

**Boralá Design:
conteúdo multimídia expansível de divulgação do campo do design
em plataforma digital para jovens**

Relatório da fase de pesquisa e desenvolvimento
correspondente ao Trabalho de Conclusão I e II
do Curso de Design

Anna Beatriz Stachoviak Santos Alves Ribeiro

Orientador: Prof. Dr. Luís Cláudio Portugal do Nascimento

Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design
Universidade de São Paulo

Novembro de 2024

Sumário

1	Introdução	6
2	Conteúdos de design	7
2.1	Análise de um currículo	7
2.2	Definição de design	17
2.2.1	Uma definição adotada de design	17
2.2.2	Design visual	17
2.2.3	Design de produto	21
2.2.4	Design de serviço	24
2.2.5	Síntese geral proposta para o conceito de design	25
3	Desenvolvimento psicossociológico dos adolescentes	27
3.1	As várias fases de desenvolvimento	27
3.2	A escolha da fase	28
3.3	Formação da identidade na adolescência	28
4	Propostas semelhantes em outras áreas	30
4.1	Formas e canais de divulgação	30
4.2	Interação com o público jovem	31
5	Propostas semelhantes no campo do design	32
5.1	Materiais e meios de divulgação do design	32
5.2	Engajamento com o público jovem	40
6	Escolha de um curso superior	40
6.1	Pesquisas realizadas	40
6.2	Jovens decidem suas profissões	40
6.3	Jovens que escolheram o design como profissão	41
6.4	A fase do pré-vestibular	46
6.5	Psicólogos auxiliam nas escolhas	46
7	Requisitos de projeto que orientaram a fase de desenvolvimento	47
7.1	Aspectos da forma de abordar	47
7.2	Aspectos gerais da proposta	48
7.3	Aspectos de conteúdo a ser abordado	50
8	Alternativas	52
8.1	Possíveis alternativas	52
8.2	Definição da alternativa de projeto selecionada	54

8.3	Possíveis conteúdos e possíveis locais de gravação	55
8.3.1	Em casa	55
8.3.2	Em faculdades	56
8.3.3	Entrevistas com pessoas	56
8.3.4	Diversos locais	56
8.3.5	Dinâmicas com jovens	57
9	A alternativa selecionada: Boralá Design	57
9.0	Proposta geral	57
9.1	Primeira ideia	58
9.1.1	Episódio 1	58
9.1.2	Episódio 2	59
9.1.3	Episódio 3	59
9.1.4	Episódio 4	59
9.1.5	Episódio 5	60
9.1.6	Episódio 6	60
9.1.7	Episódio 7	60
9.1.8	Episódio 8	61
9.1.9	Episódio 9	61
9.1.10	Episódio 10	61
9.2	Criação da estrutura dos episódios da série	62
9.2.0	Estrutura pré-gravação	62
9.2.1	Estrutura do piloto do episódio 1	64
9.2.2	Estrutura do piloto do episódio 2	66
9.2.3	Estrutura do piloto do episódio 3	70
9.2.4	Estrutura do piloto do episódio 4	75
9.2.5	Estrutura do encerramento dos vídeos	77
9.3	Gravações	77
9.4	Edições	82
9.5	Escolha do nome e identidade visual	84
9.6	Criação de um canal no YouTube	86
10	Conclusão	88
11	Bibliografia	89

Agradecimentos

Um trabalho como este jamais poderia ter sido realizado de forma isolada. À família, aos amigos, aos colegas e aos professores, especialmente, ao meu professor orientador, agradeço por terem me elevado e auxiliado a construir uma solução capaz de propiciar algo bom para o mundo.

A Deus, que esteve ao meu lado a cada ano da graduação e me concedeu paz e calmaria nesse final de curso inimagináveis.

Resumo

Este trabalho de conclusão de curso visa a oferecer informações abrangentes e acessíveis sobre o campo do design, direcionadas ao público jovem em fase de escolha da faculdade, ou mesmo antes, para que já tenham maior ciência da existência do campo por meio de materiais em formato de vídeo. Projetado para expor os adolescentes ao universo do design de forma atraente e compreensível, tem-se como objetivo servir como interesse inicial pelo design. Este relatório contém as fases de pesquisa e de desenvolvimento. A solução final é uma série com dez episódios iniciais cujo projeto apresenta o roteiro e o piloto dos quatro primeiros episódios.

Palavras-chave

Design para jovens; material didático sobre design; ensino de design para adolescentes; divulgação de design; orientação vocacional em design.

1**Introdução**

Ao escolher a faculdade ideal, os jovens enfrentam uma variedade de opções e decisões importantes. Considerando a fase da vida em que os adolescentes começam a explorar suas paixões e interesses, o projeto foi desenvolvido com o objetivo de oferecer informações abrangentes e acessíveis sobre o campo do design.

O propósito é expor o público jovem ao universo do design em uma idade em que já são capazes de assimilar o que compreende um campo, proporcionando a eles a oportunidade de conhecer melhor esta área fascinante. Para tanto, procurou-se uma forma que fosse acessível a eles, bem como atraente, capaz de prender a atenção.

