

Ewerton Igor Santos Dantas

LIGADDESIGN

reflexões e potencialidades da produção do conhecimento em design

Ewerton Igor Santos Dantas

LIGADESIGN

reflexões e potencialidades da produção do conhecimento em design

Projeto apresentado ao Departamento de Desenho Industrial da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Desenho Industrial, nas habilitações de Programação Visual e Projeto do Produto.

Orientadora - Projeto do Produto
Profª Drª Shirley Queiroz

Orientadora - Programação Visual
Profª Drª Fátima Ap. dos Santos

Brasília - DF
2013

Aos laços do meu sangue

À minha família pela força e orgulho a mim creditados.

Às minhas grandes orientadoras Fátima Ap. dos Santos e Shirley Queiroz, mãe e madrinha da minha graduação.

À Jussara Pellicano por confiar em mim e no projeto mesmo em meus apagões mentais.

Ao Vinícius Romualdo pela troca de ideias e as longas seções de relatório na biblioteca.

Aos grandes amigos e suas mentes que ajudaram e acrescentaram ao projeto, seja em sala de aula, nos corredores do Udfinho ou nos bares de esquina.

Sem críticas e apoios este trabalho não teria alma.

RESUMO

O presente projeto teve origem a partir de uma demanda particular de seu autor por fazer Iniciação Científica e seguir o campo acadêmico. Porém, esse processo revelou uma deficiência no sistema de ensino do curso relacionada à baixa presença da produção de pesquisa na graduação dos estudantes de design da Universidade de Brasília. A partir da reflexão acerca das peculiaridades e potenciais do contexto, parte-se para a modelagem de uma entidade estudantil que incentive o envolvimento de estudantes com pesquisa e extensão acadêmicas, amplie as práticas de ensino e vivência na universidade e transforme as perspectivas do curso com relação a suas próprias produções. O sistema proposto apropria-se do design de serviço para estruturar atores, relações e resultados, assim como abrange conhecimentos para a configuração de uma interface digital – um site – que converge as potencialidades do curso e dialoga com o público externo.

Palavras-chave: design, pesquisa, experimentação, sistema, reflexão.

ABSTRACT

This current project began from a personal demand of its own author who always intended to do Scientific Initiation and follow the academic field. However, this process revealed an issue in the course's education system related to the low research production by undergrad students of Design at University of Brasilia. From the reflections about the peculiarities and context potentials, a student entity started to be modeled, focusing on encouraging students to involve with research and academic extension, magnifying the university experience and education practices and transforming the course's perspectives about its own productions. The system proposed involves the Service design to structure actors, relations and results, as well as knowledge for a digital interface configuration - a website - which converges the potentialities of the course and opens dialogues with the external public.

FIGURAS

Figura 1 - Hierarquia e escopo de um grupo de investigação científica	16
Figura 2 - Primeiro diagrama da Liga	23
Figura 3 - Segundo diagrama da Liga	24
Figura 4 - Reunião do Grupo de discussão	29
Figura 5 - Tríade estudantil do curso: LigaDesign, Lamparina Design e Centro Acadêmico do DI	31
Figura 6 - Horizontalidade na Liga	32
Figura 7 - Articuladores na Liga	32
Figura 8 - Linha do tempo da Liga por semestres	37
Figura 9 - Sugestão de <i>layout</i> para o ambiente	44
Figura 10 - Estados e pontes da Liga	46
Figura 11 - Painel de referências	48
Figura 12 - Estrutura do logotipo	49
Figura 13 - Ajustes de simplificação e unidade no logotipo	49
Figura 14 - Cores da marca	50
Figura 15 - Paleta de cores	50
Figura 16 - Área de respiro da marca	51
Figura 17 - Redução máxima	51
Figura 18 - Assinaturas básicas	51
Figura 19 - Arquitetura da informação	53
Figura 20 - <i>Grid</i>	54
Figura 21 - <i>Wireframe</i> inicial	54
Figura 22 - <i>Wireframe</i> de conteúdo	55
Figura 23 - <i>Wireframe</i> de formulário	55
Figura 24 - <i>Wireframe</i> de exposição	56
Figura 25 - <i>Wireframe</i> de informações dos membros	56
Figura 26 - <i>Wireframe</i> de portfólio	57
Figura 27 - <i>Wireframe</i> de edição do portfólio	57
Figura 28 - <i>Wireframe</i> de produção da Liga	58
Figura 29 - Ícones	58
Figura 30 - <i>Layout</i> da página inicial	59
Figura 31 - <i>Layout</i> do menu 'A Liga'	60
Figura 32 - <i>Layout</i> do menu 'Membros'	61
Figura 33 - <i>Layout</i> do perfil do aluno	61
Figura 34 - <i>Layout</i> do portfólio do aluno	62
Figura 35 - <i>Layout</i> do perfil do orientador	63
Figura 36 - <i>Layout</i> do menu 'Produções'	63

Figura 37 - <i>Layout</i> do portfólio da Liga	64
Figura 38 - <i>Layout</i> do menu 'Notícias'	64
Figura 39 - <i>Layout</i> do menu 'Meu perfil'	65
Figura 40 - <i>Layout</i> de edição do portfólio	66
Figura 41 - <i>Layout</i> do menu 'Cadastro'	66
Figura 42 - <i>Layout</i> do menu 'Parceria'	67
Figura 43 - <i>Layout</i> final da página inicial	69
Figura 44 - <i>Layout</i> final da página 'Sobre a Liga'	71
Figura 45 - <i>Layout</i> final da página 'Membros'	71
Figura 46 - <i>Layout</i> final da visualização de estudantes	72
Figura 47 - <i>Layout</i> final da visualização de professores	72
Figura 48 - <i>Layout</i> final dos projetos da Liga	73
Figura 49 - <i>Layout</i> final de edição do perfil	74
Figura 50 - <i>Layout</i> final de adição de projeto	74

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	Objetivo geral	12
1.2	Objetivos específicos	12
1.3	Metodologia	13
2	LEITURA DO CONTEXTO	15
2.1	Contexto inicial da análise	15
2.2	Peculiaridades do contexto inicial e seus reflexos na escassez de IC	16
2.3	Visão holística, atitudes articuladoras	20
2.4	Um modelo para base	21
3.	DESENVOLVIMENTO DE UM MODELO PARA O DESENHO INDUSTRIAL	25
3.1	Modelo LigaDesign	25
3.3	Modelando junto ao contexto	25
3.3.1	Reuniões de alinhamento	26
3.3.2	Características do contexto final do projeto	27
3.3.3	Grupo de discussão	28
3.3.4	Convergindo ideias	30
4	HABILITAÇÃO EM PROJETO DO PRODUTO - O SISTEMA	31
4.1	Definição	31
4.2	Atores do sistema	32
4.2.1	Membro	33
4.2.1.1	Membro padrão	33
4.2.1.2	Líder de projeto/serviço	33
4.2.1.3	Gestor de desenvolvimento	33
4.2.1.3.1	Gestor de Produção	33
4.2.1.3.2	Gestor de Comunicação	33
4.2.1.3.3	Gestor de Progressão	33
4.2.2	Orientador	34
4.2.3	Colaborador	34
4.2.4	Parceiro	34
4.3	Processo seletivo	34
4.3.1	Levantamento dos candidatos	35
4.3.2	Avaliação técnico-teórica	35
4.3.3	Entrevistas	36
4.3.4	Resultados	36

4.4	Fluxo de membros	36
4.5	Produções da Liga	37
4.5.1	Modelo geral de proposição de projetos/serviços	38
4.5.1.1	Iniciativa	38
4.5.1.2	Alinhamento e recursos	38
4.5.1.3	Plano de atividades e previsões	38
4.5.1.4	Abertura ao público-alvo	39
4.5.1.5	Resultados	39
4.5.2	Tipos de projetos da Liga	39
4.5.2.1	Experimentação	39
4.5.2.2	Clube de revista	39
4.5.2.3	Ensaio	39
4.5.2.3.1	Ensaio de pesquisa	40
4.5.2.3.2	Ensaio de extensão	40
4.5.2.4	Grupo de estudos específicos	41
4.5.3	Tipos de serviços da Liga	41
4.5.3.1	Monitoria em design	41
4.5.3.2	Introdução ao design	41
4.5.3.3	Mapeamento de produções do curso	42
4.5.3.4	Portfólio para os estudantes	42
4.5.3.5	Conselho acadêmico estudantil	42
4.6	Ambiente	42
4.6.1	Características para o ambiente	43
4.7	Rede colaborativa	45
4.7.1	Colaborações	45
4.7.2	Parcerias	45
4.8	Pontes da Liga	45
5	HABILITAÇÃO EM PROGRAMAÇÃO VISUAL – INTERFACE	47
5.1	Identidade Visual	47
5.1.1	Pesquisa de referência	47
5.2	Marca	49
5.2.1	Aspectos técnicos da marca	50
5.3	Site	52
5.3.1	Arquitetura de informação	52
5.3.2	Estrutura	54
5.3.2.1	<i>Grid</i>	54
5.3.2.2	<i>Wireframes</i>	54
5.3.3	Proposta de <i>Layout</i> para o site	58

5.4	Validação com usuários	67
5.5	Layout final	68
6	LIMITAÇÕES E PRÓXIMOS PASSOS	75
7	CONCLUSÃO	76
8	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77

1 INTRODUÇÃO

O curso de Desenho Industrial (DI) passou por várias grandes mudanças entre o período de 2009 e 2012. Sejam elas ligadas ao espaço físico, a perspectiva da abertura de pós-graduação ou a eminência da mudança da grade curricular, juntamente com o novo nome do curso, essas mudanças abrem os olhos para novos caminhos ao departamento na Univerdidade de Brasília (UnB).

Esse meio tempo transformador também foi providencial para que antigas demandas por parte dos alunos ganhassem espaço. Foi nele que o Centro Acadêmico foi reativado, participando de decisões junto aos professores e organizando eventos aos estudantes, tendo seu ápice na conquista de uma cede física. Nesse mesmo período, a Empresa Júnior do curso se desenvolveu, ganhando reconhecimento tanto do Departamento quanto do Movimento Empresa Júnior.

Combinando o desenvolvimento do departamento com o comprometimento dos alunos e o dever universitário de retorno de conhecimento para a sociedade, faz-se necessária a formação de mais uma entidade estudantil, esta, por sua vez, voltada ao estudo complementar e coletivo do design, através de pesquisas, debates, aulas e projetos.

A sociedade, a nova composição da grade curricular do curso e os próprios alunos demandam por um perfil crítico e teórico aliado ao desenvolvimento de projetos de design. Discutir, produzir e divulgar à sociedade o potencial do Desenho Industrial ajuda a construir sua imagem e elucidar sua função.

1.1 Objetivo geral

Desenvolver um sistema, híbrido entre as duas habilitações do curso, que: 1) estrutura os serviços, atores, relações e resultados dessa nova entidade estudantil; e 2) converge seus resultados e apresenta as potencialidades do curso ao público externo através de uma interface digital.

1.2 Objetivos específicos

Unir as partes que compõem o Desenho Industrial;

Atuar junto aos estudantes, tornando-os agentes articuladores do sistema e despertando neles uma postura mais crítica e participativa em relação ao curso, à profissão e à sociedade;

Ligar o departamento a outros departamentos, faculdades e institutos dentro e fora da UnB, promovendo atuações conjuntas entre os mesmos;

Criar meios para a produção de pesquisa, traçando um sistema de atuação paralela aos estruturados no curso, ampliando as práticas de ensino e vivência na universidade;

Estimular a cultura da pesquisa entre estudantes, incentivando o contato, a prática e o retorno da produção do conhecimento à sociedade;

Convergir produções, registrando, comunicando resultados e auxiliando no processo de identidade e relações do curso;

Conectar o curso com a sociedade, instituições públicas, privadas e de terceiro setor;

Permitir a experimentação, procurando atender à necessidade natural do Desenho Industrial em ter contato com a prática.

1.3 Metodologia

Primeira fase - Estudo do contexto

Segunda fase - Estudo sobre sistemas

Design de serviço

Design thinking

Terceira fase - Cocriação

Reuniões de alinhamento

Grupo de discussão

Quarta fase - Desenvolvimento do sistema

Atores do sistema

Estrutura de organização

Modos de integrar o sistema ao curso

Ecologia do serviço

Mapa de ponto de contato

Ambiente

Produtos e resultados do sistema

Rede colaborativa

Quinta fase - Estudos sobre identidade visual

Estudo de interfaces

Parâmetros de análise

Pesquisa de referência

Painel semântico

Arquitetura da informação

Prototipagem

Validação com o usuário

Implementação do site

2 LEITURA DO CONTEXTO

2.1 Contexto inicial da análise

A primeira fase de relato acontece antes mesmo de haver pretensões de que ideias soltas e aparentemente desconexas pudessem se moldar em requisitos para um projeto de caráter acadêmico, voltado para o sistema de pesquisa do Desenho Industrial (DI).

Trata-se do resultado de um estado inicial de inquietude, advindo da experiência do autor em buscar uma bolsa de Iniciação Científica (IC). Estado esse compartilhado com outros alunos do curso e discutido com professores da grade do DI. O resultado dessa busca foi, em parte, negativo. Em parte porque a referida bolsa, apesar das três tentativas realizadas, não foi concretizada. Porém, os meios e fins dessas tentativas foram decisivos para a configuração da proposta apresentada na introdução deste documento.

Adotar, também, a figura de espectador perante a linha do tempo do curso, visualizando o processo gradativo de consolidação do departamento na UnB e os frutos gerados ao longo desse tempo, permite montar a imagem de um curso com pontos fortes e fracos. Fazendo uma simples comparação sob fatores de retorno de um curso universitário à sociedade, destacam-se do Desenho Industrial: seu vasto campo de atuação; sua magnitude de intervenção, que o revela como um dos atores-chaves para as configurações atuais de mercado; e a crescente importância da figura do designer no meio em que se insere. Por outro lado, enquanto domínio do saber humano, o design não se encontra em estado pleno, haja visto que ainda não possui tradição na produção acadêmica de conhecimento, sendo este um fator pouco disseminado entre estudantes do curso.

De fato, no contexto UnB, a cultura dos alunos em voltar a graduação ao mercado e suas demandas é marcante e seguida por muitos. Todavia, justificar o baixo nível de envolvimento de alunos em pesquisas e, por conseguinte, a baixa produção de pesquisa do DI a partir da pregnância do fator mercado no curso é assumir o risco de adotar um ponto de vista precipitado, sem considerar fatores peculiares presentes no contexto.

É por meio da leitura destas peculiaridades do Desenho Industrial que este projeto se desenvolve, no intuito de alinhar as potencialidades do curso com o pensamento de um dos idealizadores da própria universidade, Anísio Teixeira, no qual dizia que formar profissionais e pesquisadores não devem ser atividades excludentes (informação verbal)¹.

¹ Informação fornecida pela Prof^a Dr^a Ana Waleska Mendonça durante o seminário Diálogos entre Anísio e Darcy, o projeto da UnB e a educação brasileira, Brasília, em novembro de 2012.

2.2 Peculiaridades do contexto inicial e seus reflexos na escassez de IC

As primeiras análises sobre o contexto em que o curso se encontrava se deram, especificamente, entre o 1º semestre de 2008 e o 2º semestre de 2011. Vale lembrar que neste momento o departamento, enquanto representante da coletividade do curso, passa por uma série de mudanças e reestruturações que influenciam o modo de pensar e agir de seus integrantes em curto, médio e longo prazo. Alguns desses eventos são abordados neste documento, todavia, para o aprofundamento nas histórias e transformações pelas quais o curso já passou, recomenda-se procurar o Centro Acadêmico de Desenho Industrial (CADIn) ou os professores, considerando que, até a conclusão deste projeto de graduação, ainda não existia uma fonte única que registrasse e disponibilizasse as trajetórias do DI para o público.

Como exposto acima, vivenciar situações e discuti-las com outras pessoas do curso foi um dos fatores determinantes para este projeto, pois constituiu um estado de inquietude diante de uma situação divergente: Se o curso de Desenho Industrial tem professores, laboratórios e alunos, porque as bolsas de IC são tão escassas? Com esta questão em mente, partiu-se para o levantamento dos possíveis fatores que influenciam nesse processo de aquisição de bolsas.

Inicialmente, deve-se entender uma característica universal para o desenvolvimento de Iniciação Científica: toda Iniciação precisa de um professor doutor, denominado orientador. Esta regra existe porque grupos de investigação científica seguem uma ordem hierárquica que constitui os vínculos e escopo de cada envolvido na pesquisa. De maneira ilustrativa, essa cadeia se forma conforme o esquema retrato na Figura 1.

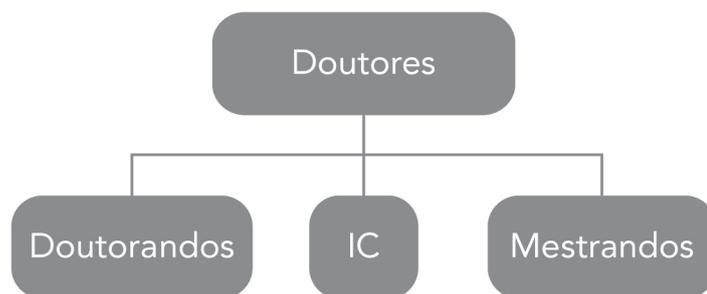


Figura 1 - Hierarquia e escopo de um grupo de investigação científica

Tendo isso em mente, surgem os fatores burocráticos. Tais fatores podem variar de acordo com o edital ao qual o projeto de pesquisa é submetido, pois seguem as regras estipuladas pela instituição de fomento a pesquisa a qual é vinculado. As experiências de envio de proposta retratadas aqui estão relacionadas ao Conselho Nacional de

Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e, como ressalva, os processos e requisitos aqui citados são expostos apenas de maneira explicativa.

Relativo aos fatores burocráticos, dois pontos eram ressaltados negativamente quando confrontados ao contexto do curso. O primeiro relacionava-se à titulação do professor que submete a proposta para avaliação e o segundo à inexistência de pós-graduação.

Relativo à titulação, o nível de qualificação do professor líder da pesquisa é considerado para classificar e/ou aprovar o projeto. Algo desfavorável nesse levantamento, pois uma parcela do corpo docente do curso ainda se encontrava em processo de titulação. O cenário se agrava se considerado que outra parcela de professores efetivos do quadro possui a qualificação necessária, mas não o devido tempo de efetivação no cargo ou o volume de produção esperado, que também são fatores para aprovação do projeto. Este estado apresentado constitui um ciclo complicado para o departamento transpor. Se traçada a relação entre dificuldade inicial para suprir os requisitos de um edital e o nível de produtividade esperado para um pesquisador, o potencial do DI em conseguir um projeto aprovado torna-se bastante restrito, haja visto que a terceira parcela dos seus professores, os que atendem a todos os requisitos, ainda era mínima comparada ao efetivo total.

Outro fator responsável pela falta de bolsas de IC entre os alunos era a pós-graduação, ou melhor, a falta da mesma. A presença dessa modalidade de ensino gera ao departamento mais recursos, pesquisas e, conseqüentemente, mais Iniciações. Porém, o curso ainda não contava com esta possibilidade e, mais uma vez, sua condição não o favorecia para sair dessa situação.

De imediato, nota-se que a estrutura de relações dentro de um grupo de investigação científica – apresentado na Figura 1 – é incompleta neste contexto pelo motivo de não existir Mestrado ou mestrandos, muito menos doutorandos, realizando pesquisa para o curso. Além disso, dentre os vários requisitos exigidos pelo Ministério de Educação e Cultura (MEC) e pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para conseguir a aprovação e abertura de uma pós, dois afetam tanto sua implantação quanto o desempenho geral do Desenho Industrial. São eles o espaço de alocação da graduação e a presença efetiva dos laboratórios no curso.

Remanescente da sua criação, a falta de espaço preparado e dedicado às atividades do curso é uma ameaça constante ao seu desempenho geral. Agravada com a saída do Desenho Industrial das dependências do Instituto de Artes (IdA) e amenizada por meio de medidas temporárias de seção de salas, de modo geral ao longo do Instituto Central de Ciências (ICC), provoca desgastes desnecessários ao contexto acadêmico de produção. Sem entrar no mérito de relatá-las, é fato que condições inadequadas

para estudo são realmente prejudiciais ao desenvolvimento do sistema de ensino.

Neste meio desfavorável, outra figura importante para o contexto e enfraquecida pelas sucessivas barreiras é a dos laboratórios. Responsáveis pela apuração e experimentação das proposições levantadas pela vertente do conhecimento a qual se destina, é através deles que o estudante experimenta a pesquisa na prática e desenvolve uma Iniciação Científica.

Lamentavelmente, os arranjos das variáveis presentes no contexto do Desenho Industrial fizeram com que os laboratórios se deslocassem para as margens da graduação. Os reflexos dessa ausência de participação no eixo de ensino podem ser sentidos em vários momentos pelos alunos. Destaca-se entre eles a permanente demanda de alunos e professores por incluir mais experimentação e aprofundamento acerca dos temas vivenciados dentro e fora da sala de aula.

Embora não haja o necessário destaque produtivo, os laboratórios do curso possuem sim fluxo de atividades. Alguns se mostram mais efetivos que outros e esporadicamente oferecem bolsas aos alunos. Porém, a condição de analisar a relação laboratório/alunos revela uma grave inconsistência na comunicação entre os mesmos. Observa-se que os feitos gerados na equipe de pesquisa permanecem entre os envolvidos e as pessoas que mantem contato com eles, no sentido que não há um canal estruturado de comunicação entre laboratórios e o resto do Desenho Industrial. Tal limitação pode interferir na divulgação das bolsas existentes e no modo como são preenchidas, mas sua maior falha acontece por não haver compartilhamento da produção dos laboratórios com as outras instâncias do curso.

