalismos culturais ao mesmo tempo em que considera a globalização para conseguir eficácia na comunicação, e também a na circulação dos artefatos produzidos em larga escala.

O *Branding* é uma disciplina resultante da fusão de quatro áreas, a Gestão administrativa, Economia, o Marketing e o Design, para onde têm migrado muitos designers anteriormente dedicados aos aspectos exclusivamente gráficos do projeto. Tal transformação é decorrente da necessidade de um processo de projeto mais integrado que adota conhecimentos aprofundados dos setores da economia e gestão para atingir resultados relevantes para os usuários.

O Design não é um campo de atuação que basta por si só. Muitos pensadores e professores defendem, há muito tempo, o ensino orientado por projeto. Algumas escolas no país se organizaram para isso. O passo seguinte seria a transdisciplinaridade, com a formação de equipes de projetos com indivíduos de várias profissões simultaneamente. Alunos das engenharias, da ciência da computação, das ciências sociais entre outras, e principalmente da Economia poderiam ser recrutados conforme o desafio. O projeto de Design não deve ser pensado apenas como resposta a um problema apresentado, mas sim como uma visão de um futuro possível.

Por outro lado, temos a dura realidade resultante de anos de atraso do nosso sistema educacional. O atual Plano Nacional de Educação (PNE) possui vinte metas a serem atingidas até 2020. Apesar dos avanços consideráveis, o País ainda tem grandes desafios pela frente nos próximos anos. As 10 primeiras metas do plano ainda são destinadas à alfabetização de adultos e a implantação e permanência no ensino infantil e básico fundamental, em todo território nacional.

Na Conferência Mundial de Educação para Todos (Jomtien, Tailândia, de 05 a 09 de março de 1990) foi redigida a “Declaração Mundial sobre Educação Para Todos” – “Plano de Ação para Satisfazer as Necessidades Básicas de Aprendizagem” – nessa ocasião o Brasil assumiu o compromisso de oferecer o acesso ao Ensino Fundamental em todo o território através de organizações e financiamento para a abertura de escolas. Em 2000 em Dakar, na Cúpula Mundial para Educação, o desafio assumido foi à inclusão e permanência na Educação Básica, buscando a expansão da rede e a inclusão da diversidade Cultural e étnica do país. Em 2015, o Brasil apresentou o resultado da II Conferência Nacional de Educação (CONAE/2014) – realizada em Brasília, 19 a 23 de novembro de 2014. O desafio assumido pelo Brasil foi a Universalização na Educação Básica e Educação Superior como o foco em aumentar a quantidade dos ingressos e a qualidade do ensino e da produção. Para o Fórum Mundial de Educação (19 e 22 /05/2015, Incheon, na Coreia do Sul), o Brasil construiu seu plano, sob os eixos preconizados pelo fórum, celebrando a nova agenda internacional para educação. Os cinco temas centrais deste Fórum foram:

1) *Direito à educação: assegurar educação equitativa e inclusiva de qualidade e aprendizagem ao longo da vida para todos até 2030.*

2) *Equidade na educação: acesso e aprendizagem equitativa, particularmente para meninas e mulheres, devem estar no centro da agenda pós-2015 para permitir o pleno potencial de todas as pessoas.*

3) *Educação inclusiva: uma educação inclusiva não apenas responde e se adapta a cada estudante, mas é relevante para a sociedade e para o respeito à cultura.*

4) *Educação de qualidade: educação de boa qualidade, provisionada por professores treinados e apoiados, é direito de todas as crianças, jovens e adultos, não privilégio de poucos.*

5) *Educação ao longo da vida: toda pessoa, em toda a etapa de sua vida deve ter oportunidades de educação ao longo da vida para adquirir conhecimentos e capacidades de que necessitam para realizar suas aspirações e contribuir com suas sociedades.*

Frente este desafio é importante para o contexto do Design destacar as metas de número 10 e 11 do PNE (Plano Nacional de Educação 2014-2024 – Ministério da Educação), e também uma das proposições apresentadas pelo Brasil no Fórum da Coreia relativas ao eixo 3:

*Meta 10: oferecer, no mínimo, 25% (vinte e cinco por cento) das matrículas de educação de jovens e adultos, no ensino fundamental e médio, na forma integrada à educação profissional.*

*Meta 11: triplicar as matrículas da educação profissional técnica de nível médio, assegurando a qualidade da oferta e pelo menos 50% (cinquenta por cento) da expansão no segmento público.*

*Eixo 3 - Educação, Trabalho e Desenvolvimento Sustentável: Cultura, Ciência, Tecnologia, Saúde, Meio Ambiente: 7.2. Viabilizar o conhecimento: a) dos biomas de cada localidade para integrar os diversos setores da sociedade (empresariais, governo, sociedades científicas, sociedade civil etc.); b) das populações, culturas e forças naturais, tendo em vista a conservação da biodiversidade, preservação da diversidade e riqueza da formação cultural; c) do contexto socioambiental em que a instituição educativa se insere*

Até o ano 2000 a política educacional estava focada em oferecer aprendizado durante os anos do ensino básico, esse pano de fundo já era um cenário bastante preocupante e merecia a atenção de toda a esfera política e social para um debate amplo, em busca de reformas e atualizações. A estratégia de profissionalização tenta corrigir uma falha na formação de oferta de mão que supre os vários postos de trabalho na cadeia produtiva.

Temos um excesso de graduados que almejam cargos de chefia e falta mão de obra para as atividades operacionais.

A atual estrutura de ensino mal consegue garantir a formação de ensino médio. A necessidade de uma formação rápida para os jovens de baixa renda, que os coloquem rapidamente no mercado ampliou a oferta de cursos superiores, aumentando o abismo entre a educação deficiente e as necessidades do mercado. A frágil estrutura econômica impõe a busca por um posto de trabalho assim que se conclui a graduação. Em resposta a essa demanda as instituições de ensino são pressionadas a garantir empregabilidade ao aluno ingressante, assegurando que terá condições de conquistar um posto no mercado assim que concluir a graduação. Isso gera uma oferta de cursos que oferecem um composto de disciplinas que visam instrumentar o aluno no uso de *hardwares* e *softwares*. Algumas poucas horas dedicadas à fundamentação, e a maioria das disciplinas já são dirigidas para a área de escolha de atuação nas muitas horas voltadas à disciplina de projeto, porém, na maioria das vezes, as questões estruturais da economia ou dos problemas do país não são parte do enunciado, comumente as disciplinas de projeto são divididas pelos suportes materiais, desvinculadas da realidade, somente como um mero exercício de criatividade.

A baixa idade imposta para a escolha por uma profissão contribui com a falta de percepção sobre o impacto do Design na economia e na cultura, conseqüentemente, o jovem estudante não se vê como um futuro profissional engajado nas atividades que impulsionam a econômica e desenvolvimento do país. É possível afirmar, frente a experiência no ensino do Design, que muitos jovens optam pela profissão pela repercussão na mídia. A grande maioria deles, entre 16 e 19 anos que buscam a formação em Design, almejam atuar como “**criativos**”. As instituições de ensino, por sua vez, em resposta a essa demanda de interessados, apresentam aos futuros estudantes, os profissionais de sucesso, muitas vezes selecionados como exemplos por causa da criatividade, pelos prêmios recebidos estritamente na esfera das Artes e da Cultura.

A proliferação das escolas de Design favoreceu também a criação de cursos de graduação cada vez mais especializados como opção de diferenciação, que colaboraram com o distanciamento e a falta de entendimento dos princípios do Design como linha de estudo e pensamento. Não há dúvidas que grande parte da população entende qual é o papel do médico, do engenheiro, ou do professor, e de várias outras profissões já mais sedimentadas na história humana. Mas em relação ao designer muita confusão é presente. Sendo o campo do Design bem amplo e complexo, requer trânsito em várias disciplinas, e envolve outras áreas do

conhecimento, dependendo do cenário ou contexto onde um profissional se insere, abre-se a necessidade do aprofundamento de determinados domínios para realização da atividade, com constantes aprimoramentos. Em busca de oferecer oportunidades, os bacharelados recortam a abordagem do estudo limitando em nichos como Design de Interação, Design do Produto, Design de Embalagem, Design de Informação entre muitos. Como ocorre também em outras profissões, o jovem, na decisão prematura por uma profissão, acaba por fazer a escolha da carreira apoiado nas suas predileções de lazer. Por exemplo, os ávidos leitores de quadrinhos, e *gamers* geralmente optam pelo Design por gostarem de desenhar, aumentando ainda mais a falta de conhecimento para a escolha de qual especificidade do design seguir.