A gravidade de se ter laboratórios nessa situação também afeta outras perspectivas de narrativas. Saindo da visão burocrática e adotando o aluno como ponto de partida para a análise, evidenciam-se novas limitações:

- As bases técnicas, científicas e teóricas do curso são comprometidas, resquícios de uma abordagem insuficientemente profunda sobre os temas;
- Como consequência dessa fragilidade nas bases, surge uma influência negativa, advinda de fora para dentro da universidade: os ecos alheios. Estes seriam o resultado da replicação de características presentes em projetos ditos de design, onde tais características são empregadas pelos alunos sem antes haver um aprofundamento crítico e intelectual acerca de suas origens, possibilidades e consequências;
- A falta de experimentação já citada também permite um estado de inércia no curso, de modo que estudantes podem ingressar, cursar e se formar sem que haja

um estado pleno de vivência da UnB. Constitui uma zona de conforto prejudicial ao conhecimento e a própria progressão do aluno;

- Essa lacuna na produção de pesquisa também afeta um dever importante da universidade: o retorno e a aplicação do conhecimento gerado à sociedade;
- Por fim, o próprio formato das disciplinas não permitia a realização de projetos de cunho teórico. Os estudantes que se aventuravam eram obrigados, literalmente, pela banca a desenvolver um produto que mostrasse seu domínio em ferramentas e técnicas.

Como nota, este e outros fatores motivaram os professores a instituição de um comitê para tratar da evidente reforma curricular ao qual o Desenho Industrial necessitava. As discussões e etapas que cercaram os processos desse comitê não serão abordadas neste relatório, porém, seu desfecho impacta diretamente no contexto final de estudo do presente projeto – Capítulo 3.3.2.

A essa altura, este breve levantamento sobre as características do contexto aponta que, além do apelo natural aos alunos para alinharem-se ao mercado, as chances para interessados em pesquisa ingressarem em um grupo são poucas. Ora, como então despertar nos estudantes uma cultura voltada ao meio acadêmico se o próprio meio não se favorece?

A análise destas variáveis permite concluir que o ponto chave não está apenas na demanda por bolsas de Iniciação Científica e as dificuldades enfrentadas para gera-las ao curso. O real problema encontrado neste cenário é o ciclo de eventos que favorecem a adoção de uma postura apática de designers no que tange ao relacionamento científico dos mesmos com a sua área de atuação. A escassez de IC seria apenas um ponto onde essa fragilidade transparece ao público.

Sendo assim, é preciso interferir nesses ciclos para se reverter o cenário montado. Para tanto, é necessária a estimulação do tato entre os estudantes e o conhecimento. Emprega-se a palavra tato no sentido de experimentação da construção do conhecimento, da prática da produção de pesquisa, da vivência do fazer acadêmico e do exercício dessa vertente do design. Com isso, espera-se que os alunos passem a encarar design também como um objeto passível de se fazer ciência.

Encontra-se então uma brecha para atuação: agir nos eventos que interferem na prospecção da cultura acadêmica, de modo que a intervenção proponha saídas para o sistema de pesquisa do curso.

2.3 Visão holística, atitudes articuladoras

Diante de tantas variáveis, algumas restrições surgem ao projeto. Nada que fugisse do esperado, considerando que o escopo do projeto se inseria em um curso de graduação de uma instituição federal de ensino. Os fatores burocráticos de titulação docente e ausência de pós-graduação fugiam do raio de atuação do autor. Já os outros eram passíveis de se trabalhar.

Realizar a análise inicial também foi essencial para derrubar uma velha posição assumida por certo contingente de alunos, porém fundada em inverdades: a máxima de que professores do curso são os responsáveis pelo estado do curso. Ora, um estudante que vive o curso plenamente, aproveitando oportunidades e participando das articulações estudantis tem muitos motivos para defender justamente o contrário. E mesmo se não for o caso, não se espera de um universitário uma postura passiva, de inércia, sem visão para enxergar falhas e propor melhorias. Fato é que a maioria dos professores possui uma carga de trabalho bastante extensa. Atividades de docência e pesquisa dividem tempo com cargos administrativos e processos internos do departamento.

Se o corpo docente mostra-se sobrecarregado, analisar as condições discentes foi a decisão tomada. Fazendo um paralelo entre momentos do curso e respostas partidas de estudantes – ainda considerando o trecho temporal do contexto inicial – tem-se ações como:

- A reestruturação do CADIn, voltando a participar das decisões do curso e ganhando reconhecimento por parte dos alunos. Seu ápice contemporâneo foi a conquista do espaço físico;
- O destaque que a atual empresa júnior do curso Lamparina Design conseguiu na UnB e no próprio Movimento Empresa Junior (MEJ);
- As ações dessas entidades por iniciativas próprias ou em parcerias com outros departamentos para realização de eventos de cunho extracurricular para complementação da formação dos alunos;
- Os protestos com grande apoio e participação dos estudantes, relativo ao descaso da questão de espaço físico do curso pela administração da UnB; entre outras.

Sem dúvidas, um meio mais propício para se conseguir envolvimento e ações. Estas duas entidades citadas respondem de modo satisfatório as suas demandas. Resumindo a grosso modo as áreas iniciais as quais cada uma responde, o CADIn volta-se a representação e política do curso, seus estudantes e seus interesses; já a Lamparina possui um foco voltado ao empreendedorismo e a prática dos alunos, inserindo-os ao

contexto real de mercado. Juntas, revelam o potencial de relações e realizações dos estudantes, porém nenhuma das duas desenvolve ações que abordem os problemas de pesquisa aqui expostos. Este era o passo esclarecedor que faltava para entender como seria possível intervir no contexto do Desenho Industrial.

A saída encontrada não era exigir mais do que os professores podiam e/ou deviam contribuir ao curso, sobrecarregando-os, e sim fazer o caminho inverso ao realizado nas rotinas do curso em relação à prática de pesquisa. A solução residiria no ato de incentivar esse tato entre os alunos, de modo que eles próprios tomassem ciência de que deveriam assumir uma postura mais ativa em vista a este contexto desfavorável.

Dessa forma, partindo dos exemplos de sucesso das figuras de autonomia estudantil do DI supracitadas, convergir alunos para formação de uma terceira entidade, por eles organizada, que agisse de maneira complementar ao sistema atual sem que fossem necessários rompimentos em suas estruturas se mostrava a saída ideal. Adotá-la significaria intensificar o contato e a realização de produção acadêmica pelo fato de potencializar a atuação de professores e alunos em seu meio, sem a necessidade de exigir mais do que podem fazer. Assim, essas figuras se unem em prol desse objetivo, mas dessa vez alinhando as capacidades articuladoras e criativas dos alunos ao seu estado autônomo – muitas vezes autodidata – assumido em virtude das limitações às quais convivem em suas rotinas de graduação no Desenho Industrial. Por sua vez, os professores continuam a orientá-los, haja visto a natureza dessa nova entidade, podendo haver também a possibilidade de configuração da estrutura de um grupo de pesquisa mesmo nesse modelo.

Essa união também pode significar abertura de um canal efetivo de diálogo, aproximação dos envolvidos com os processos e interesses dos outros e, havendo esse estreitamento de laços, as prioridades e visões do curso começam a ganhar novos ares. Mas antes disso, como seria esse modelo de união?

2.4 Um modelo para base

O destino, ou acaso, colaborou para o desenvolvimento de uma resposta para esta questão. A fase era de levantamento dos possíveis cursos com traços semelhantes aos do Desenho Industrial em seus perfis. Procurava-se características como apelo do mercado ao curso e/ou ligação com tecnologia, afim de saber como eles lidavam com a questão de envolvimento e desenvolvimento de pesquisa entre seus alunos. Tudo indicava para o contato com a Faculdade de Tecnologia da UnB (FT), até que uma conversa informal mudou as perspectivas de troca de experiência.

A referida conversa aconteceu em meados do segundo semestre de 2011 com André

Botelho, estudante de Medicina nas Faculdades Integradas da União Educacional do Planalto Central (Faciplac) e, naquela época, presidente e membro-fundador da ALFA (Associação das Ligas da Faciplac). Na ocasião, surgiu a oportunidade de conhecer um modelo de estrutura estudantil própria ao meio dessa área, denominada Liga Acadêmica de Medicina (LAM). Tal modelo mostrou-se interessante a demanda do Desenho Industrial por possuir foco voltado a ensino, pesquisa e extensão.

Segundo a Associação Brasileira de Ligas Acadêmicas de Medicina (ABLAM), a qual compete o reconhecimento e fomento de novas LAM:

As Ligas Acadêmicas são entidades constituídas fundamentalmente por estudantes, em que se busca aprofundar temas em uma determinada área da Medicina. Para tanto, as atividades das Ligas Acadêmicas se orientam segundo os princípios do tripé universitário de Ensino, Pesquisa e Extensão.

Uma entrevista semiestruturada foi aplicada ao mesmo para levantar informações mais aprofundadas sobre o papel e funcionamento das LAM. Foram utilizados o roteiro como guia para as perguntas e um gravador de áudio para o registro das informações prestadas. Como resultado, tem-se alguns pontos:

- Uma LAM se volta ao estudo de uma única área da Medicina, complementando o processo de ensino do aluno;
- Propõe atividades que possibilitem algum contato prático com a área de foco;
- Incentiva a participação de alunos em trabalhos científicos;
- Desenvolve atividades extracurriculares como eventos e palestras;
- A LAM procura apoio e reconhecimento das associações que representam sua área de estudo;
- Como atrativo, geram créditos aos participantes e emitem certificados reconhecidos que são diferenciais no quanto o aluno tenta ingressar em uma Residência.

Sem dúvidas, uma maneira interessante para oferecer contato do graduando a sua pretendida área de atuação. Suas propostas mostram-se suficientes, pois atendem às demandas práticas dos alunos sem ferir as regras básicas por lidar com o meio da Saúde. Porém, a abordagem focada de cada vertente foi o que chamou mais atenção. Daí veio a ideia: por que não aplicar hipoteticamente este modelo ao contexto do DI e analisar seus resultados?

2.5 Confrontando o modelo de LAM com a realidade do DI

Em um primeiro momento, faz-se uma aplicação livre em estilo *brainstorm* da mecânica do modelo LAM ao contexto do curso de design. Como resultado, tem-se o seguinte diagrama:

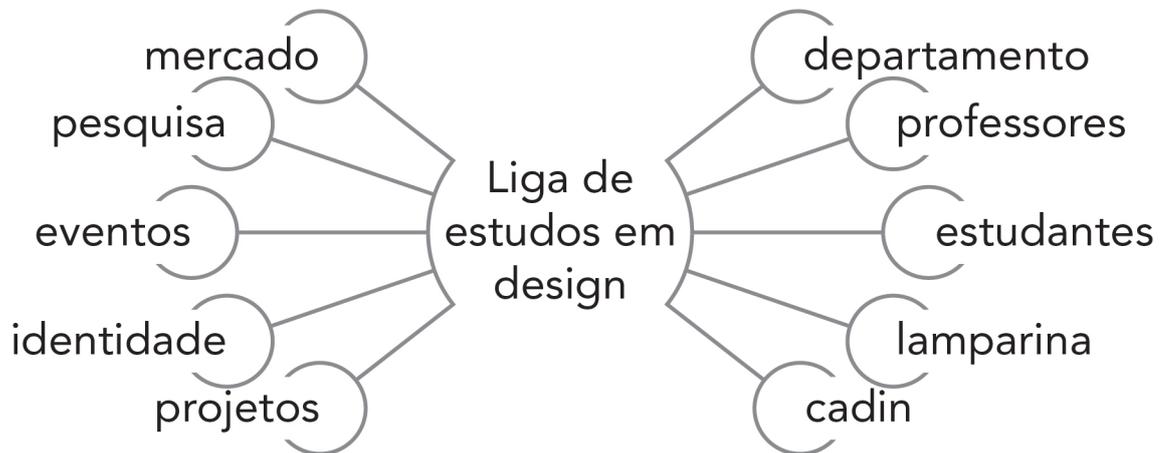


Figura 2 - Primeiro diagrama da Liga

Como se pode observar, algumas ramificações já são realizadas no curso e outras não. Comportamentos ilustrados nas vertentes Eventos e Projetos são executados, ora pelo CADIn, ora pela Lamparina. Mercado – ou Atuação Profissional – que é o grande chamativo para a Medicina, no DI é contemplado pela Lamparina. Agora as vertentes Pesquisa e Identidade são temas novos ao contexto, se considerada a atuação autônoma dos estudantes.

O ponto Identidade surge nesse diagrama como o resultado da ideia de se estudar áreas específicas para o design. Todavia, essa condição apenas aconteceria se fosse constituída uma cadeia de relações interdependentes.

O estudo de uma área específica em design corrobora para a consolidação da identidade da mesma, pois seu enriquecimento a lapida e a esclarece. Adotando-se ainda o regime de apadrinhamento delas – como acontece em Medicina – e expandindo essa atitude a outras parcerias, a área em questão passa a ter maior visibilidade para o público externo ao curso, criando oportunidade para novos laços e relações com o referido. Ao passo que a identidade também é fruto dessas relações, estrutura-la através da produção de estudos específicos revela-se um potencial não esperado inicialmente para o projeto.

Atrelando a esta nova perspectiva o fator de estimulação dos alunos ao tato com pesquisa, tem-se mais um recorte de oportunidade do projeto. Alinhar professores,

alunos, articulação estudantil e produção de conhecimento é a solução proposta para reverter o contexto desfavorável para o DI. Mas para isso é preciso desenvolver um sistema de suporte adequado ao curso. Nesse intuito, resume-se as características levantadas para este sistema nos seguintes tópicos:

- Atuar junto aos estudantes – tornando-os os agentes articuladores do sistema;
- Criar meios para a produção de pesquisa – traçando um sistema de atuação paralela aos estruturados no curso;
- Desenvolver a cultura da pesquisa – incentivando o contato, a prática e o retorno da produção do conhecimento à sociedade;
- Convergir produções – registrando e comunicando resultados para possibilitar o processo de identidade e relações do curso;
- Permitir a experimentação – procurando atender à necessidade natural do Desenho Industrial em ter contato com a prática.

A partir delas, também é possível recriar o diagrama, baseando-se para isso nas peculiaridades do contexto com as oportunidades visualizadas na Figura 2.

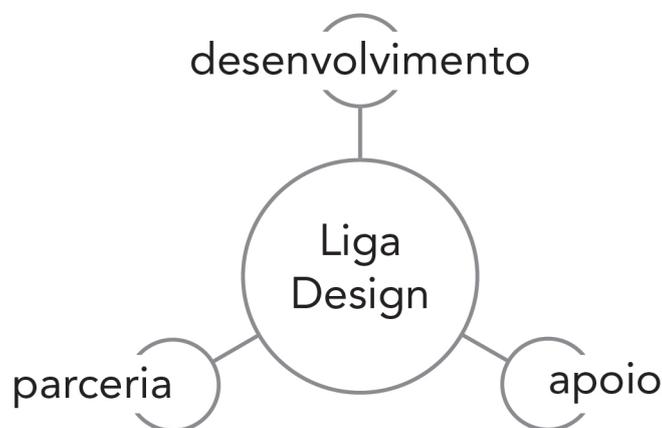


Figura 3 - Segundo diagrama da Liga

Neste novo diagrama, as ramificações são geradas a partir de três eixos: desenvolvimento de projetos internos e externos para o curso; apoio a alunos e ao sistema de ensino do curso; e parcerias entre o Desenho Industrial e o meio externo escopo de design.

Com essa estrutura, parte-se ao desenvolvimento do modelo para o DI.

3. DESENVOLVIMENTO DE UM MODELO PARA O DESENHO INDUSTRIAL

3.1 Modelo LigaDesign

Os passos tomados a seguir fazem parte do roteiro metodológico adotado nas matérias Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e Diplomação em Programação Visual (DPV) e Projeto do Produto (DPP). Esta fase caracteriza o contexto final deste projeto de graduação, passando-se entre o 1º e o 2º semestre de 2012.

Decidiu-se manter o nome Liga ao modelo do DI pois a palavra remete aos três pilares para o sucesso do planejamento:

- **Unir** as partes que compõem o Desenho Industrial;
- **Ligar** o departamento a outros departamentos, faculdades e institutos dentro e fora da UnB;
- **Conectar** o curso com a sociedade, instituições públicas, privadas e de terceiro setor.

Todas essas relações respeitando a multiplicidade e particularidade de cada envolvido, de modo que a Liga os une, criando pontes, mas não os unifica. Sendo assim, o nome do modelo e do projeto é LigaDesign.

3.3 Modelando junto ao contexto

A natureza deste projeto não permitiria que o mesmo fosse desenvolvido sem que houvesse uma consulta ao seu público-alvo. Dessa forma, alinhar e revalidar as informações aqui levantadas junto aos futuros agentes era crucial para conseguir aceitação e colaboração do curso.

Além disso, outras iniciativas voltadas ao Desenho Industrial aconteciam paralelamente a esta. Adotou-se então a postura de aliar-se a elas, motivada por influência do requisito de convergência da produção do DI.

Assim, revela-se outra cadeia de relações: a partir do momento em que os projetos do curso são registrados e disponibilizados para docentes e discentes, uma memória coletiva começa a ser esboçada. Memória essa que também faz parte do processo de Identidade.

Essa construção da memória também impacta no modo como os projetos do curso se desenvolvem, haja visto que o acesso a ela previne a proposição repetida de ideias, ou se assim desejar, os interessados podem manter suas intenções e utilizar as experiências

relatadas para aprimorar seus próprios resultados, ou mesmo tomar outros caminhos para eles. Enfim, memórias permitem avanços, previnem erros e mudam o patamar geral de produtividade do Desenho Industrial.

Retomando a questão da modelagem do sistema, cabe aqui citar que o presente projeto foi desenvolvido sob o apoio da atual chefe do departamento do curso, Profª Drª Shirley Queiroz e da Presidente do Comitê de reforma curricular, Profª Drª Fátima Ap. dos Santos. Tal aproximação com estas partes gerou um nível mais profundo e conciso de conexões com o contexto real do DI.

3.3.1 Reuniões de alinhamento

A primeira reunião de alinhamento foi realizada com a professora Nayara Moreno de Siqueira. Durante um levantamento de possíveis projetos ou atitudes que possam ter acontecido no curso, foi encontrada sua dissertação de mestrado, a qual sugeria a criação de um Laboratório da Forma. Algumas de suas propostas se assemelhavam às pretendidas neste projeto. Discutindo e refletindo junto a ela, foi possível perceber que várias demandas são crônicas e necessitam de ações coletivas para que haja mudança.

A segunda aconteceu com a professora Virginia Tiradentes Souto. Durante o 2º semestre de 2012, ela propôs como tema para a matéria Programação Visual 4 a reformulação do site do curso. Aparentemente, isso atrapalharia o resultado da habilitação em PV do presente projeto, cuja intensão é divulgar a produção do curso por meio de uma interface web – vide Capítulo 5.

Após a conversa, constatou-se que o site de PV4 possui cunho institucional, devendo seguir alguns padrões exigidos pela Universidade para os cursos. Já a interface pretendida aqui não possui a intenção de se apresentar como o site oficial do DI. Como dito, ela será a vitrine comunicativa das produções do curso. Além disso, sua ligação com o site da UnB é indireta, pois sua vinculação primária é feita com o Desenho Industrial.

O terceiro passo necessário foi procurar o Centro Acadêmico e a Empresa Junior. Havia dois motivos claros para isso. O primeiro era estabelecer uma comunicação direta com eles. O segundo era apresentar a ideia, o estudo e o escopo da oportunidade encontrada, afastando suspeitas de sobreposição de tarefas e destacando os complementos para o curso. Por fim, considerando a influência e o respeito que elas têm para com os alunos, essa aproximação era fundamental para uma boa aceitação entre os estudantes.

Na reunião com o CADIn, descobriu-se a sua intenção em criar um grupo aberto de

discussão sobre assuntos e literatura relacionados ao design, algo também pretendido pela Liga. Sem atritos, concluiu-se que ele manteria seus planos, doravante a eminente necessidade entre os alunos de uma atividade com esse caráter.

Por fim, na conversa com a Lamparina, ressaltou-se o cuidado em não haver competição entre ela e a Liga, diante a proposta da última realizar projetos ligados a instituições externas.

Como observação, cabe aqui esclarecer que todo esse processo de alinhamento foi feito verbalmente. Desse modo, para que futuras gerações de alunos envolvidos em uma ou mais dessas entidades estudantis tenham total clareza das competências e atuações de cada uma, propõem-se que um acordo de colaboração mútua seja elaborado e assinado pelas mesmas.

Em resumo, os resultados dessa fase foram positivos e animadores para o projeto. Atritos foram evitados e apoios conquistados.

3.3.2 Características do contexto final do projeto

Como descrito no Capítulo 2, no contexto inicial do projeto várias ações começam a ser desenvolvidas visando a melhoria do curso. Por isso, houve a necessidade de reavaliar o estado do curso na fase de desenvolvimento do modelo Liga – o que corresponde ao referido contexto final.

Tem-se então a fase de releitura do curso, com o intuito de verificar mudanças e, principalmente, ouvir demandas de mais alunos.

A maior mudança entre os dois cenários acontece justamente em pontos burocráticos que geram reflexos positivos tanto ao presente projeto quanto para todo o resto do curso. São elas a efetivação da reforma curricular e a abertura da pós-graduação.

No decorrer dos últimos semestres os professores desenvolveram um novo plano pedagógico para o curso que propunha um novo currículo para o DI. Explicando-o brevemente, não existem mais as habituais habilitações Programação Visual e Projeto de Produto ou seus fluxos de matérias. O curso passou a adotar a ideia de formação por ênfases, onde o aluno navega pelas matérias de modo a escolhe-las. Assim, pode ser traçada uma graduação voltada a uma área específica do design ou a uma formação genérica. Além disso, o nome do curso passa de Desenho Industrial para Design. E, como ponto destaque, todos os alunos devem passar pelos laboratórios do curso. Apesar de, até o momento, ainda não haver definição sobre como será este contato, sem dúvidas é uma mudança significativa em relação ao contexto inicial.

O outro fator, a pós-graduação, também foi conquistado. Assim, nota-se as medidas e visões que indicam uma participação maior de estudantes com a vertente de produção acadêmica. Surge a figura dos mestrandos na estrutura de grupos de pesquisa do DI e atrelada aos trabalhos deles, as bolsas de pesquisa.

Paralelo a isto, projetos teóricos na graduação ganharam espaço e apoio de parte dos professores. O presente projeto conseguiu o apoio de boa parte deles, mas mesmo em sua data de sua entrega oficial alguns professores ainda se questionam se estes projetos devem ou não ser considerados como fruto de um processo de design.

Ainda sobre as novas condições do meio, vários projetos que assumem o Desenho Industrial como público-alvo vêm sendo propostos, tanto por professores como por alunos. Alguns desses serão citados ao longo do sistema da Liga mas é preciso ressaltar que não há uma quantidade exata de trabalhos com esta natureza porque ainda não foi estabelecido um esquema de banco de dados da produção do DI.

Um último ponto positivo é a recente mudança do departamento para o módulo 18 do ICC. Anteriormente ocupado pela Ciência da Computação (CIC), o espaço recém-reformado e em ótimas condições foi destinado ao Desenho Industrial após o CIC ser transferido para seu novo prédio.

Concluindo, todas as ações convergem para um momento convenientemente propício ao debate e proposição de ideias, sendo notória a necessidade de trabalho em equipe para complementação das ideias.

3.3.3 Grupo de discussão

As primeiras intensões quanto a ouvir as demandas de alunos eram de adotar um regime de pesquisa quantitativa. Foi esboçado um questionário, que seria aplicado aos alunos eletronicamente – via internet – e levantado números referentes à participação dos alunos em atividades que exigem certo grau de envolvimento com o curso. Esperava-se que assim os estudantes participassem respondendo as questões com observações e sugestões ao contexto. Porém, aspectos como grau de profundidade das respostas, gerência do tempo disponível e cautela para não haver uma abertura desnecessária no processo do projeto indicaram que a melhor saída era optar por uma consulta qualitativa ao curso.

Nesse sentido, foi montado um grupo de discussão. Participaram dez pessoas, entre alunos e ex-alunos. O perfil requisitado foi de indivíduos que contribuem ao curso, vivenciam a universidade, possuem visão crítica ao seu meio e que buscam complementar sua graduação com atividades complementares como monitoria,

intercâmbio, iniciação científica, projetos de extensão ou participando das entidades estudantis do curso.



Figura 4 - Reunião do Grupo de discussão

O grupo se reuniu no Laboratório de Informática do DI (DINFO). Foi feita uma apresentação da proposta do projeto e sugerido um roteiro de base para os debates, com cinco assuntos e quatro questões para serem respondidas de forma que cada assunto enunciado era discutido tentando responder as quatro questões citadas. Todo o processo foi registrado com um gravador de áudio. Foram geradas duas horas e vinte minutos de informações verbais.

Os assuntos foram:

- Relações do curso dentro da universidade;
- Produções e divulgações no curso;
- Métodos e avaliações no sistema de ensino do DI;
- Ambientes e recursos disponíveis; e
- Perfil do egresso.

As questões do debate foram:

- Como esperava que fosse antes de ingressar no curso;
- Como é atualmente;

- Como deveria ser; e
- Como se aproximar desse ideal.

3.3.4 Convergindo ideias

Após esta última consulta, começa a etapa de filtragem de todo o material gerado até então, resumindo opiniões, constatações, contribuições, métodos e outras informações em um único painel de *post its* – Apêndice C.

Extraindo a essência do conteúdo, chega-se a três características norteadoras da criação do sistema:

- Pesquisa e experimentação;
- Limites, liberdades e laços; e
- Envolvimento do corpo discente.

4 HABILITAÇÃO EM PROJETO DO PRODUTO - O SISTEMA

4.1 Definição

A LigaDesign constitui-se como um grupo formado e gerido por alunos do Desenho Industrial com o propósito de articular meios e incentivar envolvimento e produção discente em pesquisas acadêmicas e projetos de extensão, além de atuar junto ao curso e suas demandas.

Com suas ações estruturadas para a plena consolidação dessa cultura, vincula-se às matérias e laboratórios do curso de modo a unir professores e alunos em torno da construção de conhecimento para o design, independentemente de verba ou bolsas para pesquisa. É devido a esta característica de conviver com burocracias sem depender delas que se emprega o termo sistema paralelo de pesquisa.

A princípio, tal relação é formalizada em caráter de atividade complementar, gerando aos estudantes créditos por engajamento com atividade de pesquisa, contribuições ao curso, alunos e sociedade, ou similares, desde que combinado previamente com o orientador responsável.

No contexto estudantil, a Liga se apresenta como sua terceira entidade, responsável por representar e atuar em pesquisa, extensão e experimentação do design.

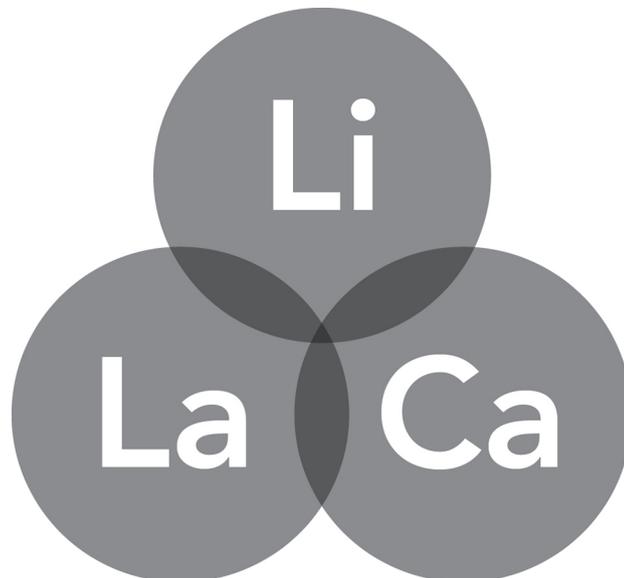


Figura 5 - Tríade estudantil do curso: LigaDesign, Lamparina Design e Centro Acadêmico do DI

Para o público externo ao Desenho Industrial, ela será um agente divulgador das produções e potencialidades do curso, criando laços que gerem retorno ao curso e corroborem com o processo de identidade citado no Capítulo 2.5.

4.2 Atores do sistema

O sistema apresenta inicialmente quatro categorias de envolvimento. Suas distinções acontecem pelo tipo de vínculo com o DI ou pela natureza da relação com a Liga.

Como citado anteriormente, a modelo é gerido e planejado para atender aos interesses dos alunos do Desenho industrial. Desse modo, apesar de eventuais necessidades de se instituir uma figura articuladora para determinadas situações, assume-se que a base de participação desses estudantes ao sistema é homogênea, no sentido de uma estrutura de voz e oportunidade não hierarquizada. Além disso, devido ao caráter acadêmico, a colaboração dos professores nas tomadas de decisão é bem-vinda, desde que respeitada essa condição de horizontalidade.



Figura 6 - Horizontalidade na Liga

Porém, como lembrado, existem momentos onde é preciso que haja um articulador entre as partes. Encaixam-se nessas situações os projetos, serviços e a gestão do desempenho da Liga.



Figura 7 - Articuladores na Liga

4.2.1 Membro

A categoria Membro refere-se aos estudantes que integram a equipe da Liga. Todos possuem como característica principal o direito e dever de propor e realizar projetos. Existem três subcategorias relacionadas a eles.

4.2.1.1 Membro padrão

São os alunos que não possuem papéis articuladores na estrutura. Além da produção acadêmica, participam das atividades de serviço ao curso e atuam junto aos gestores, de acordo com seus perfis ou pretensões.

4.2.1.2 Líder de projeto/serviço

Os líderes são membros que, momentaneamente, assumem uma posição de responsabilidade pelo desenvolvimento de um projeto ou serviço da Liga – vide Produções da Liga, Capítulo 4.5.

4.2.1.3 Gestor de desenvolvimento

Os gestores são os membros responsáveis pela perpetuação e revisão do modelo no curso, suas relações, seus ideais e seus avanços. Devido ao grau de responsabilidade, esse papel destina-se aos membros mais experientes da Liga, frutos do envolvimento com o sistema, com o curso e com a produção acadêmica.

Para as demandas iniciais, foram retratados três tipos de gestores, cada qual responde por uma área do modelo.

4.2.1.3.1 Gestor de Produção

Responsável por supervisionar o desenvolvimento e retornos das atividades aos interessados. Coordena os líderes de projeto/serviço e articula possibilidades de colaboração entre núcleos de pesquisa e os membros da Liga.

4.2.1.3.2 Gestor de Comunicação

Coordena o mapeamento e a divulgação dos resultados dos envolvidos com a Liga para o público interno e externo ao curso. Alimenta o site do sistema e responde pela imagem do modelo aos interessados.

4.2.1.3.3 Gestor de Progressão

Alinha ideias às ações. Coordena os integrantes para a execução das metas propostas por todos e representa os interesses da Liga diante de sua cadeia de relações.

4.2.2 Orientador

Pertencem a esta categoria os professores efetivos, substitutos, voluntários e os mestrandos, todos do Desenho Industrial. São considerados assim pois podem assumir tal posto perante os projetos da Liga, seguindo sua linha de pesquisa. Podem também propor projetos para os membros – vide serviço Introdução ao Design, Capítulo 4.5.3.2.

Constituindo um dos pilares do modelo – a união de professores e alunos pela cultura do design acadêmico – são fundamentais para o desempenho e bom resultado das produções do alunos. Por isso, a presença deles é essencial em determinados projetos – Capítulo 4.5.

4.2.3 Colaborador

Os colaboradores são indivíduos externos à graduação do Desenho Industrial mas ligados ao meio acadêmico – ou áreas de interesse do design – que se interessam pelas propostas do grupo.

Fazem parte dessa categoria alunos de graduação e pós-graduação, professores, profissionais e especialistas. Seus papéis são definidos traçando-se um paralelo entre seus potenciais de atuação e sua categoria correspondente entre membros e orientadores, contudo, colaboradores não possuem poder de decisão nos processos internos da Liga.

As relações de colaboração são descritas no Capítulo 4.7.1.

4.2.4 Parceiro

Parceiros são a quarta categoria de envolvimento. São formados por instituições públicas, privadas e de terceiro setor. A relação é formada para o desenvolvimento de projetos mediante acordo e, assim como os colaboradores, não participam das tomadas de decisões particulares à Liga.

As relações de parceria são descritas no Capítulo 4.7.2.

4.3 Processo seletivo

As próprias características do modelo sugerem traços necessários aos seus membros. Autonomia, busca pelo conhecimento e estima pelas experiências de vivenciar a universidade são fatores intrinsecamente presentes àqueles estudantes que formarão a Liga. Neste sentido, para que os propósitos não sejam desvirtuados, faz-se necessário um processo de seleção para composição do grupo.

Tal processo deve contemplar as demandas da Liga, ao passo que sejam considerados o perfil, o domínio da área de interesse e o histórico de relações com a UnB.

Esta fase acontece em quatro etapas, sendo que o aluno pode participar de duas maneiras diferentes: com interesse em participar de uma vertente do design (universal) ou com uma proposta de projeto a ser desenvolvido (específico).

4.3.1 Levantamento dos candidatos

A primeira etapa consiste na inscrição dos interessados. Neste ato, além de outras informações, eles declaram se participam do processo universal ou específico.

Se a opção for pelo primeiro, o estudante indica três áreas de interesse de estudo – uma prioritária e outras duas alternativas, não obrigatórias. Estas áreas devem se relacionar ao escopo dos laboratórios ligados à Liga, seja eles do curso ou de departamentos colaboradores.

Porém, se optar pelo processo específico, a proposta apresentada não precisa ser necessariamente ligada aos laboratórios da Liga, contudo, ainda deve ser pautada em uma vertente do conhecimento do design.

Após isso, orientadores e membros se reúnem para formular as avaliações que serão aplicadas para cada uma das áreas da Liga.

4.3.2 Avaliação técnico-teórica

É aplicada apenas para os candidatos que participam do processo universal. Aos que optam pelo processo específico, essa etapa é substituída por uma entrevista com orientadores da Liga, onde o aluno defende sua proposta e é avaliado. Se o resultado for positivo, recebe uma carta de indicação e passa para a próxima fase.

A avaliação acontece em um único dia, sem a possibilidade de reposição – pois geraria uma carga dobrada aos seus formuladores.

Esta etapa avalia o nível de domínio do candidato com design. Este nivelamento é feito em bases técnicas e teóricas, parte destinada a conhecimentos gerais do curso, parte focada na(s) área(s) escolhida(s). Como o tempo é o mesmo para todos, escolher mais de uma área aumenta as chances do candidato, mas exige maior agilidade nas respostas.

A correção é feita pelos membros e divulgada em meio físico e eletrônico. Os candidatos que obtiverem aproveitamento igual ou acima de 70% passam para a etapa de entrevistas.

Esta fase é necessária porque os projetos de Ensaio e o serviço de Monitoria (descritos no Capítulo 4.5 Produções da Liga) são focados em uma determinada vertente do conhecimento e seu desenvolvimento vincula-se ao respectivo laboratório/matéria ao qual ele compete. Além do mais, todas as outras produções demandam certa desenvoltura intelectual sobre design.

4.3.3 Entrevistas

Os candidatos passam por uma entrevista de roteiro estruturado, realizada pelos membros da Liga. Tal procedimento tenta revelar o nível de maturidade acadêmica, traçar o perfil e esboçar uma provável vocação do estudante a partir de experiências e opiniões expressas.

Neste ponto, contam como diferenciais documentos que comprovem o envolvimento do aluno com o meio acadêmico. Inicialmente, são considerados para esse fim: projetos de pesquisa, projetos de extensão, monitoria, intercâmbio, participação no CADIn, participação na Lamparina e carta de indicação de professores.

4.3.4 Resultados

A finalização do processo acontece com a divulgação dos resultados, também divulgados em meio físico e eletrônico.

Os aprovados se tornam novos Membros padrão e usufruem de seus direitos e deveres. Caso o estudante tenha obtido aprovação em duas ou mais áreas, cabe ao mesmo decidir qual será a área escolhida – gerando uma vaga de 2ª chamada.

Já os candidatos que não conseguem aprovação são convidados a participar novamente do processo, sendo que os estudantes que obtêm mais de 70% de aproveitamento na avaliação técnico-teórica ou participam do processo específico ganham, quando possível, prioridade para participar das atividades da Liga voltadas ao curso.

4.4 Fluxo de membros

A princípio, pensa-se que um membro possa permanecer por 3 semestres na Liga. Dessa forma, o processo seletivo acontece 1 vez a cada 2 semestres, sendo que os aprovados ingressam efetivamente ao grupo apenas no semestre seguinte ao da aprovação.

Além disso, propõe-se que os gestores tenham um tempo de permanência maior aos outros, 4 semestres, justamente por serem veteranos da Liga, como ilustrado na Figura 8 - Linha do tempo da Liga por semestres.

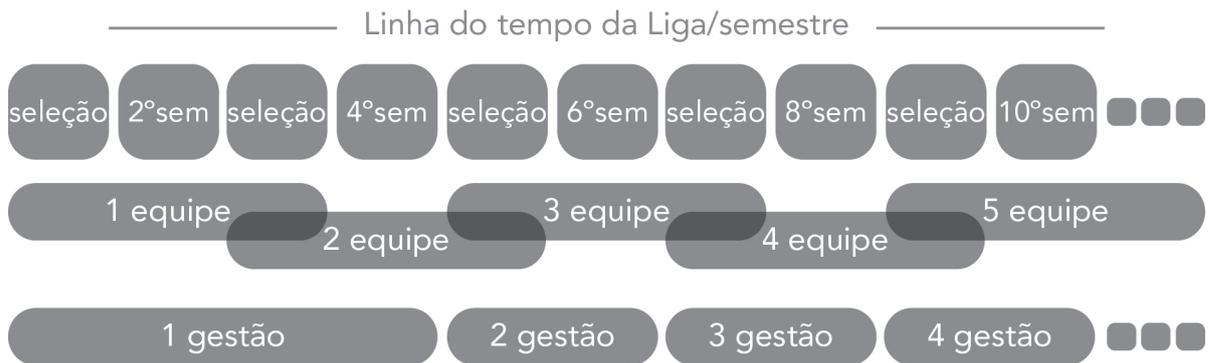


Figura 8 - Linha do tempo da Liga por semestres

Observa-se que este período de permanência de alunos no grupo é sugerido com base nas prerrogativas de que 1) o maior número de alunos tenha oportunidade de realizar um projeto de natureza científica/extensiva; 2) os membros tomem consciência da importância de sua chance para o curso; e 3) não seja possível o surgimento das zonas de conforto negativas – inércia – por parte dos mesmos. Todavia, essa mesma intensão de fluxo dos estudantes não pode ser negativa para o desempenho ou a experiência de integrar do grupo, sendo perfeitamente aceito mudanças no fluxo no sentido de abarcar essas condições.

4.5 Produções da Liga

Inicia-se então a descrição dos meios aos quais a Liga utilizará para intervir e apurar o tato dos alunos com a produção de conhecimento. São propostos projetos e serviços que, implementados ao cotidiano do curso, fortalecem a cultura do design como objeto acadêmico.

Ressalta-se que, apesar de algumas serem desenvolvidas apenas entre os membros do grupo, todas as atividades seguem os princípios da convergência de resultados para a formação da identidade coletiva do curso. Para isso, as produções de membros e estudantes do Desenho Industrial devem ser divulgadas ao público, salvo ocasiões onde é necessário sigilo do processo.

A única condição imposta para o desenvolvimento de projeto acontece com os Ensaios (seção), onde o membro recém-aprovado no grupo deve realizar sua proposta voltada a área ao qual foi aprovado no processo seletivo. Com excessão deste caso, todas outras atividades, incluindo a produção de eventuais Ensaios seguintes, não possuem restrição dentro do escopo do design.

Espera-se que os membros proponham e participem de atividades individuais e coletivas, construindo assim uma camada de atuação sobre todas as áreas do design,

inclusive as não contempladas pelo curso. Essa atitude de tecer relações através da pluralidade fortalece as bases pessoais, profissionais e intelectuais dos alunos e, mais uma vez, justifica a presença do modelo junto ao Desenho Industrial.

Todas as atividades da Liga são geradas sobre o princípio de formar designers não apenas por seus méritos em aplicação do conhecimento, mas também pela geração do mesmo.

4.5.1 Modelo geral de proposição de projetos/serviços

O sistema sugere um modelo geral para a formação de novas atividades na Liga, sejam elas de projetos ou serviços. As formulações de atividades são abertas a todo o público – interno e externo ao curso. O processo descrito aqui é voltado para propostas feitas pela comunidade acadêmica, sendo que as constituídas por relações de parceria são descritas no Capítulo 4.7 Redes colaborativas.

Esse tópico é exposto para ressaltar que todos, principalmente os alunos do Desenho Industrial, podem e devem se envolver com a Liga. O sucesso do modelo depende da adesão dos mesmos ao referido. Além disso, apesar de sua configuração como um grupo formado por seleção, a Liga não pode ser vista como uma entidade reclusa e atenta apenas às suas necessidades. Lembra-se aqui que a presença dessa figura ao sistema de graduação se faz necessária por seus propósitos apresentados ao longo do presente relatório e não atendê-los significa romper com o próprio nome LigaDesign.

4.5.1.1 Iniciativa

Qualquer aluno, professor ou colaborador pode sugerir uma atividade que gere retorno aos alunos e departamentos envolvidos. Se necessário, recomenda-se a presença de um orientador no processo.

4.5.1.2 Alinhamento e recursos

Ao desenvolver a ideia, devem ser consideradas tanto as relações necessárias – laboratórios, matérias, orientadores, especialistas, parceiros – quanto os recursos demandados – verba, espaço, materiais.

4.5.1.3 Plano de atividades e previsões

Seguindo isso, apresenta-se um plano descrevendo as atividades e o modo como serão desenvolvidas, assim como uma previsão de datas e tempo das atividades.

4.5.1.4 Abertura ao público-alvo

Se a proposta for voltada a indivíduos externos a Liga, é necessário um período de divulgação através de meios físicos e eletrônicos. Sempre que possível, recomenda-se a criação de eventos de contato com o público-alvo, como palestras ou oficinas.

4.5.1.5 Resultados

Todas as atividades, quanto viável, devem possibilitar a divulgação dos resultados para o público da Liga.

4.5.2 Tipos de projetos da Liga

4.5.2.1 Experimentação

Exercícios de estudo e experimentação de técnicas, materiais e formas de expressão. Sua estrutura permite a navegação livre entre os escopos de matérias do curso ou mesmo a abordagem de temas extracurriculares, de modo que o estudante participe sem a necessidade de atender aos requisitos cronológicos do fluxo da graduação.

As experimentações permitem a presença do Líder de projetos. Podem ser formados vínculos com alunos, ex-alunos, professores, matérias, laboratórios, colaboradores e parceiros, sendo um bom momento para estes participarem no processo de ensino dos graduandos.