Ao observarmos as últimas duas décadas, é possível identificar que a ambição da maioria dos jovens profissionais se concentra no mercado de bens exclusivos. O mercado de luxo cresceu vertiginosamente no país, confrontando com outros setores menos aquecidos, uma área que oferece um espaço considerável na mídia e holofotes para o designer. Um desenvolvimento sustentável para o país requer também promover melhores condições para todos, e coincidentemente está de acordo com os planos, PNE e PNC. Um debate aberto sobre os rumos do Design na economia do país é urgente e esse é o momento oportuno.

Onde reside o problema? Na definição e na consciência sobre a participação do profissional na esfera social, e no entendimento do impacto do Design como um dos pilares e impulsor da economia, e como pensamento estratégico no fluxo das informações e do conhecimento. E aqui está a principal questão que deveria nortear a formação profissional. A falta de estratégia implica até em não saber por qual direção conduzir a própria carreira. Infelizmente, o jovem ingresso de 17 a 19 anos, após 3 ou 4 anos de estudo, atestado por um selo do ensino superior já é um profissional apto a prestar consultoria no mercado. Cruzando as duas proposições, tanto do Plano Nacional de Cultura, como do Plano Nacional de Educação temos deficiências notórias nessa formação que sustente as necessidades de expansão dos setores da Economia Criativa.

Nem todas as profissões podem estar subordinadas ao mesmo processo ou estrutura de ensino. O ensino superior da Música, por exemplo, exige como pré-requisito que o aluno tenha conhecimento da gramática musical, deve ter cursado “conservatório” e saber executar, no instrumento escolhido, partituras com certa dificuldade. Não se ensina clave de sol na graduação. O incremento do ensino técnico profissionalizante sendo uma prerrogativa do governo contribuirá, em longo prazo, para a instrumentação

referente ao Design, que passaria a ser oferecida nesse ciclo de formação, e deveria se tornar um pré-requisito para o ingresso no nível superior.

O PRONATEC (Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego) sob a responsabilidade do Governo Federal foi criado com a finalidade de aumentar a oferta de cursos em diversas áreas para suprir a carência de profissionais de nível técnico no mercado. A oferta dos cursos já está em plena atividade, em parceria com o sistema S (SENAI, SESC, SENAT, SENAR). As vagas são distribuídas conforme a vocação de cada região. Frente a esse novo cenário, a formação em nível superior deveria se concentrar nos fundamentos do Design e de Projeto, principalmente conjugado com os setores produtivos das regiões e também na preservação de domínios culturais. Posteriormente, ampliaria dentro das instituições formais, o ensino especializado, que hoje há, notadamente, uma lacuna, sendo preenchida por uma grande oferta de cursos informais.

Os curtos anos de formação, onde se começa em como segurar uma tesoura, gera jovens com conhecimento deficiente, muitos nem sabem como operar *softwares* básicos e muito menos, sabem todas as etapas de um projeto, e estão disputando vagas de emprego. Muitas vagas estão sendo ocupadas por estrangeiros com formação mais eficiente. Quando não conseguem um bom posto de trabalho, o recém-formado se dirige para vagas no mercado informal, onde são considerados operários, executores de tarefas repetitivas, facilmente substituídos por profissionais com formação informal, que executam determinadas funções com melhor produtividade.

Quais profissionais o Brasil quer formar deve ser uma preocupação e decisão estratégica envolvendo nossos dirigentes políticos e econômicos. A ação do ensino deveria estar concentrada no desenvolvimento da capacidade de articulação do *designer* com profissionais de outras áreas, de outros saberes, favorecendo a transdisciplinaridade e interdisciplinaridade. Além da sólida formação histórica e nos fundamentos, seria a tônica da graduação o aprendizado sobre o processo cognitivo e aprimorar a conversão de imagens mentais em representações materiais e digitais (desenhos, planos, maquetes, *mockups*, esquemas, infográfico etc), o ensino deve promover, o desenvolvimento do pensamento sistêmico, engajado, promovendo uma mediação entre **recursos** e **necessidades**, entre **análise** e **síntese**, entre estrutura social e desenvolvimento da população, entre recursos e demandas, entre **inovação** e **preservação**, entre **identidade** e **cultura**.