Essa atividade é aberta ao curso e seus resultados estão relacionados a liberdade que se tem para errar, humanizando os processos de criação para o design.

4.5.2.2 Clube de revista

Grupos de discussão formados para debater, criticar e aprofundar os conhecimentos teóricos dos envolvidos acerca de temas de interesse do design e áreas relacionadas.

Permitem a figura do Líder – no caso o mediador. Estruturam-se de modo que os participantes realizam leituras e consultas prévias a materiais que abordam o assunto tratado. Todos têm o direito a voz e o dever de respeitar o ponto de vista alheio.

Auxiliam na formação de opiniões e posturas, exercitando as capacidades orais, expressivas e argumentativas dos alunos.

4.5.2.3 Ensaio

Ensaio são os projetos principais de envolvimento dos graduandos com a produção acadêmica do design na Liga. Eles adotam duas naturezas: pesquisa ou extensão.

Todos os membros devem realizar ao menos um projeto dessa natureza, sendo que o primeiro desenvolvido deve seguir a área a qual o estudante foi aprovado no processo seletivo ou ser concretizado a partir da proposta que o selecionou para a equipe – vide Capítulo 4.3 Processo seletivo.

O desenvolvimento destes projetos é diretamente ligado a um dos laboratórios relacionados à Liga. Se, eventualmente, uma proposta for pautada em um tema cujo escopo é estudado por um laboratório ou grupo de pesquisa que ainda não faz parte da rede colaborativa do modelo, a Liga assume o papel de articuladora para gerar o devido vínculo entre as partes.

Os ensaios de pesquisa são realizados individualmente, já os ensaios de extensão podem ser realizados em duplas ou trios, haja visto o nível de complexidade natural a suas propostas. Em ambos os casos, como parte dos resultados, tem-se também a produção de relatório sobre as atividades.

Fora exceções de sigilo, os resultados da produção são apresentados ao curso de Desenho Industrial em eventos da Liga destinados a isto.

O desenvolvimento desse tipo de projeto reserva-se apenas aos membros do modelo.

4.5.2.3.1 Ensaios de pesquisa

Por iniciativa própria ou por convite de um orientador, o membro desenvolve um projeto de pesquisa de cunho acadêmico.

Apesar da Liga não oferecer bolsa de IC, o projeto é vinculado ao respectivo laboratório e orientado por um pesquisador do tema. Ao final, reflete o potencial do aluno e do grupo de pesquisa envolvidos.

4.5.2.3.2 Ensaios de extensão

Por iniciativa própria ou por convite de um orientador, o(s) membro(s) desenvolve(m) um projeto de extensão.

Com foco na relação estudantes/sociedade, esses projetos são desenvolvidos de modo a permitir a aplicação ou a construção de conhecimento entre as partes. Devido a seriedade e as diversas variáveis existentes ao meio, os membros devem ser tutoriados de perto por seus orientadores. Seus resultados geram retorno à sociedade e auxiliam na construção da identidade do Desenho Industrial.

4.5.2.4 Grupo de estudos específicos

Como o nome sugere, esses grupos são formados com o propósito de se dedicarem ao estudo de uma área vertente do design e suas devidas relações.

Esse processo é formulado e desenvolvido por membros e orientadores, que estruturam um plano de atividades para o grupo. Tal plano é gerido por um Líder de projeto e contém alguns pontos de controle destacados para avaliar se relevância, efetividade e desempenho chocam com as expectativas iniciais.

Vários laços – com matérias, laboratórios, colaboradores e parceiros – e recursos – como palestras, encontros, projetos de Experimentação e de Clubes de revista – podem ser adotados durante o processo. Estudantes e membros podem participar e contribuir com os avanços.

Os resultados colaboram para a consolidação da identidade do DI, pois, como já citado anteriormente, o estudo específico enriquece a totalidade do design por esclarecer os potenciais de cada vertente da área, refletindo na imagem total do conhecimento.

4.5.3 Tipos de serviços da Liga

4.5.3.1 Monitoria em design

A Liga deve manter uma equipe de membros em suas dependências – ver Capítulo 4.6 Ambiente – para oferecer o serviço de monitoria aos estudantes do curso. Cada membro – que não ocupe um cargo articulador de gestor – possui uma carga horária mínima obrigatória a ser dedicada a esta função. A princípio, esse auxílio é prestado de acordo com a área a qual o membro escolheu para fazer o processo seletivo, porém, não precisa restringir-se apenas a ela.

Também são convidados para esta função os monitores do curso que, eventualmente, não façam parte do grupo.

A monitoria proporciona troca de conhecimento e experiência entre os alunos, valendo também como crédito cumprido no sistema de graduação.

4.5.3.2 Introdução ao design

Serviço de suporte e extensão da matéria de mesmo nome para calouros. São realizadas atividades de contato com o design, entre outras coisas, por meio do estudo de projetos realizados no curso.

A demanda é aberta pelo professor da disciplina, que propõe atividades ou acompanha

as sugestões de atividades da Liga.

Além de estreitar a relação calouros/veteranos, é um bom ponto para fomentar a pesquisa entre os novatos.

4.5.3.3 Mapeamento de produções do curso

Paralelo ao desenvolvimento do presente projeto, alguns estudantes da matéria Projeto do Produto 4 (PP4) desenvolveram um sistema que levanta, armazena e disponibiliza os trabalhos dos alunos para o próprio curso, criando um banco de dados que guarda a memória produtiva do DI.

Essa era uma das intenções da Liga. Porém, como dito, os projetos do curso devem se complementar e não disputar. Tendo isso em vista, se não houver um plano efetivo de continuidade desse projeto – até então conhecido como Dondi – a Liga se disponibiliza a utilizar o método do referido sistema para realizar tal função para o curso através de seus membros.

4.5.3.4 Portfólio para os estudantes

Membros da Liga e estudantes do curso de Desenho Industrial têm direito a fazer um perfil no site da Liga para expor seus projetos em uma plataforma reconhecida pelo departamento – Capítulo 5.3 Site.

Essa relação gera vantagens para ambas as partes: os usuários vinculam seus projetos na internet com o símbolo do curso e o departamento vê as produções, tanto da Liga quanto dos alunos, centralizadas em um único ponto, elucidando competências e potenciais ao público externo.

4.5.3.5 Conselho acadêmico estudantil

Juntamente com o CADIn e os estudantes do Desenho Industrial, são levantadas e debatidas questões sobre o curso – departamento, alunos, professores, laboratórios, CA, Liga, EJ – a profissão e a sociedade. Todas as discussões são motivadas para reverter pontos negativos ou aprimorar pontos positivos. As decisões relativas ao andamento do curso são encaminhadas ao departamento, onde procura-se o melhor jeito para efetiva-las.

4.6 Ambiente

Para o desenvolvimento das atividades da Liga é necessário que haja um espaço que supra as demandas das mesmas. Apesar de referência a qual diz que o departamento localiza-se no módulo 18 do ICC, até que seja construída em definitivo uma estrutura

dedicada ao curso, todas as dependências serão apenas provisórias.

Desse modo, o *layout* apresentado neste relatório – Figura 8 - Sugestão de *layout* para o ambiente – é apenas uma alternativa que ilustra como as características que devem estar presentes no ambiente podem ser atendidas.

O espaço para a Liga possui uma característica que favorece o atendimento da demanda: como a maior parte de suas atividades é coletada, voltadas para membros e estudantes, e não havendo um local do curso dedicado ao estudo que não as próprias salas de aula, sugere-se que seja destinado, dentro das dependências do Desenho Industrial, uma espaço para esta finalidade.

Seguindo esta ideia, este ambiente seria propício para alunos discutirem, trocarem experiências acadêmicas, desenvolverem seus trabalhos e colaborarem uns com os outros. Neste sentido, também seria o espaço onde os membros prestariam as monitorias obrigatórias.

Considerando que é de interesse da Liga um local com esses moldes, a mesma assumiria sua responsabilidade e administração.

Contudo, deve-se ressaltar que este ambiente não pretende substituir o espaço físico do Centro Acadêmico. Pelo contrário, é de fundamental importância que Liga, CADIn, Lamparina, departamento e, quando possível, salas de aula e laboratórios estejam sempre próximos uns dos outros, pois o simples fluxo de estudantes, professores e funcionários do quadro acarreta na vivacidade necessária para a instituição Desenho Industrial.

4.6.1 Características para o ambiente

Começando, deve-se ter em mente que o local é frequentado e alterado por estudantes do curso. Sendo assim, as características aqui expressas são apenas norteadoras, mas não possuem um caráter definitivo. As proposições foram tomadas a partir de *brainstorm* com as orientadoras e do resultado das opiniões coletadas no processo de alinhamento com o contexto, como no Grupo de Discussão.

Como padrão, o ambiente estará acessível aos estudantes no período de funcionamento da secretaria ou enquanto houver monitores em suas dependências.

Pontos de energia e internet são imprescindíveis para as atividades. Em soma, recursos eletrônicos básicos como televisão ou monitor, projetor e tela de projeção se fazem necessários.

Um canal físico de comunicação, como um mural, por exemplo, é de fácil construção e eficiente para quem frequenta o ambiente. Desse modo, pode-se haver setores nas paredes dedicados a notícias ou mesmo dicas e relatos – estilo passo-a-passo – de experimentações, de alunos para alunos.

Estarão disponibilizados materiais de uso frequente no curso, como papéis e instrumentos. Atrelado a isso, uma amostra de materiais – talvez esse espaço como sendo dedicado à materioteca; uma biblioteca com literatura dedicada ao curso e área correlatas; e acesso aos relatórios dos projetos dos alunos.

Por fim, as estações de trabalho para projetos/reuniões e para experimentação e acabamento. Pensa-se para a primeira estação utilizar a mesma mobília presente nas salas coletivas de estudo da biblioteca – mesas planas modulares grandes e cadeiras acolchoadas. Para a segunda, pranchetas e bancadas semelhantes às já disponíveis aos alunos. As razões para essas decisões são simples. Espera-se que, se os processos burocráticos já foram realizados e aceitos pela equipe administrativa responsável a qual cabe esse tipo de aprovação, novos pedidos e serviços de manutenção sejam mais acessíveis. Além disso, suas configurações atendem às demandas dos alunos nos dois casos.

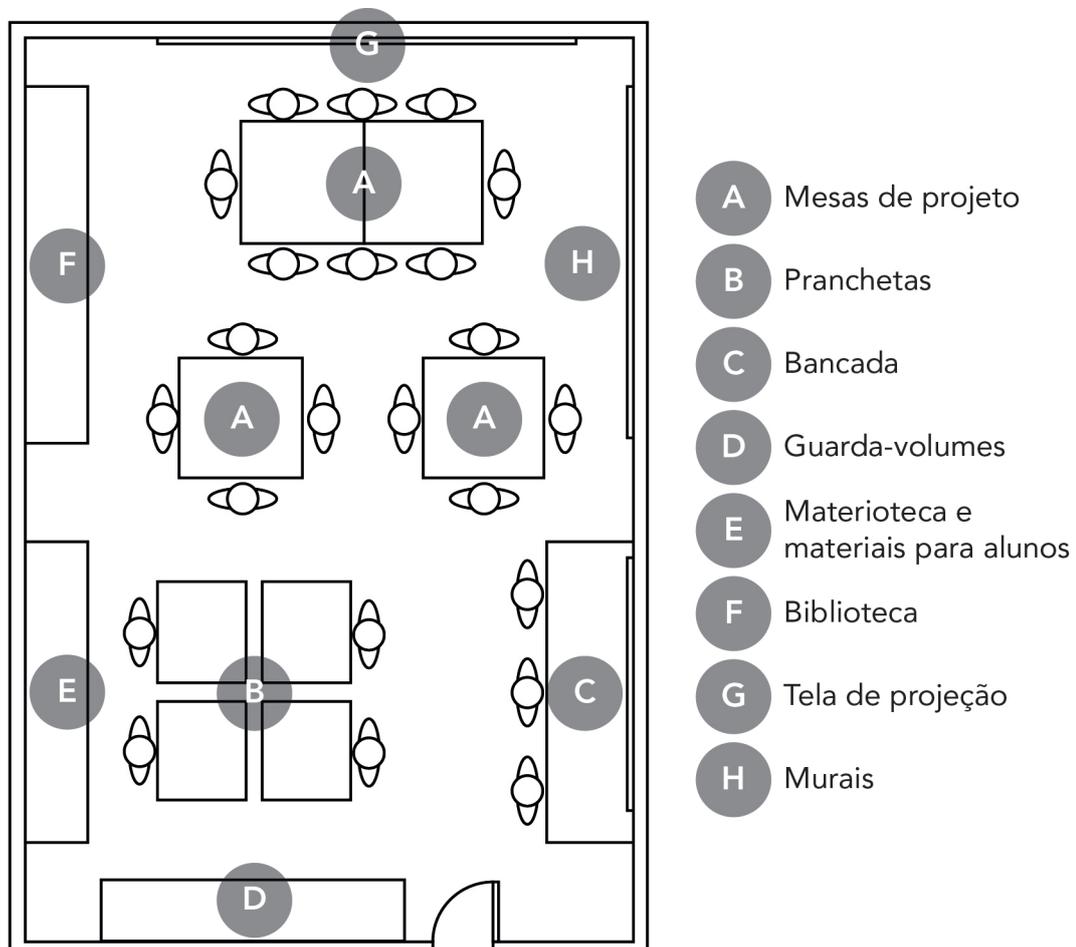


Figura 9 - Sugestão de *layout* para o ambiente

4.7 Rede colaborativa

A rede colaborativa da Liga é o resultado de dois dos três pilares do sistema: ligação entre departamentos e conexão com a sociedade e instituições.

Os laços que a Liga mantém com partes externas ao curso acontecem sob duas situações distintas entre si pela natureza das relações, descritas a seguir.

4.7.1 Colaborações

Os laços de colaboração são formados entre a Liga – Desenho Industrial – e outros departamentos, faculdades, institutos dentro e fora da UnB. Procura-se nessas relações manter acordos de cooperação mútua para troca de experiências e desenvolvimento de projetos em conjunto, de maneira que os envolvidos contribuam através de suas expertises.

Como fruto dessa relação tem-se os colaboradores, descritos no Capítulo 4.2 Atores do sistema.

4.7.2 Parcerias

As parcerias são resultado de acordos de investimento ou desenvolvimento de projetos da Liga – Desenho Industrial – com instituições públicas, privadas e de terceiro setor.

Esse tipo de relação pode gerar recursos necessários para realizações da Liga, como eventos, infraestrutura e financiamento de projetos. No entanto, devem ser estruturadas mediante os termos previstos nas políticas de relacionamentos entre universidade e figuras externas.

As propostas de produção em parceria devem respeitar os princípios da Liga em atuar nos campos de pesquisa e extensão acadêmicas.

As figuras formadas das parcerias são os parceiros, descritos no Capítulo 4.2 Atores do Sistema.

4.8 Pontes da Liga

Para entender as pontes que o sistema da Liga cria, é preciso analisar seu comportamento e o papel que assume diante do cenário que ela mesma arquiteta. Assumindo o risco ao se reduzir o sistema em simples esquemas em prol da didática, todo o processo, desde a unidade necessária na base até a imagem que transmite quando interage com o público externo, pode ser ilustrado em quatro fases, representadas na Figura 10 – Estados e pontes da Liga.

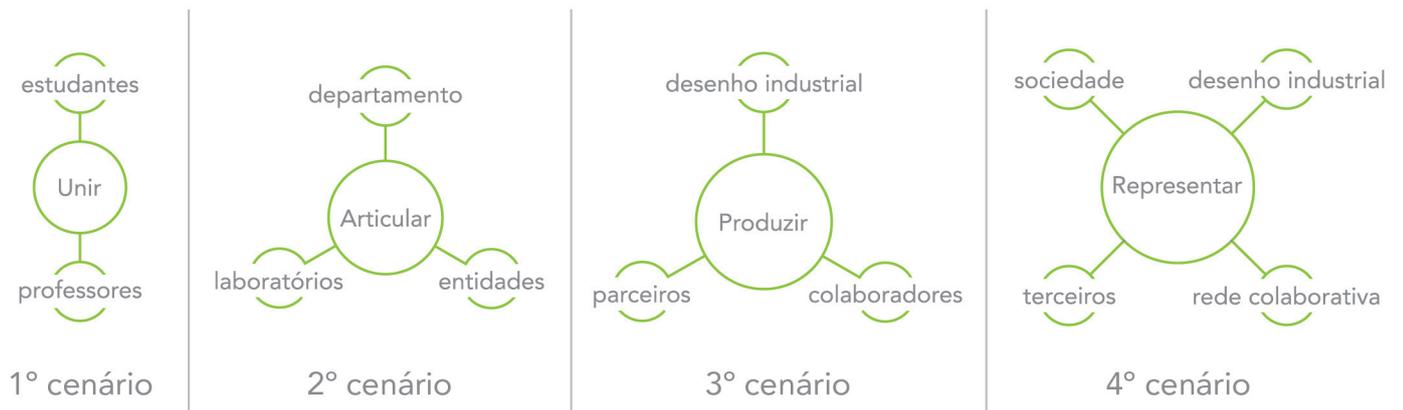


Figura 10 - Estados e pontes da Liga

O primeiro cenário apresenta o vínculo primário da Liga, a união entre professores e estudantes. Esse é o laço fundamental e cerne do projeto e é a partir dele que o sistema ganha outras variáveis.

Com esta base de relacionamento consolidada, parte-se para o segundo cenário: articulações entre as partes do Desenho Industrial, que aqui são categorizadas em laboratórios – pois lidam com a produção de conhecimento; departamento – simbolizando a força institucional do curso; e entidades estudantis – referindo-se ao conjunto dos alunos. É nesse momento que a Liga se caracteriza com seus propósitos, expandindo para o nível de camada presente ao corpo do DI.

Quando este cenário se torna consonante, o curso ganha força de criação coletiva para a terceira fase: produção. Esta se refere a estruturação e atuação do curso para formar e alimentar um círculo de desenvolvimento conjunto com partes externas ao mesmo. Dessa forma, a Liga se torna sinônimo de resultado através da convergência dos projetos.

Tem-se, então, a rede colaborativa do sistema, fazendo a Liga assumir seu quarto papel, a representação. Neste cenário, seu papel é de referenciar o design pelos frutos acadêmicos desenvolvidos, tanto para os envolvidos, quanto à sociedade e aos potenciais aliados.

5 HABILITAÇÃO EM PROGRAMAÇÃO VISUAL – INTERFACE

5.1 Identidade Visual

Como ilustrado na Figura 10 - Pontes da Liga, a Liga está no centro do cenário a qual ela mesma procura construir. Sendo assim, para assumir a posição de articuladora entre as várias partes, representar a pesquisa entre alunos e convergir produções para a própria configuração da identidade do Desenho Industrial, faz-se necessário, antes de tudo, o desenvolvimento de sua própria identidade.

Enquanto solução gráfica, seus principais meios se formam pela marca e pelo site do grupo. Como estes são pontos de contato da Liga com o mundo, para o desenvolvimento adequado e conciso de sua imagem deve-se antes traçar o estilo a ela pretendido.

5.1.1 Pesquisa de referência

A fase de levantamento referencia aconteceu fundamentalmente por meio da internet. A pesquisa foi desenvolvida para colher informações tanto sobre estilo e comportamento gráfico quanto para recursos e funcionalidades de interfaces. O material foi coletado com base em alguns parâmetros. A lista inclui:

- Recursos gráficos utilizados – cores, textos, imagens, ícones;
- Densidade da informação;
- *Layout e grid;*
- Harmonia entre informações;
- Consistência das informações;
- Funções;
- Comportamentos.

Buscando tais características citadas, tem-se os exemplos satisfatórios que compõem a Figura 11 - Painel de referências. Tais resultados visuais implicaram nos seguintes requisitos:

- Para a marca, traços geométricos marcados, simplificação da forma e composição rítmica entre elementos.
- Para o site, formações claras de setores por unidade de elementos e emprego

de um número reduzido de cores, explorando nuances e não quantidades.

De modo geral, esses pontos também se complementam e se entrelaçam, permeando o desenvolvimento de ambas e servindo como guia para um futuro guia de composições gráficas.

Outros resultados específicos para o site serão apresentados em sua seção.



Figura 11 - Painel de referências

5.2 Marca

Seguindo as conclusões de características desejáveis, foi desenvolvido como marca para a Liga um logotipo.

Escolheu-se como base a família tipográfica Avenir LT Std – a mesma empregada como corpo deste documento – por sua forma e geometria bem definidas. Além disso, foram aplicados dois pesos diferentes ao logotipo: light para a palavra LIGA e heavy para DESIGN. Essa distinção procura criar uma hierarquia de leitura e significado para diferentes públicos.

Ao DI, membros do grupo e envolvidos, o modelo é conhecido simplesmente por Liga. Assim, para aqueles que já vivenciam suas propostas, espera-se que a entidade seja reconhecida pela tênue rede a qual surgem os laços, limites e liberdades para o curso. Presença e tenuidade caracterizadas graficamente pelo peso mais leve na composição.

Ao público externo que ainda não possui um ponto de vista advindo da experiência as suas propostas, a Liga se faz significativa por seu potencial de realização através da área a qual representa. Por isso o peso destaque à palavra DESIGN.



Figura 12 - Estrutura do logotipo

Porém ainda era preciso conferir traços que a distinguissem de uma frase. Nesse sentido, alguma estilização referente à simplificação, geometrização e unidade foi necessária.



Figura 13 - Ajustes de simplificação e unidade no logotipo

Por fim, foi aplicada cor à identidade. Sua escolha foi motivada seguindo a ideia de tríade entre as entidades estudantis do curso.

A cor institucional da Lamparina é o vermelho, já o CADIn, por algum tempo, utilizou a cor azul. Associando essa lógica a um parâmetro bastante comum entre os designers – o padrão de cores RGB – tem-se a origem do verde escolhido como cor oficial da Liga.

O preto torna-se cinza para que o contraste entre as partes seja harmonizado.



Figura 14 - Cores da marca

5.2.1 Aspectos técnicos da marca

Dando continuidade, a paleta de cores destinada às aplicações gráficas é composta por duas cores em uma faixa específica de nuances. Como apoio prático, sugere-se a utilização das cores destacadas.

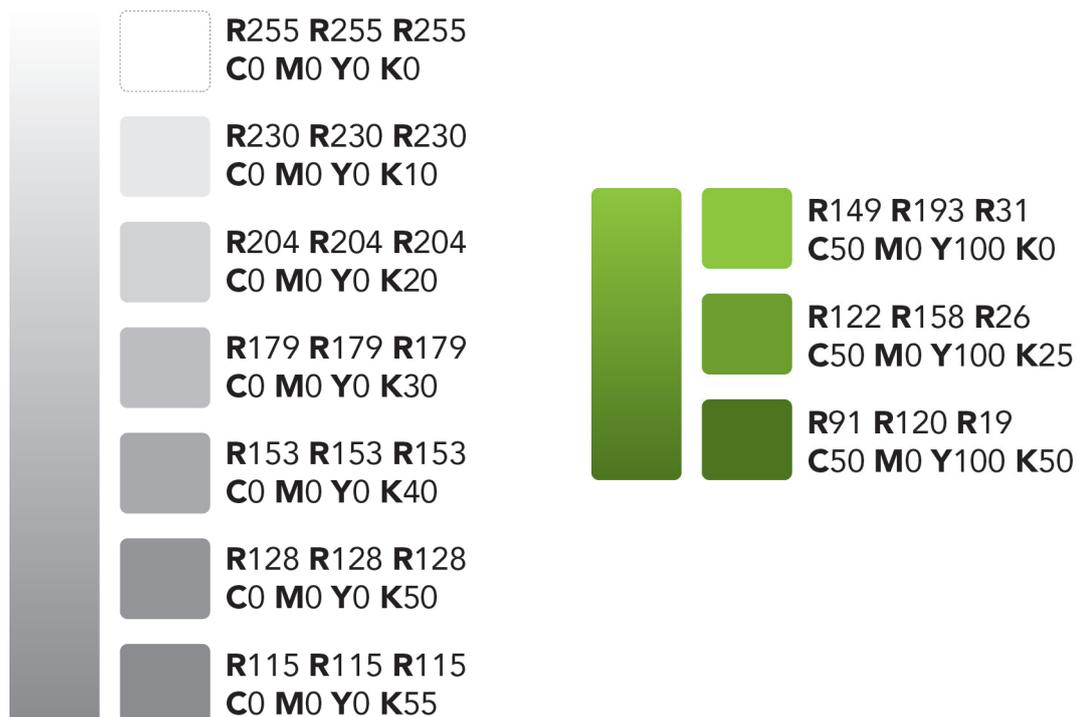


Figura 15 - Paleta de cores

A área de respiro da marca é baseada na unidade quadrada 'X', sendo seu valor igual ao tamanho da base da letra 'N' na palavra DESIGN.



Figura 16 - Área de respiro da marca

A redução mínima da marca é guiada por sua altura e equivale a 3mm ou 8,5px.

3mm | 8,5px LIGADDESIGN

Figura 17 - Redução máxima

Apesar da aplicação preferencial ser dada a assinatura colorida, a marca também pode ser aplicada nas versão preto e branco ou na assinatura negativa, de acordo com o tipo e as condições do meio ao qual será vinculada.

LIGADDESIGN

LIGADDESIGN

LIGADDESIGN

Figura 18 - Assinaturas básicas

5.3 Site

Tratado como o principal canal de comunicação do sistema, o site busca fomentar o relacionamento entre as partes envolvidas. Apresenta-se como a vitrine das produções e ações realizadas pelo Desenho Industrial para o meio externo.

Por ele, planeja-se alimentar a cadeia de formação de identidade através da convergência do potencial do curso refletido em resultados.

Continuando os resultados levantados na pesquisa de referência, formulou-se alguns requisitos:

- Participação dos envolvidos, de modo que a composição da coletividade da Liga e do curso seja conhecida;
- Construção colaborativa, onde cada participante contribui com seus projetos para definir áreas específicas do design;
- Comunicação de ações, para aproximar o público externo as rotinas e conquistas do curso;
- Intervenção ao meio, com convites a entidades externas para projetos em conjunto.

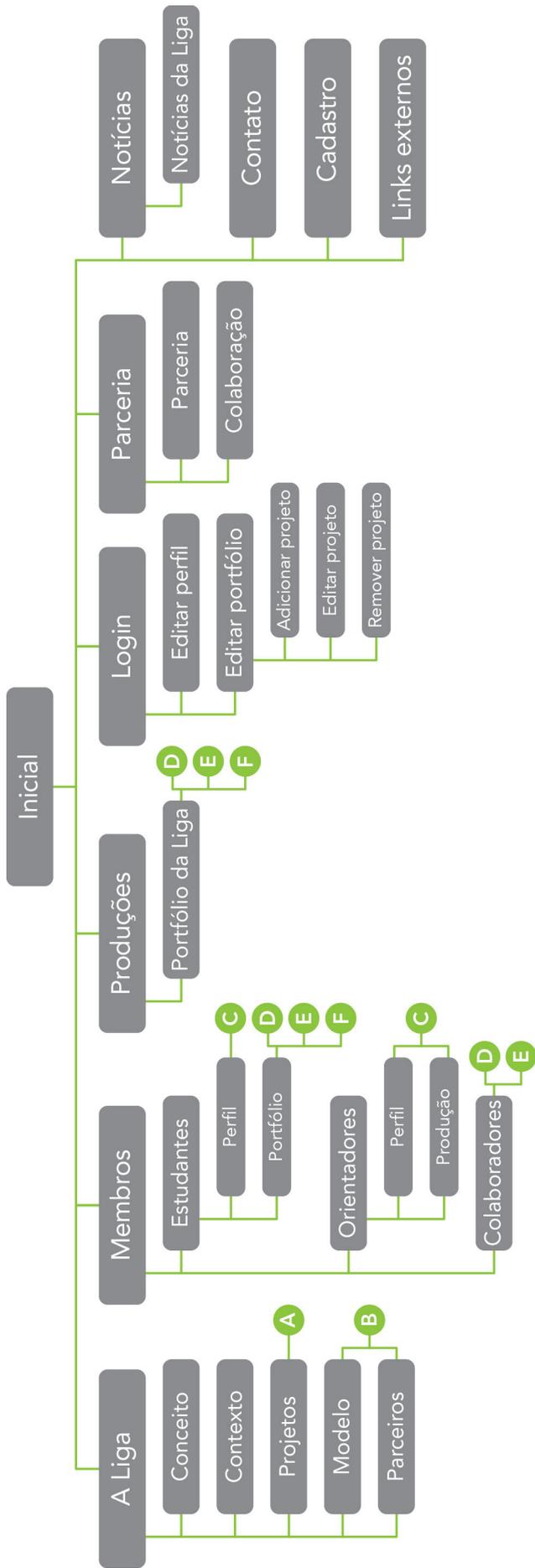
5.3.1 Arquitetura de informação

Parte-se assim para a arquitetura da informação do site. Traduzindo os requisitos para a interface, tem-se um mapa de relações formado a partir de funções e conteúdos desejados.

É interessante aqui acrescentar que o site é fruto e reflexo do sistema. São as necessidades levantadas – de abertura das fronteiras do curso e avanço do departamento como simbolo de autoridade acadêmica sobre as regiões geográfica e política² a qual deve retornar suas ciências – que moldam as informações e o comportamento do site.

No processo de traçar um fluxo das informações, o resultado não apenas influenciou na prototipagem como sofreu influências da mesma. Segue o mapa para o *layout* desenvolvido.

² Emprega-se a palavra no sentido de influência e amplitude de ações que estropolam as fronteiras do Distrito Federal.



A Link para menu Produções

B Link para menu Contato

C Link para plataforma Lattes

D Link para submenu Estudantes

E Link para submenu Orientadores

F Link para menu Parceiros

Figura 19 - Arquitetura da informação

5.3.2 Estrutura

5.3.2.1 Grid

O *grid* se estrutura em uma malha de cinco colunas principais com espaçamento de 6,5px entre elas, cada uma sendo subdividida em duas. Sua área é guiada pela largura, 980px, e sua altura varia de acordo com a quantidade de informação contida na página.

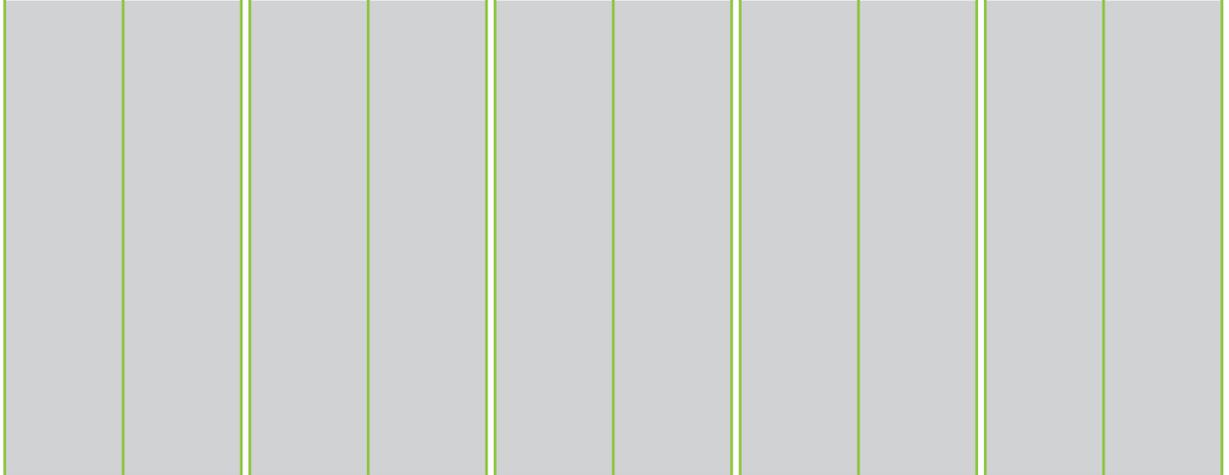


Figura 20 - Grid

5.3.2.2 Wireframes

Wireframe inicial do site

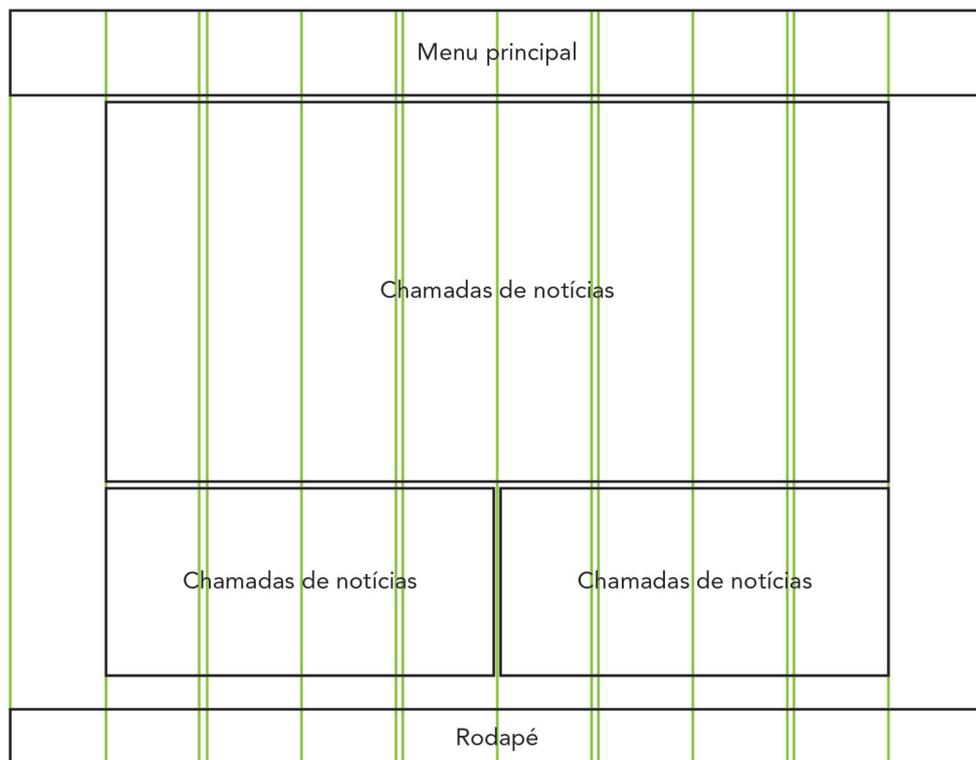


Figura 21 - Wireframe inicial

Wireframes de conteúdo: notícias e sobre a Liga

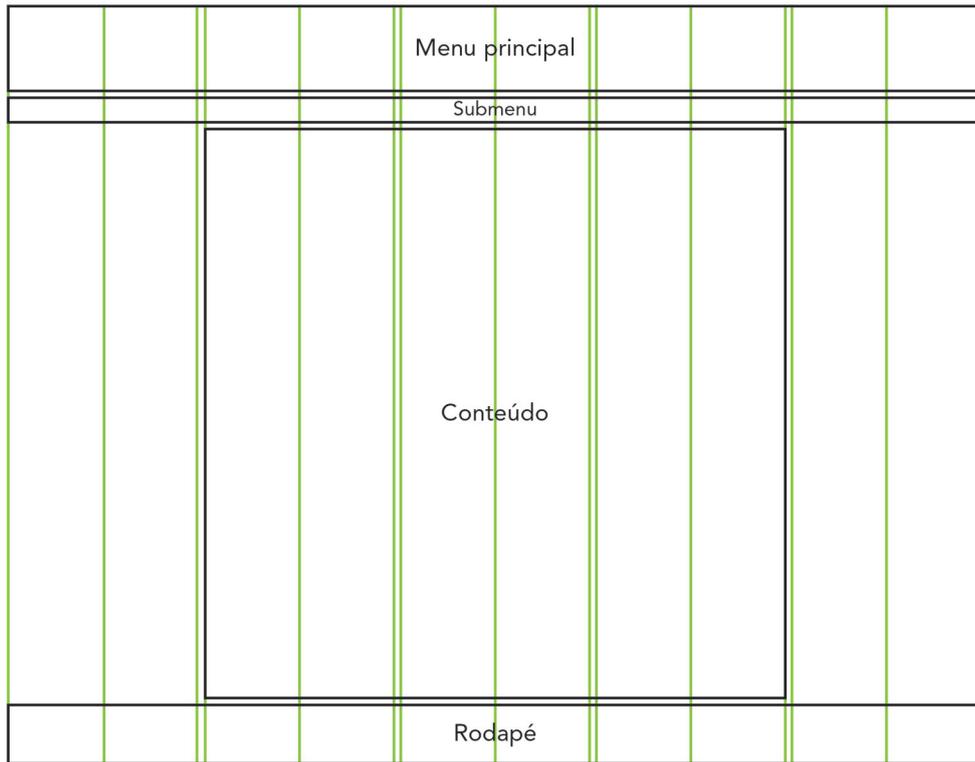


Figura 22 - Wireframe de conteúdo

Wireframes de formulário: cadastramento e contato

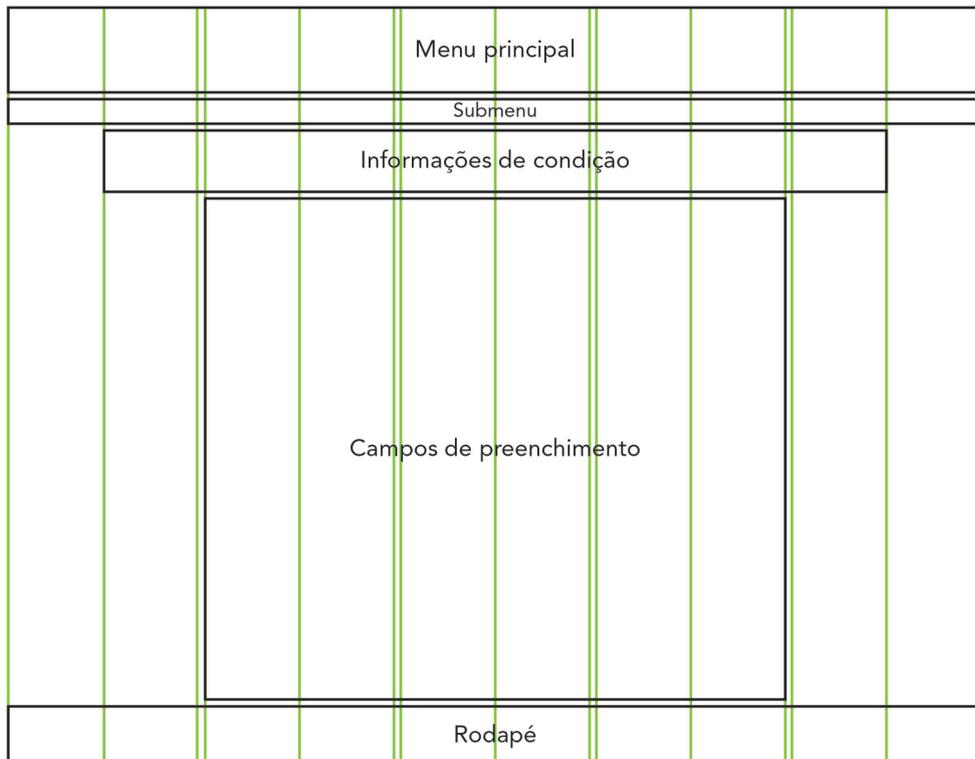


Figura 23 - Wireframe de formulário

Wireframes de exposição: membros e produções da Liga

Menu principal				
Submenu				
Imagem	Imagem	Imagem	Imagem	Imagem
Imagem	Imagem	Imagem	Imagem	Imagem
Imagem	Imagem	Imagem	Imagem	Imagem
Rodapé				

Figura 24 - Wireframe de exposição

Wireframes de informações dos membros: estudantes, orientadores e colaboradores

Menu principal				
Submenu				
Submenu 2.1				
Informações pessoais				
Submenu 2.2				
Produções	Produções	Produções	Produções	Produções
Produções	Produções	Produções	Produções	Produções
Rodapé				