O título de Bacharel implica na concretização de competências para pensar, idealizar, articular, inovar e gerir soluções em Design, e isso só ocorre ao garantir o estudo baseado na fundamentação sociocultural, na

visão geral de todos os processos envolvidos, independente de uma área específica. Os anos de graduação devem ser destinados ao estudo e prática exploratória sobre os territórios do Design e ao mesmo tempo, garantir que o aluno adquira a competência de gestão de um projeto. Professores bem preparados fazem parte da equação.

Independente da especialização posterior seja ela voltada ao design de informação, produtos industriais em série, exclusivos ou vestuário, o conhecimento tecnológico se alterará sistematicamente e nunca será suficiente, é necessário o aprendizado dinâmico fincado sobre problemas reais, engajamento com a economia e cultura do país. É fundamental para o exercício profissional, e da cidadania, o domínio e gestão sobre a construção do próprio conhecimento.



**Figura 1.**  
Aula de projeto –  
Graduação em Design.  
Alunos em equipes de co-  
criação, fase inicial de  
discussão sobre a  
pertinência do projeto no  
contexto histórico, social e  
econômico, antes da fase  
de ideação. Aula da  
professora Cecília Consolo,  
FACAMP, Campinas, 2012.

Muitos passos já foram dados, a regulamentação da profissão está próxima. Isso sem dúvida acarretará em compromissos civis não atrelados somente a esfera das leis. Haverá a necessidade por parte dos profissionais, de assumir responsabilidades publicamente e serão cobrados os resultados. Cabe às instituições de ensino e ao governo estabelecer um diálogo mais próximo e sincronizado. Só haverá benefícios quando a formação em Design tomar como prerrogativas da área de projeto o melhor aproveitamento e preservação dos recursos naturais e econômicos, a geração de valor à produção industrial, a facilidade o acesso à informação e a comunicação, e o bem-estar e desenvolvimento social. Atuar na preservação e na manutenção da identidade do país para a preservação da memória e fortalecimento da cultura em todas as esferas.

## Referências

Conferencia Nacional de Educação – Plano Nacional com as metas para 2011-2020, Ministério da Educação. Disponível em: <http://conae.mec.gov.br/>  
Observatório do Plano Nacional de Educação - Ensino Médio- consulta pública - Disponível em: <http://www.observatoriodopne.org.br/metas-pne/3-ensino-medio/saiba-mais/ensino-profissionalizante-e-qualificacao-profissional>

Planejando a Próxima Década Conhecendo as 20 Metas do Plano Nacional de Educação, 2014 - Ministério da Educação. Disponível em: [http://pne.mec.gov.br/images/pdf/pne\\_conhecendo\\_20\\_metas.pdf](http://pne.mec.gov.br/images/pdf/pne_conhecendo_20_metas.pdf)

Plano Setorial de Design 2014 – 2024, CNPC, MinC. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/cnpc/colegiados/design/planejamento-setoriais>

Pronatec 2015. Disponível em: <http://www.pronatec2015.com/>

Relatório Desafios E Perspectivas Da Educação Superior Brasileira Para A Próxima Década 2011-2020. Brasília, UNESCO, 2012. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002189/218964POR.pdf>

Relatório Final FÓRUM NACIONAL DE EDUCAÇÃO (FNE) 2014. Disponível em: <http://fne.mec.gov.br/images/doc/DocumentoFina240415.pdf>

---

**Como citar**

CONSOLO, Cecília. **O design como estratégia para o projeto de país. Perspectiva** Arcos Design. Rio de Janeiro: PPD ESDI - UERJ. Volume 9 Número 9 Junho 2016. pp. 51-62. Disponível em: [<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>]

---

**DOI**

---



A Revista Arcos Design está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição - Não Comercial - Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.