Figura 25 - Wireframe de informações dos membros

Wireframe de portfólio dos estudantes

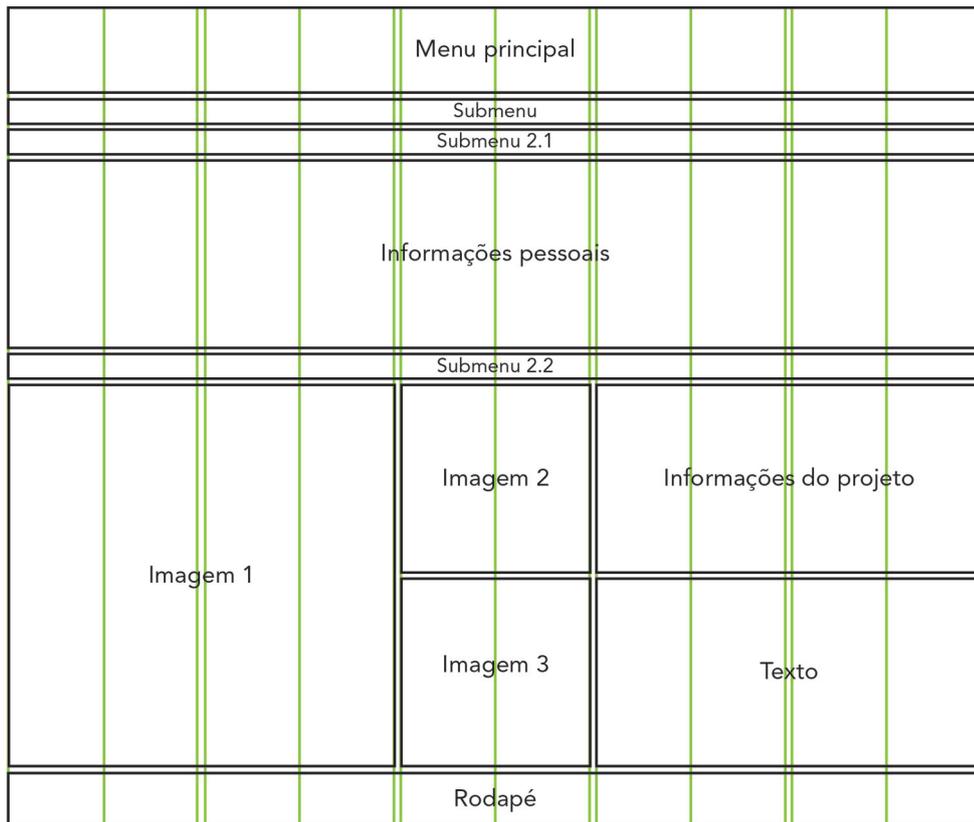


Figura 26 - Wireframe de portfólio

Wireframe de edição do portfólio

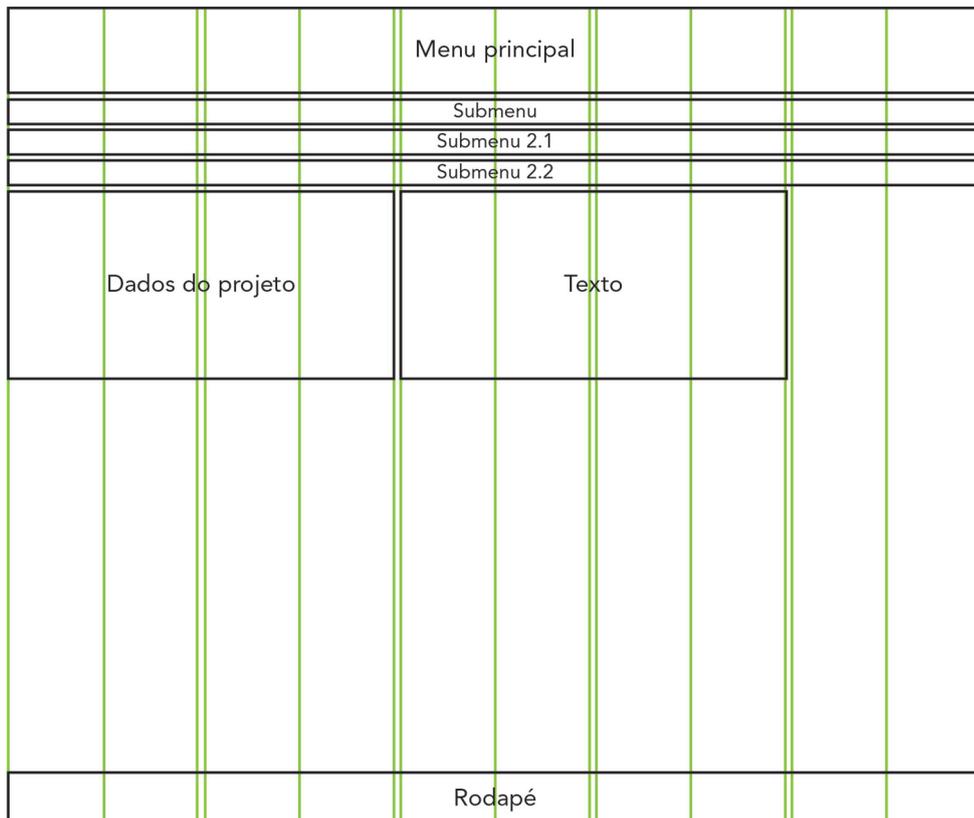


Figura 27 - Wireframe de edição do portfólio

Wireframe de produção da Liga

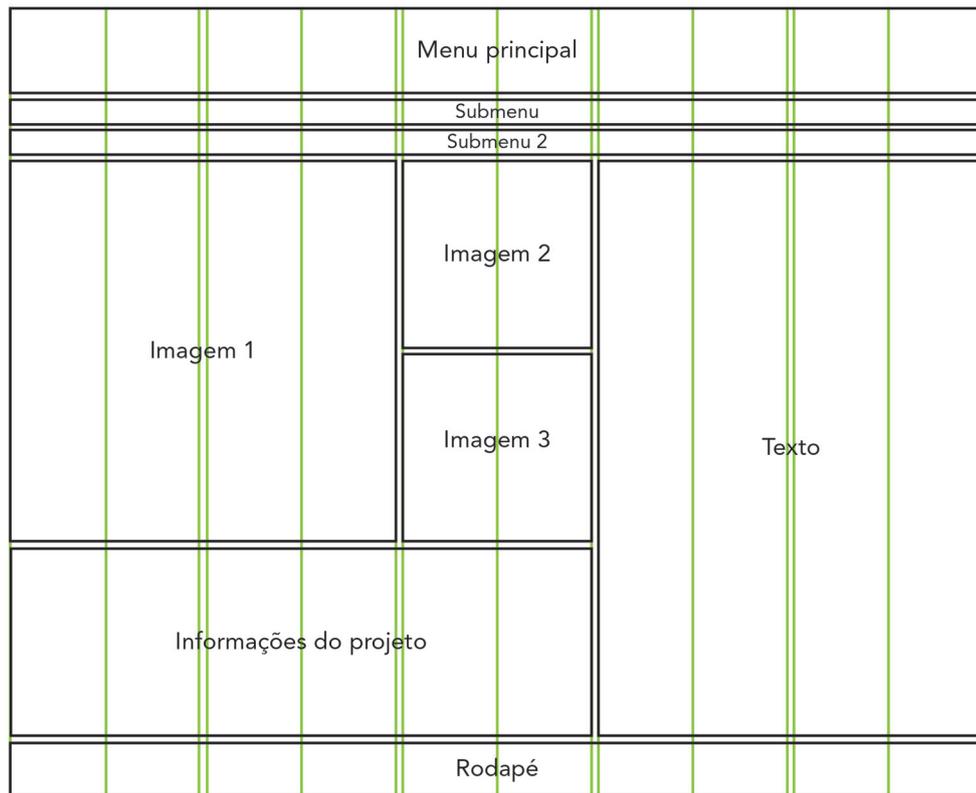


Figura 28 - Wireframe de produção da Liga

5.3.3 Proposta de *Layout* para o site

As imagens que se seguem foram apresentadas no anteprojeto desta graduação.

Seguindo os requisitos visuais, os ícones foram feitos para auxiliar visualmente no reconhecimento das funções disponíveis no site.

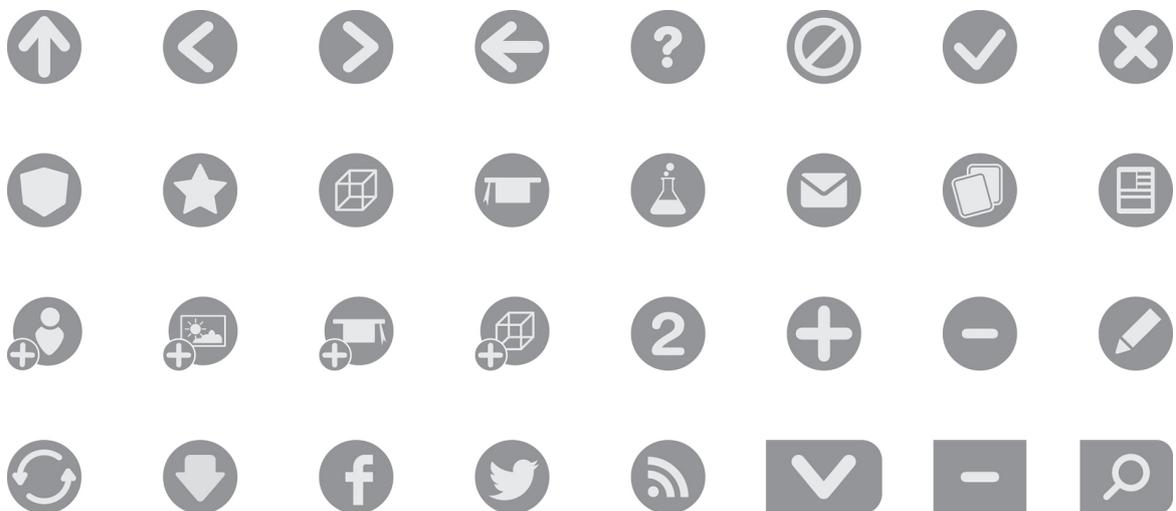


Figura 29 - Ícones

A página inicial é constituída por:

Menu principal e login na parte superior;

Áreas de conteúdo composta por 1) um *frame* com banners de chamada sobre design e pesquisa, 2) um *frame* com chamada para comunidade acadêmica formar laços de colaboração com o Desenho Industrial e 3) um *frame* com chamada para instituições públicas, privadas e de terceiro setor investirem na Liga;

Menu secundário no rodapé com os links externos e funções de contato.

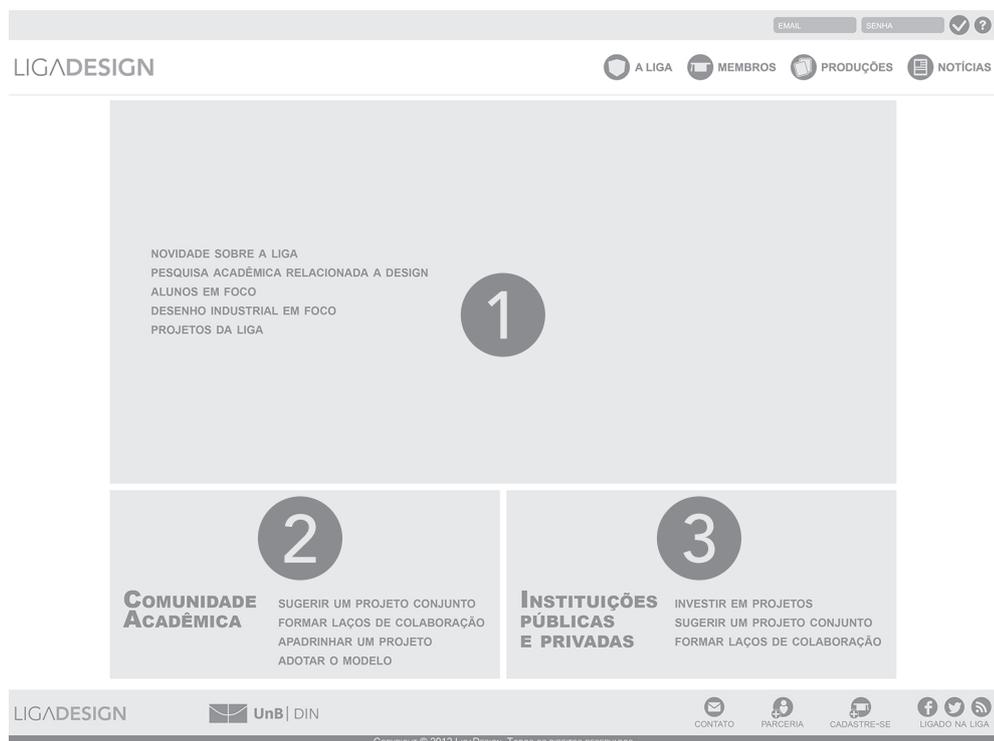


Figura 30 - Layout da página inicial

Acessando o menu 'A Liga', tem-se o conteúdo sobre o que é o grupo. Conceito, contexto, tipos de projetos e resultados, o modelo do projeto seguido de convide a colaboração e os parceiros, com suas devidas marcas, listados para conhecimento do usuário. Como complemento, utiliza-se o recurso de vídeo para explicar de maneira resumida o que é o site e a Liga – Figura 31.

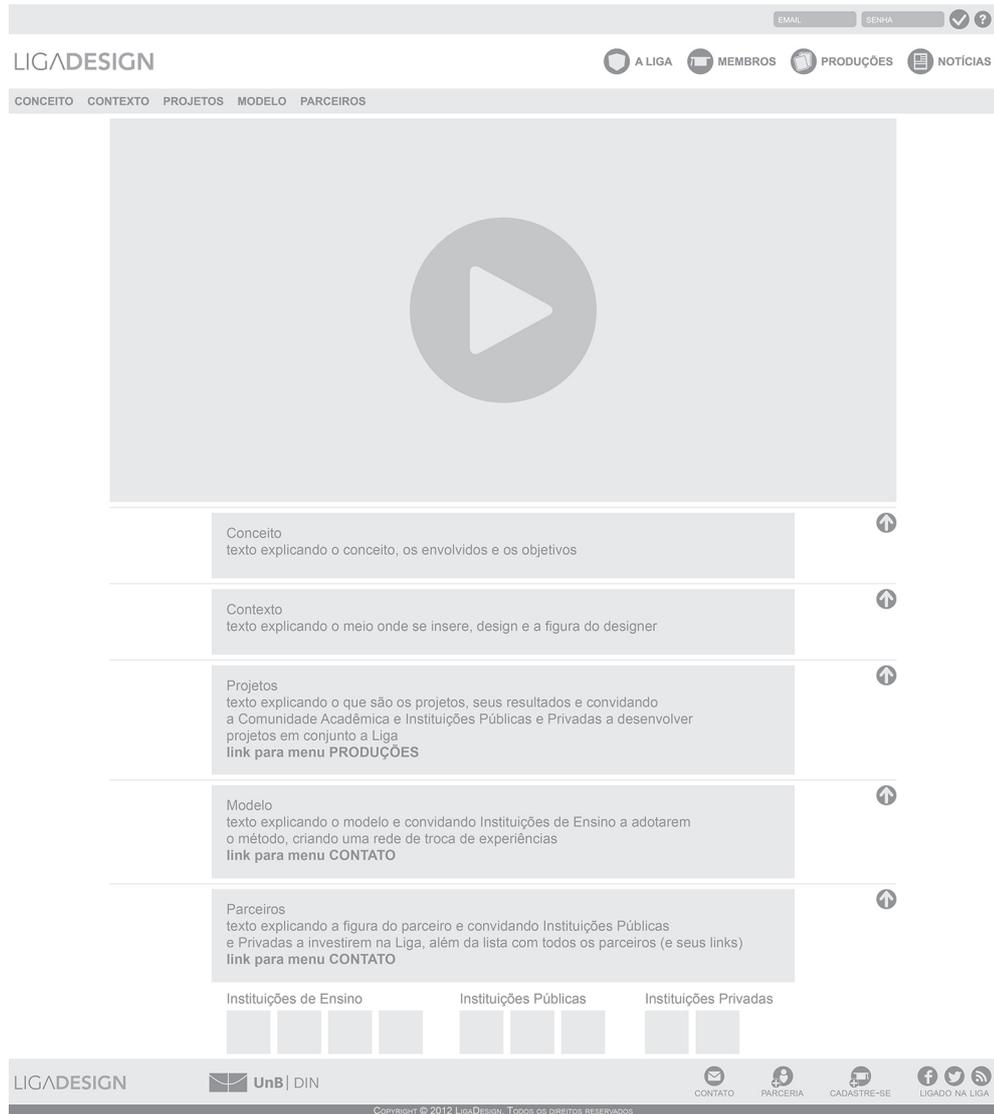


Figura 31 - Layout do menu 'A Liga'

No menu 'Membros' estão relacionados todos os integrantes da Liga – alunos, orientadores e colaboradores. É a vitrine dos integrantes do modelo. A princípio, aparecem todos através de suas fotos de perfil, porém, o usuário pode filtrar a pesquisa por categoria³ do membros ou pesquisar pelo nome do mesmo.

Ao posicionar o cursor do mouse sobre a foto, aparecem o nome, a categoria a qual o integrante pertence e sua origem acadêmica, com nome do departamento/faculdade e a universidade de vinculação – Figura 32.

Clicando na imagem, o usuário acessa o perfil do membro. Encontram-se lá dados pessoais como área ênfase, contatos principais, link para o currículo Lattes, habilidades específicas e seus níveis, atividades acadêmicas e o portfólio dos alunos – Figura 33.

3 As categorias são estudantes, orientadores e colaboradores

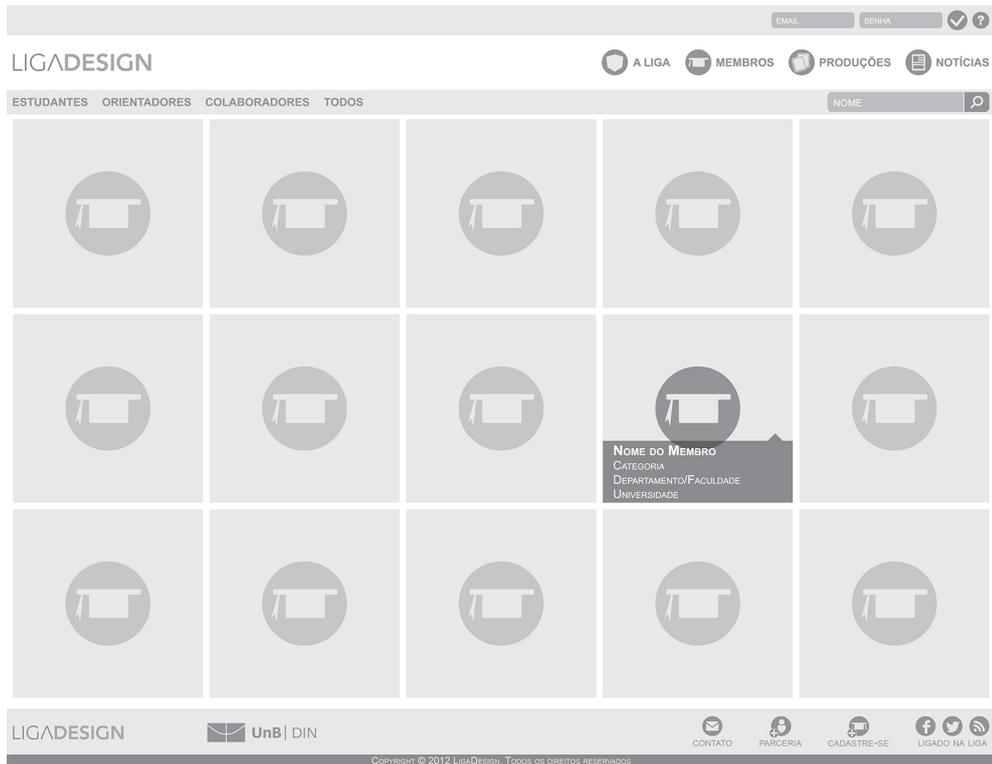


Figura 32 - Layout do menu 'Membros'

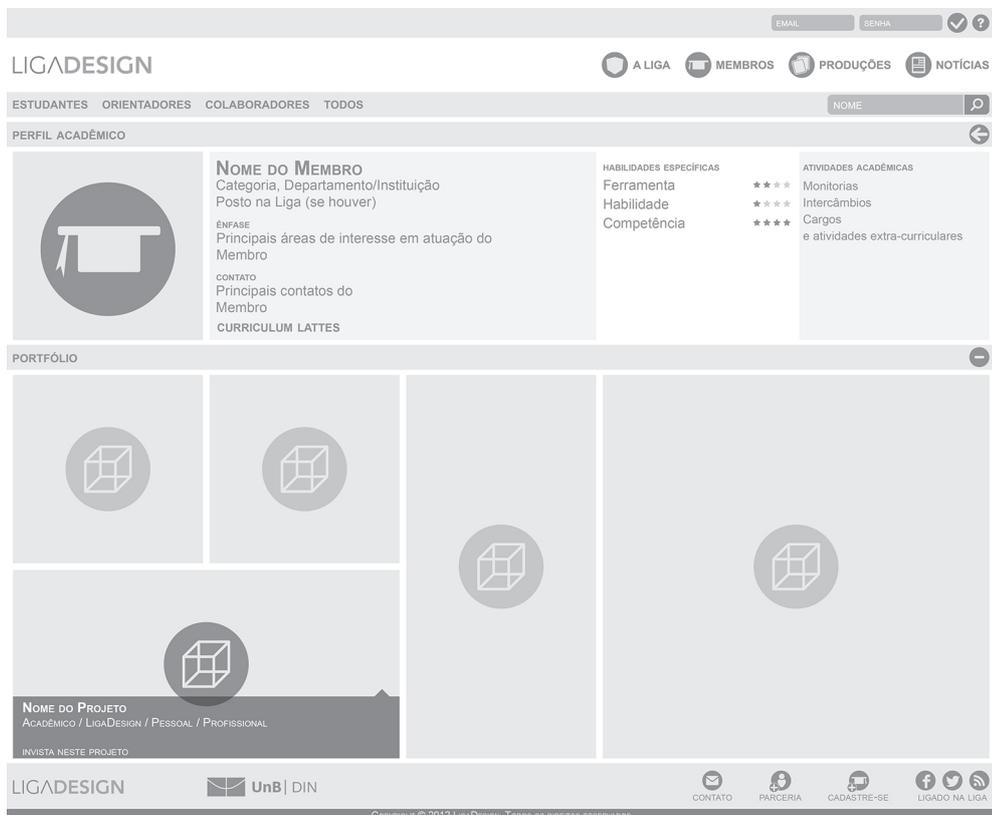


Figura 33 - Layout do perfil do aluno

Posicionar o cursor do mouse sobre a foto de um projeto também revela dados sobre ele, como o seu nome, tipo e, se for o caso, a alternativa do usuário investir no projeto. Quando clicada, a imagem leva à ficha técnica do projeto, com outras imagens, informações como o ano do projeto, os outros integrantes da equipe, o orientador e um resumo do projeto em texto. O submenu portfólio também permite que o usuário navegue nos outros projetos do mesmo aluno sem a necessidade de voltar para página inicial do mesmo, através das setas de seguinte e anterior – Figura 34.

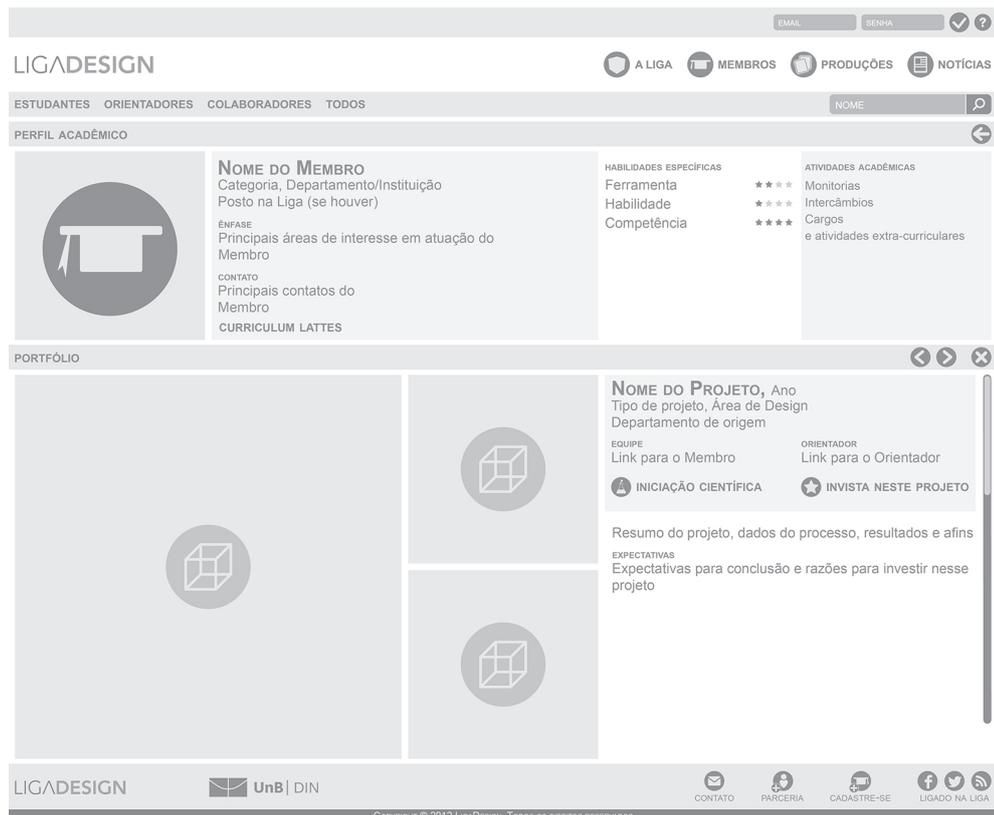


Figura 34 - Layout do portfólio do aluno

Os orientadores, por sua vez, não possuem a opção de portfólio. O perfil deles é composto por seus dados pessoais, maior grau de titulação, contatos, Lattes e as atividades acadêmicas que exerce, como cargos administrativos, pedagógicos e os laboratórios aos quais lidera e/ou participa.

A parte referida à produção dos orientadores é formada por um banco onde estão disponíveis para consulta os projetos realizados e registrados em forma de texto, como artigos, dissertações e teses.

Completando, os projetos orientados na Liga são listados e apresentados em seu perfil – Figura 35.

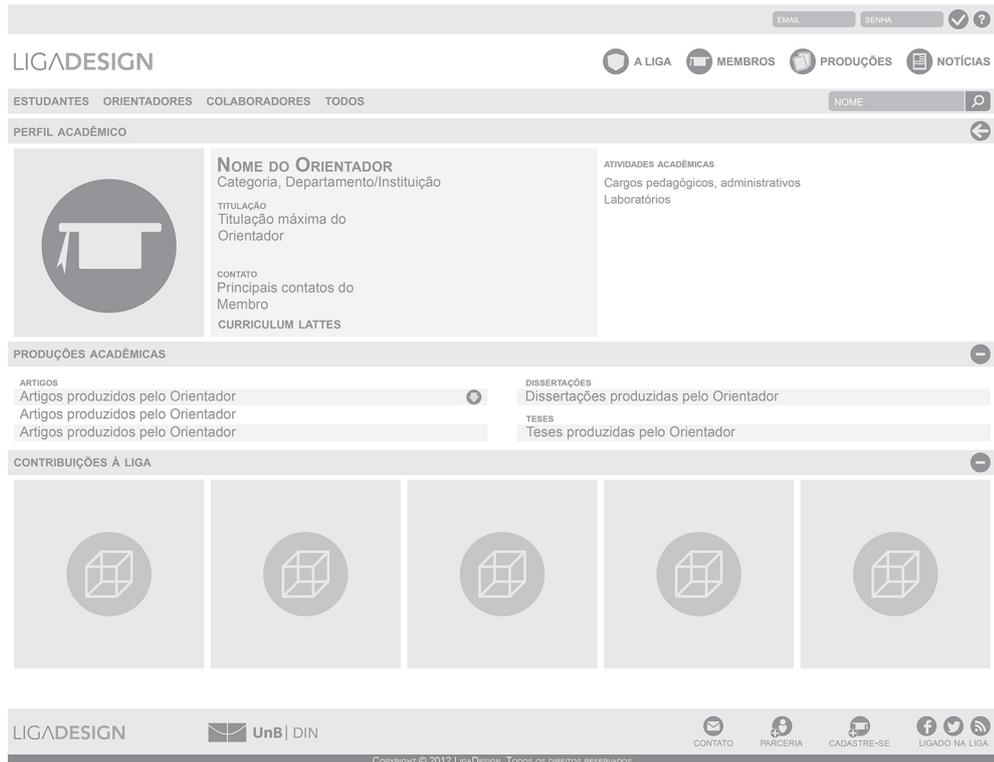


Figura 35 - Layout do perfil do orientador

O menu 'Produções' refere-se à vitrine de projetos da Liga. É a seção onde todos os projetos desenvolvidos por integrantes ou envolvidos são expostos. Pode-se fazer uma pesquisa por um projeto pelos filtros ou simplesmente acessar clicando.

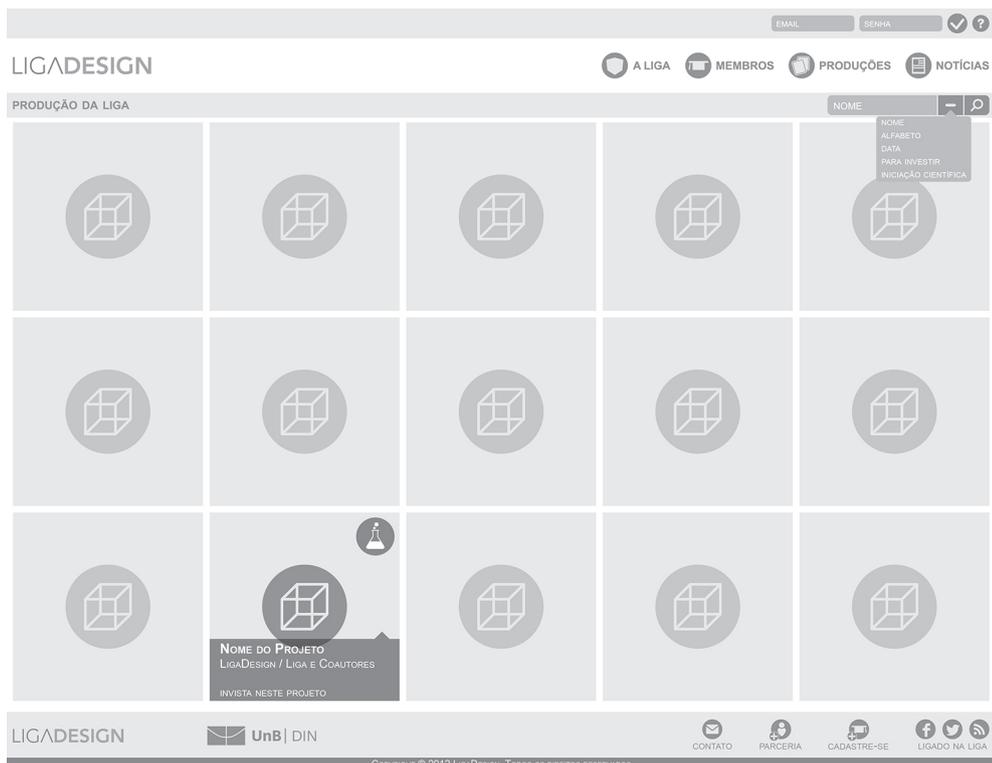


Figura 36 - Layout do menu 'Produções'

A única diferença entre o detalhamento de um projeto em um portfólio de aluno e um projeto no menu 'Produções' se dá quanto ao *grid*, rearranjado de modo a evitar espaços em branco na página – Figura 37.

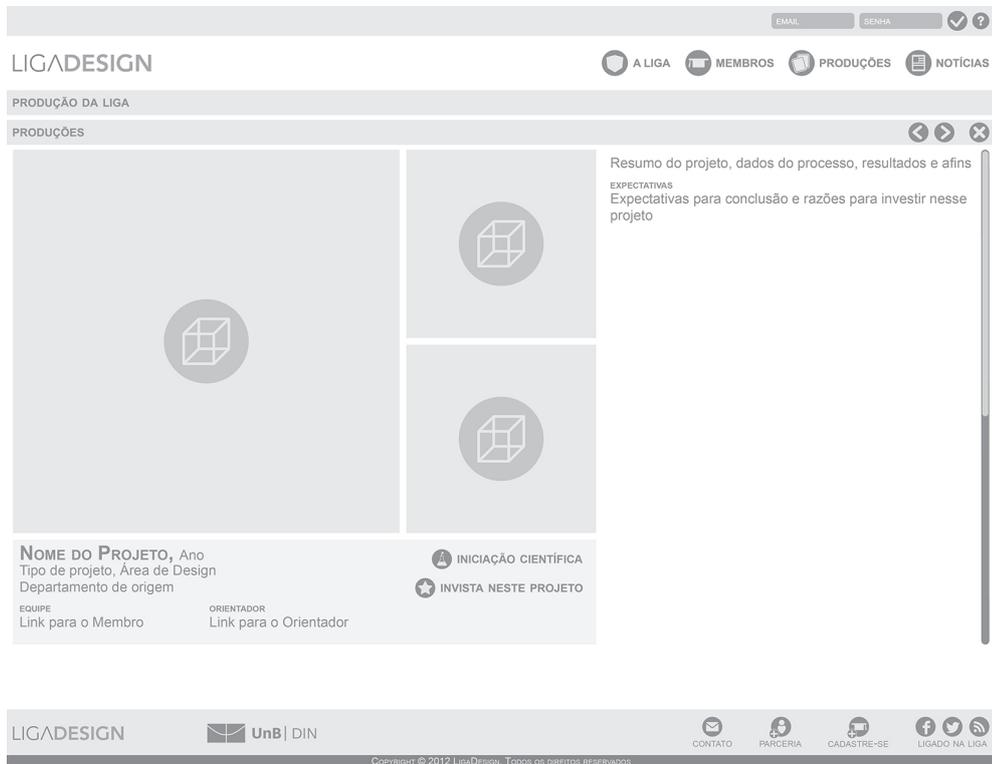


Figura 37 - Layout do portfólio da Liga

A página de conteúdo do menu 'Notícias' se comporta como um blog, com imagem e conteúdo textual.

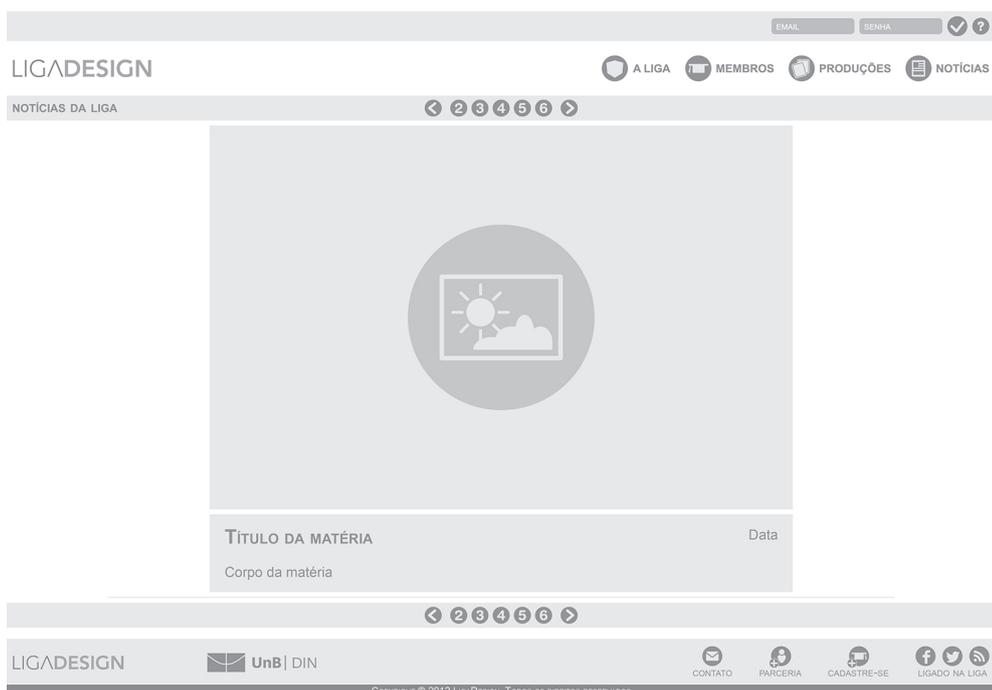


Figura 38 - Layout do menu 'Notícias'

Ao acessar o perfil, localizado na parte superior do site, outra função no menu principal é habilitada: o menu 'Meu perfil'. Nele, pode-se editar todas as informações referenciadas em seu perfil – Figura 39.



Figura 39 - Layout do menu 'Meu perfil'

Não há grandes distinções entre o modo de edição de estudantes e orientadores, com exceção da edição de projetos para portfólio – Figura 40.

Na edição de projeto pode-se adicionar, editar ou remover um arquivo do site. Enquanto um projeto é adicionado, defini-se o ano de desenvolvimento, seu tipo, sua área e referencia-se a equipe e/ou o orientador. Se for o caso, podem ser marcadas as opções de que o trabalho tornou-se iniciação científica ou se precisa de investimento. Adiciona-se até três imagens do mesmo projeto e define-se a capa, além de um dos formatos pré-determinados.

Finalizando, o membro descreve o processo do projeto e, se marcar a opção 'Passível' de investimento, apresentam-se expectativas e resultados através da verba investida. Não há um número limitado de projetos por integrante.

Olá, Membro da Liga [ALTERAR A SENHA](#) [SAIR](#)

LIGA DESIGN [MEU PERFIL](#) [A LIGA](#) [MEMBROS](#) [PRODUÇÕES](#) [NOTÍCIAS](#)

MEU PERFIL ACADÊMICO [NOVOS PROJETOS ADICIONADOS 2](#)

PERFIL ACADÊMICO [EDITAR](#)

PORTFÓLIO [CANCELAR](#) [SALVAR](#)

NOME DO PROJETO, Ano
 Departamento
 TIPO DO PROJETO
 ACADÊMICO
 LIGA DESIGN
 PESSOAL
 PROFISSIONAL
 CARREGAR IMAGEM
 CAPA

Área de design

 INICIAÇÃO CIENTÍFICA
 PASSÍVEL DE INVESTIMENTO
 FORMATO DA CAPA

Resumo do projeto, dados do processo, resultados e afins
 EXPECTATIVAS
 Expectativas para conclusão e razões para investir nesse projeto

LIGA DESIGN [UnB | DIN](#) [CONTATO](#) [PARCERIA](#) [CADASTRE-SE](#) [LIGADO NA LIGA](#)

COPYRIGHT © 2012 Liga DESIGN. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Figura 40 - Layout de edição do portfólio

Com relação às funções presentes no rodapé, a marca da UnB | Din e das redes sociais são links externos que levam aos seus sites. Por sua vez, 'Contato' e 'Cadastre-se' possuem as mesmas características de *layout*.

A Figura 41 ilustra a página de cadastro. Porém, apenas envolvidos já aprovados na Liga e, excepcionalmente, os alunos do Desenho Industrial podem fazer cadastro, haja visto que faz parte da natureza do site expor os projetos do curso. Sendo assim, a Liga disponibiliza um código de validação do acesso a cada um antes de efetuar o cadastro.

EMAIL SENHA [?](#)

LIGA DESIGN [A LIGA](#) [MEMBROS](#) [PRODUÇÕES](#) [NOTÍCIAS](#)

CADASTRO

Texto explicando as condições para se cadastrar no site, indicando o uso do código de acesso fornecido pelos administradores do mesmo e pedindo para entrar em contato

NOME
Nome do Membro

E-MAIL
E-mail do Membro

CATEGORIA
Categoria do Membro

DEPARTAMENTO
Departamento do Membro

SENHA
Senha de login

CONFIRMAR SENHA
Confirmar senha de login

CÓDIGO DE ACESSO
Código de acesso fornecido pela Liga

Mensagem de feedback

LIGA DESIGN [UnB | DIN](#) [CONTATO](#) [PARCERIA](#) [CADASTRE-SE](#) [LIGADO NA LIGA](#)

COPYRIGHT © 2012 Liga DESIGN. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Figura 41 - Layout do menu 'Cadastro'

Por fim, o menu 'Parceria'. Nele estão expostos motivos, possibilidades e formas para tanto a comunidade acadêmica quanto instituições públicas, privadas e de terceiro setor formarem laços com o grupo e o curso, a rede colaborativa da Liga com a sociedade.



Figura 42 - Layout do menu 'Parceria'

5.4 Validação com usuários

Após a etapa de anteprojeto, procurou-se abrir a interface para consulta e avaliação de usuários, com a intenção de validar decisões do autor ou colaborar para o refinamento de eventuais pontos de inconsistência.

Para isso, foram consultados possíveis usuários do site. Mesmo não possuindo um contingente expressivo que reflita a quantidade total de alunos do curso, as opiniões coletadas foram importantes e plausíveis a natureza do site.

No processo, os usuários foram apresentados individualmente à interface. Convidados a navegar, encontraram relativa dificuldade, haja visto que o protótipo era composto apenas de imagens e links simples entre alguns pontos de função. Neste ponto, tornou-se complicado o modelo de análise pretendido, no qual consistia de passar determinadas tarefas aos usuários e observar suas evoluções de interação.

Adotou-se então uma nova estratégia. A partir de uma navegação mediada, onde o autor apresentava as funções do site, o convidado expunha suas dúvidas e considerações. Foram levantados pontos como:

- Dúvidas sobre o propósito do site à primeira vista;

- Dificuldade em reconhecer ícones;
- Falta de indicações de localização do usuário;
- Questionamento sobre a relevância da função 'Cadastrar' sob as condições impostas;
- Incomodo relacionado à disposição do menu principal e secundários;
- Duplicação desnecessária de informações relativas à rede colaborativa;

Esses foram os pontos para dar início ao estudo e desenvolvimento da interface final.

5.5 *Layout final*

Essa série de considerações possibilitou a reavaliação do site. Assim, algumas características foram alteradas, a fim de aprimora-lo.

O *grid* foi readequado para melhor aproveitar a área de conteúdo do site. A malha de cinco colunas principais e suas subdivisões foi mantida. Diminuiu-se o espaçamento entre elas para 5px, o que resultou no aumento da largura das colunas para 192px, ainda trabalhando com 980px de largura;

Adicionou-se a paleta institucional de cor verde à interface que é aplicada em determinadas situações, como no caso de opções de menu selecionadas, procurando assim situar o usuário quanto ao seu local atual na navegação e quebrando a monotonia monocromática do anteprojeto;

Adotou-se o recurso de legenda às opções do site. Assim, suas funções são explicadas de modo sucinto em pequenas caixas de texto que aparecem ao se posicionar o curso do mouse sobre o local do menu.

A disposição e composição dos menus também foram alteradas. Relativo ao menu principal do site:

Foi retirado o *frame* dedicado ao 'Login', visto que a função possuía destaque desnecessário no site se relacionado o número de pessoas que podem efetivamente utilizar a função e seu público geral. Como saída, ela permanece na página inicial – evitando aumentar o número de passos dos membros para entrar em seus respectivos perfis – porém deslocado para a extrema direita do *frame* do menu principal. Sua estrutura também foi modificada, ao passo que é fornecido apenas um botão de 'Login' e, ao clicar, ele se expande para que o membro preencha os dados ou indique que esqueceu a senha. Por seu alto nível de abstração exigido, os ícones de 'Confirmação'

e de 'Esqueci a Senha' foram por botões rotulados.

A marca do grupo, por sua vez, passou para o cabeçalho da interface – agora maior – ganhando destaque e sua cor oficial. Do lado oposto, acrescentou-se a frase Grupo de Pesquisa, Extensão e Experimentação Acadêmica em Design, no intuito de informar ao usuário a natureza do site, independente da página pela qual o acessou.

Todo o menu principal foi deslocado para a esquerda para evitar o que acontecia na prototipagem de anteprojeto, onde ele permanecia no lado direito e seus submenus eram apresentados a esquerda, forçando o usuário a dividir seu pontos de atenção desnecessariamente.

As opções do menu perderam os ícones que as representavam, passando a serem identificadas apenas por seus rótulos. Essa decisão parte de dois pontos, sendo o primeiro a baixa representatividade dos ícones 'A Liga' e 'Produções'. O segundo é diminuir os números de elementos figurativos disponíveis mesmo quando não são necessários. A presença desses elementos em páginas naturalmente mais carregadas visualmente – como é o caso dos portfólios ou notícias – não favoreciam os requisitos visuais pretendidos inicialmente.

Alinhado ao fator representatividade, buscando maior significado e esforço mínimo sobre o rótulo, a opção 'A Liga' sofreu alteração, adotando a forma 'Sobre a Liga'.

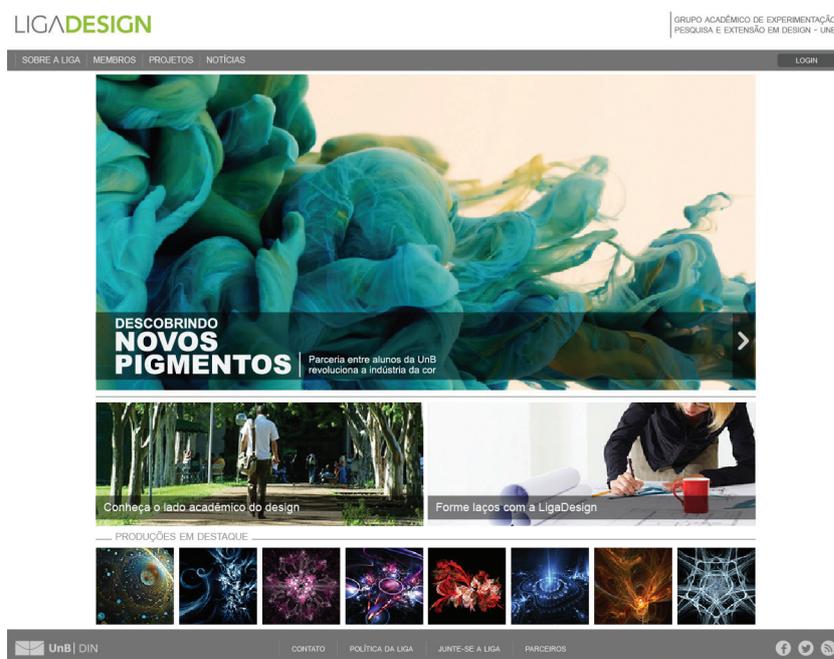


Figura 43 - Layout final da página inicial

Seguindo na página inicial, as opções de rodapé também foram modificadas. Este espaço foi subdividido em três partes, sendo uma para apoiadores, outra para funções de contato e a terceira para as redes sociais. Desse modo:

Retira-se a marca da Liga neste local;

A função de 'Cadastro' foi excluída pois não havia necessidade de se manter a opção aberta ao público se apenas membros e alunos do Desenho Industrial poderiam realmente se cadastrar;

As funções 'Contato' e 'Parceria' perderam seus ícones, além disso, a segunda função ganhou o novo rótulo de 'Junte-se à Liga'. Foram adicionadas duas novas opções: 'Políticas da Liga', onde são apresentados os pilares e visões do sistema e 'Parceiros', onde são listadas as instituições que colaboram com a Liga.

Os ícones das redes sociais foram mantidos e o rótulo 'Ligados na Liga' retirado, no sentido de que tais figuras já possuem um alto nível de reconhecimento na internet e são empregadas abertamente na web para representar os links para seus respectivos sites.

Entre as opções do menu 'Sobre a Liga', verifica-se:

A opção 'Modelo da Liga' foi retirado pois o sistema foi criado com base no contexto e necessidades particulares do curso de design da UnB e apresentá-lo ao público como um modelo de pesquisa para alunos de design de outras localidades não é sensato no momento, frente às várias questões que surgem quando descolada a questão para uma visão global dessa situação;

Os *frames* de cor cinza que demarcavam a área de texto foram descartados para tornar a página mais limpa visualmente;

Foram adicionados os dois primeiros apoiadores do projeto: um link para a nova página do DI – produzida paralelamente a este projeto na matéria PV4 – e a marca do projeto Verticências⁴ de autoria do também graduando Vinícius Romualdo.

4 Plataforma de comunicação e fomento a projetos acadêmicos. O desenvolvimento de projetos que possuem pontos complementares em comum gera força para as ideias e solidifica suas propostas. Neste caso, unir o projeto LigaDesign ao projeto Verticências permite que ambos estruturam suas redes de atuação. Para o primeiro, utilizar a plataforma Verticências significa aumentar as chances de formar laços com outras partes da universidade em um tempo menor, já para o segundo, ter um grupo que propõe projetos e demanda pessoas externas ao curso é um bom começo para construção da rede e aderência do público ao sistema.



Figura 44 - Layout final da página 'Sobre a Liga'

Relativo ao menu 'Membros', foi aplicada às imagens dos integrantes um filtro verde de modo que a página, sem a interação do usuário, apresenta cor homogênea, independente das cores originais do arquivo. Estas são reveladas nas fotos juntamente aos dados básicos de identificação do membro assim que o navegante posiciona o mouse sobre a imagem pretendida.

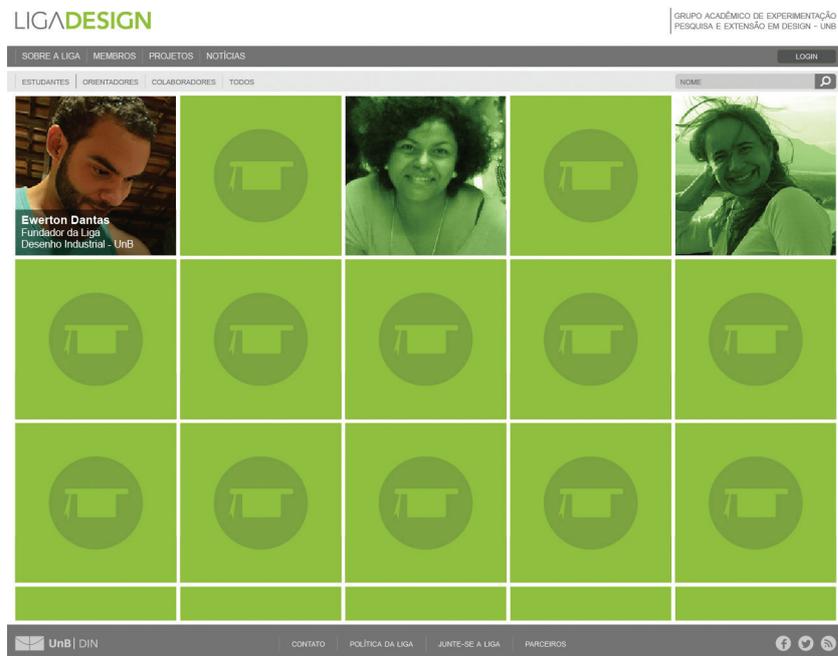


Figura 45 - Layout final da página 'Membros'

No perfil acadêmico o link para o currículo Lattes do membro foi deslocado para cima e ganhou cor na intenção de ganhar maior destaque. O frame 'Habilidades específicas'

foi excluído pois sua forma e disposição ainda não mostravam-se efetivos ao seu propósito. Isso favoreceu a área e visualização da opção 'Atividades acadêmicas'. Sobre o portfólio, a área de dados do projeto foi fixada e levemente expandida, levando a barra de rolagem interna do site a atuar apenas sobre o texto resumo dos trabalhos.

The screenshot shows the 'LIGA DESIGN' website interface. At the top, there is a navigation menu with 'SOBRE A LIGA', 'MEMBROS', 'PROJETOS', and 'NOTÍCIAS'. Below this, there are tabs for 'ESTUDANTES', 'ORIENTADORES', 'COLABORADORES', and 'TODOS'. The main content area is titled 'PERFIL ACADÊMICO' and features a profile for Ewerton Dantas, an Industrial Design student at UnB. The profile includes a photo, name, affiliation, and contact information. To the right, there is a section for 'ATIVIDADES ACADÊMICAS' with placeholder text. Below the profile is a 'PORTFÓLIO' section with a large image of a fractal pattern and a project description titled 'NOME DO PROJETO, Ano'. The footer contains social media icons and contact information for UnB | DIN.

Figura 46 - Layout final da visualização de estudantes

Ao perfil dos orientadores, o modo de apresentação dos projetos foi alterado, concentrando as pesquisas e contribuição à Liga ao lado esquerdo do site e dedicando o lado direito à pré-visualização do texto selecionado. Assim, o usuário pode ler o resumo da produção antes de decidir se baixará ou não a produção na íntegra.

The screenshot shows the 'LIGA DESIGN' website interface for a professor's profile. The navigation menu is the same as in Figure 46. The main content area is titled 'PERFIL ACADÊMICO' and features a profile for Fátima Queiroz, a professor at UnB. The profile includes a photo, name, affiliation, and contact information. To the right, there is a section for 'ATIVIDADES ACADÊMICAS' with placeholder text. Below the profile is a section titled 'PRODUÇÕES ACADÊMICAS' with a list of articles produced by the professor. To the right of this list is a 'NOME DO PROJETO, Ano' section with a 'Baixar o arquivo' button and a preview of the text. The footer contains social media icons and contact information for UnB | DIN.

Figura 47 - Layout final da visualização de professores

No menu principal 'Projetos', as imagens também ganharam o mesmo filtro verde e seguem igual comportamento das fotos dos membros.

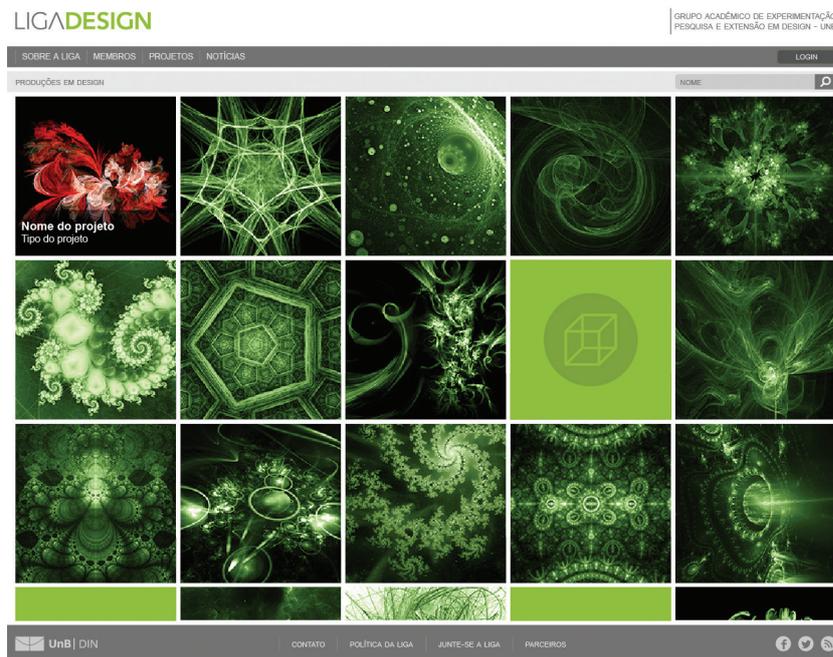


Figura 48 - Layout final dos projetos da Liga

O menu 'Notícias' preservou suas características de blog e seus traços iniciais do anteprojeto, com exceção da retirada dos frames cinza de texto.

A partir do momento que o usuário entra em sua conta, habilitam-se outras funcionalidades no site. Todas já estavam presentes no anteprojeto, porém de maneira diferente. A opção 'Meu perfil' agora aparece junto ao botão 'Sair' e é seguida pela frase de saudação ao membro. Clicando nela, o usuário retorna ao seu perfil.

Para editar o perfil acadêmico ou o portfólio, disponibilizam-se botões com estas respectivas funções alinhados a esquerda. Quando selecionados, dão lugar a outros dois botões de finalização das ações: salvar ou cancelar – Figura 49 - Layout final de edição do perfil.

Por fim, quando se tem a intenção de editar o portfólio, as opções 'Adicionar', 'Editar' e 'Excluir' projeto aparecem juntas. O uso de uma implica na desativação temporária das outras, até que o usuário salve ou cancele sua ação.

A disposição das informações em 'Adicionar' projeto foi centralizada de modo a dialogar com o resto da diagramação do site, como ilustrado na Figura 50 - Layout final de adição de projeto.

LIGADDESIGN GRUPO ACADÊMICO DE EXPERIMENTAÇÃO
PESQUISA E EXTENSÃO EM DESIGN - UNB

SOBRE A LIGA MEMBROS PROJETOS NOTÍCIAS Olá, Ewerton Dantas MEU PERFIL SAIR

MEU PERFIL ACADÊMICO

EDITAR PERFIL



EWERTON DANTAS
Estudante, Desenho Industrial - UnB
Membro Fundador da Liga

ATUALIZAR CURRÍCULUM LATTES

ÁREAS DE INTERESSE
Pesquisa Acadêmica, Design de Interação,
Design de Serviço

CONTATO
ewertonigor@gmail.com

ATUALIZAR FOTO

ATIVIDADES ACADÊMICAS

Claritas est etiam processus dynamicus, qui sequitur mutationem consuetudinum lectionum.

Mirum est notare quam littera gothica, quam nunc putamus parum claram, anteposuerit litterarum formas humanitatis per seacula quarta decima et quinta decima.

Duis autem vel eum irure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent.

EDITAR PORTFÓLIO ADICIONAR EDITAR EXCLUIR





Nome do projeto
Tipo do projeto



Nome do projeto
Tipo do projeto



Nome do projeto
Tipo do projeto



Nome do projeto
Tipo do projeto



Nome do projeto
Tipo do projeto

UnB | DIN CONTATO POLÍTICA DA LIGA JUNTE-SE A LIGA PARCEIROS f t w

Figura 49 - Layout final de edição do perfil

LIGADDESIGN GRUPO ACADÊMICO DE EXPERIMENTAÇÃO
PESQUISA E EXTENSÃO EM DESIGN - UNB

SOBRE A LIGA MEMBROS PROJETOS NOTÍCIAS Olá, Ewerton Dantas MEU PERFIL SAIR

MEU PERFIL ACADÊMICO

EDITAR PERFIL



EWERTON DANTAS
Estudante, Desenho Industrial - UnB
Membro Fundador da Liga

ATUALIZAR CURRÍCULUM LATTES

ÁREAS DE INTERESSE
Pesquisa Acadêmica, Design de Interação,
Design de Serviço

CONTATO
ewertonigor@gmail.com

ATUALIZAR FOTO

ATIVIDADES ACADÊMICAS

Claritas est etiam processus dynamicus, qui sequitur mutationem consuetudinum lectionum.

Mirum est notare quam littera gothica, quam nunc putamus parum claram, anteposuerit litterarum formas humanitatis per seacula quarta decima et quinta decima.

Duis autem vel eum irure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent.

EDITAR PORTFÓLIO ADICIONAR EDITAR EXCLUIR

NOME DO PROJETO

ANO DE DESENVOLVIMENTO

DEPARTAMENTO DE ORIGEM

TIPO DO PROJETO

ÁREA DO PROJETO

ADICIONAR EQUIPE

ADICIONAR ORIENTADOR

CARREGAR IMAGEM

ESCOLHER A CAPA

DEFINIR O FORMATO DA CAPA

RESUMO DO PROJETO

UnB | DIN CONTATO POLÍTICA DA LIGA JUNTE-SE A LIGA PARCEIROS f t w

Figura 50 - Layout final de adição de projeto

6 LIMITAÇÕES E PRÓXIMOS PASSOS

Desde o primeiro momento, o modelo LigaDesign foi desenvolvido para ser efetivamente implementado ao curso de Desenho Industrial da UnB. Para isso, espera-se que a ideia ganhe espaço de debate e crítica entre alunos e o Colegiado deste curso. Um cenário assim propicia a inserção do modelo à rotina do curso, adequando-o para as relações com disciplinas e laboratórios e, além disso, permite que essas duas partes do curso revisem e ajustem o sistema como base neste primeiro documento;

A identidade por meio dos resultados é um processo gradativo e lento, assim como a familiaridade e atração dos estudantes para com a Liga. Pensa-se que os primeiros semestres terão uma carga abstrata alta devido a estes fatores. Sugere-se que alunos e professores utilizem esse grupo e sua filosofia com a visão de que, como acontece com os planos pedagógicos de ensino, seu retorno será sentido entre médio e longo prazo;

Apesar das consultas e leituras relativas à usabilidade e requisitos de interface atreladas à validação simples com usuários, ainda mostram-se necessários alguns ajustes e tempo para desenvolvimento da plataforma e do banco de dados. Por fundamental que seja apresentar a interface – como resultado do processo de Programação Visual – o autor tem plena consciência que a fase de implementação poderá acarretar em mudanças tanto nos planos quanto nos recursos do site. O autor considera que a interface e seu estado apresentado como produto final é o ideal para avanços nas pesquisas de validação com os usuários;

Os pontos relativos ao fomento de parcerias e captação de recursos externos requerem um segundo momento de apuração, pois são fundados em um extenso processo caprichosamente burocrático.

7 CONCLUSÃO

Durante o desenvolvimento deste projeto, tornou-se claro que os pontos de inconsistência levantados inicialmente levavam a uma questão maior do que se esperava: o sistema de ensino de design em uma universidade federal. Em muitos momentos, o projeto foi intencionalmente recortado para não superestimar temas complexos por natureza. Em outros, foi preciso pulso para conciliar o relativo pouco tempo de estudo e experiência no assunto com as sucessivas falhas e barreiras escondidas sob os aspectos abordados.

Fato é que em nenhum momento assumiu-se uma postura passiva ou omissa frente ao cenário turvo quando o fator produção de conhecimento era posto em voga. Fazer palavras ganharem vida por meio de atitudes foi a alma desse projeto.

Espera-se que, com este modelo, a produção de matéria acadêmica – iniciações científicas, projetos de extensão, vivência universitária e experimentação – aumente de modo a colocar em ordem a balança do design para a universidade e a sociedade.

É nessa atmosfera proposta que novos horizontes para novas oportunidades, relações e atuações serão abertos para estudantes e professores do curso de Desenho Industrial da Universidade de Brasília.

Designers não somente por seus méritos em aplicação do conhecimento, mas também na geração do mesmo.

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

NIELSEN, Jacob. **Heuristic evaluation**. In: NIELSEN, J.; MACK, R.L. (Eds.). **Usability Inspection Methods**. John Wiley & Sons. New York, NY, 1994.

MORIN, Edgar. **Educação e complexidade: os sete saberes e outros ensaios**. Tradução: Maria da Conceição de Almeida, Edgard de Assis Carvalho. 4ª Edição. São Paulo: Cortez, 2007.

PASSOS, Ravi. **Design da informação em interfaces de hipermídias**. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2008.

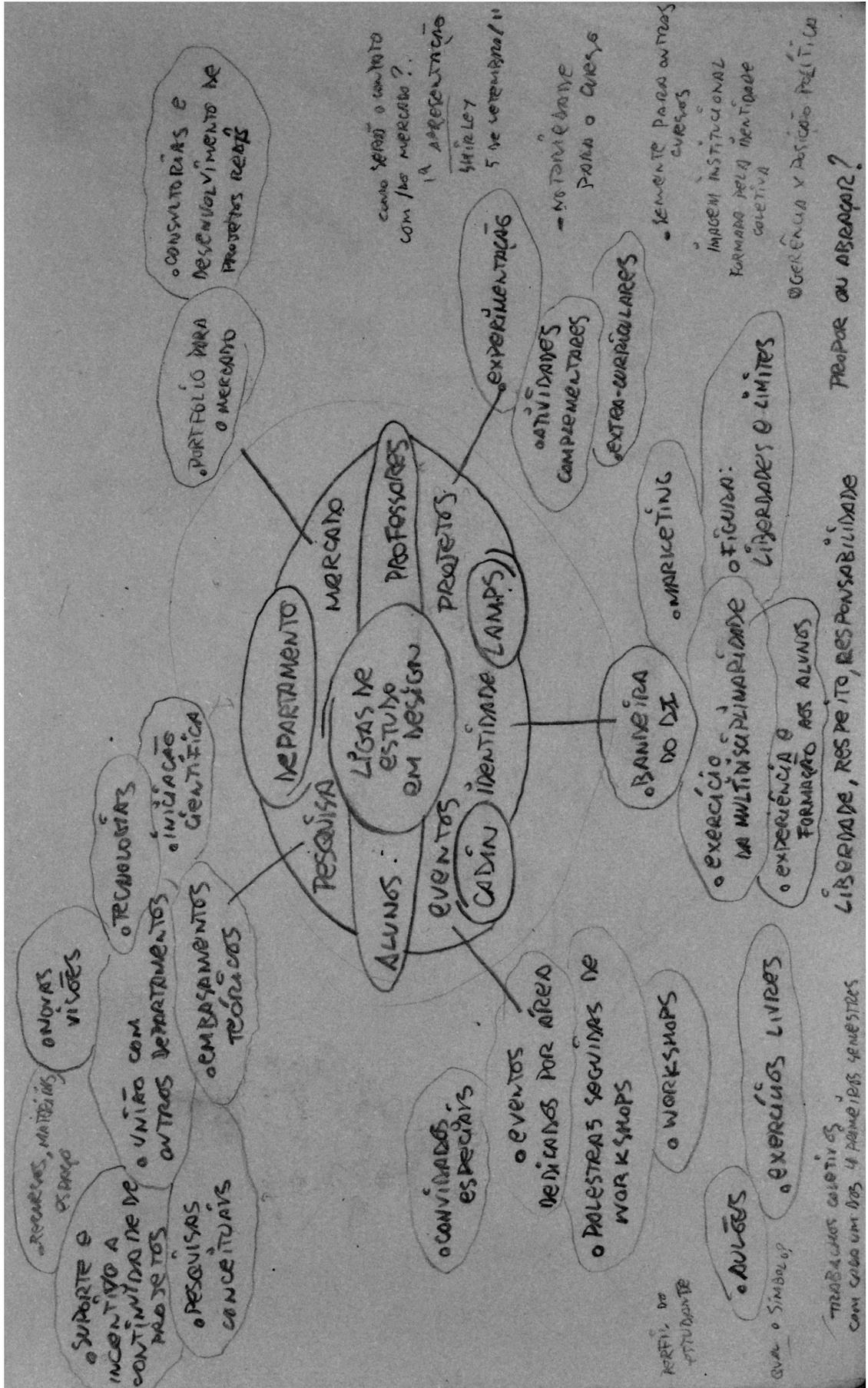
PINHEIRO, Tennyson. **Design thinking Brasil: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SANTOS, Milton. **Técnica espaço tempo - globalização e meio técnico-científico informacional**. 3ª Edição. São Paulo: Editora Hucitec, 1997.

SIQUEIRA, Nayara M. **Laboratório da forma**. Brasília: Universidade de Brasília. Dissertação de mestrado defendida em 2006.

VIANNA, Maurício et al. **Design thinking: inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

APÊNDICE A - RASCUNHO DO PRIMEIRO MODELO DO SISTEMA



APÊNDICE B - RASCUNHO DO SEGUNDO MODELO DO SISTEMA