O projeto é pensado para ser uma ponte entre o potencial interesse pelo design e a realização desse interesse através da educação superior, auxiliando jovens a visualizarem suas futuras carreiras de maneira mais clara e inspiradora.

Assim, espera-se que este projeto não somente informe, mas também inspire e motive a próxima geração a descobrir e desenvolver suas habilidades desde cedo.

2

Conteúdos de design

2.1

Análise de um currículo

Antes de entrar em uma faculdade, é muito provável que seu eventual aluno pesquise a grade curricular dela. Com o intuito de fornecer essa informação aos jovens, bem como de melhor compreender quais são as matérias e as singularidades de cada curso, foram exploradas sete grades curriculares distintas, cada uma de uma faculdade, sendo elas: UERJ, USP, UFPR, UFRGS, Belas Artes, ESPM e PUC-Rio.

Comentando um pouco mais sobre cada uma, na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) existe a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), uma de suas unidades, a qual oferece o curso de graduação, mestrado e doutorado em Design, além de desenvolver atividades de pesquisa e extensão. A Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU) da Universidade de São Paulo (USP) é responsável pelo ensino de graduação, pós-graduação, pesquisa e extensão de serviços à sociedade nas áreas de Design e Arquitetura e Urbanismo. Na Universidade Federal do Paraná, a graduação em Design possui dois cursos: design gráfico e design de produto. Os cursos de design visual e de design de produto são oferecidos pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). As quatro escolas citadas são ou federais ou estaduais, sendo portanto públicas.

Dentre as faculdades particulares que oferecem o curso de design, foram analisados os currículos do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, que é uma instituição centenária brasileira de ensino superior que oferece cursos de graduação, pós-graduação, cursos livres e de educação a distância nas áreas de Arquitetura e Urbanismo, Artes Cênicas, Artes Visuais, Comunicação Social, Design e Relações Internacionais. A posteriori, tem-se a Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), que é uma Instituição de ensino superior do Brasil fundada em 1951, situada em São Paulo, Rio de Janeiro, Porto Alegre e Florianópolis. E, por fim, a Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), uma instituição comunitária de Educação Superior.

CURSO DESIGN
UNIDADE RESPONSÁVEL: ESCOLA SUPERIOR DE DESENHO INDUSTRIAL

1º Período	2º Período	3º Período	4º Período	5º Período	6º Período	7º Período	8º Período
Introdução ao Projeto 1 90 ESDI02-13898	Introdução ao Projeto 2 90 ESDI02-13899	Materiais e Processos em Design de Comunicação 1 30 ESDI02-13900	Projeto em Design de Comunicação 1 90 ESDI02-13908	Eletiva Restrita (Grupo 1) 90	Eletiva Restrita (Grupo 2) 90	Anteprojeto de Graduação 90 ESDI02-13893	Projeto de Graduação 180 ESDI02-13907
Estudos da Percepção 30 ESDI02-13895	Meios e Métodos em Design de Comunicação 1 30 ESDI02-13902	Projeto em Design de Intereração 1 90 ESDI02-13910	Meios e Métodos em Design de Comunicação 2 30 ESDI02-13903	Materiais e Processos em Design de Comunicação 2 30 ESDI02-13901	Estágio Supervisionado 330 ESDI02-13894	Tecnocultura 30 ESDI02-13916	
Análise de elementos e comunicação 1 30 ESDI02-13891	Análise de elementos da comunicação 2 30 ESDI02-13892	Meios e Métodos na Intereração 2 30 ESDI02-13905	Teoria e Técnica de Imagem 1 30 ESDI02-13917	Mídias Digitais 30 ESDI02-13906	Teoria e Técnica da Imagem 2 30 ESDI02-13918	Formas de Expressão e Pesquisa 30 ESDI03-13926	
Meios e métodos na interação 1 30 ESDI02-13904	Prototipação para o Design de Intereração 30 ESDI02-13915	Elementos de Projeto de Serviços 30 ESDI03-13925	Visualização e Representação de Dados 30 ESDI02-13919	Interfaces Visuais e Intereração 30 ESDI02-13897	Experiência do Usuário na Interação Humano-Computador 30 ESDI02-13896		
Introdução ao Design de Serviços 30 ESDI03-13934	História do Design 2 30 ESDI03-13929	Métodos e Ferramentas em Gestão de Serviços 2 30 ESDI03-13936	Gestão do Design 30 ESDI03-13927	Métodos e Ferramentas em Gestão de Serviços 1 30 ESDI03-13935	Design Estratégico 30 ESDI03-13923		
Introdução ao Design 30 ESDI03-13933	Arte, Arquitetura e Design 1 30 ESDI03-13920	Projeto em Design de Serviços 1 90 ESDI03-13937	Economia para Designers 30 ESDI03-13924	Projeto em Design de Serviços 1 90 ESDI03-13937	História do Design no Brasil 30 ESDI03-13931	Total de horas do curso: 2890h, sendo 2550h em disciplinas obrigatórias, 180h em disciplinas restritas e 160h de Atividades Complementares	O curso será integralizado em um mínimo de 8 períodos e um máximo de 12 períodos.
Oficina de materiais 1 60 ESDI01-13881	Representação Técnica 1 30 ESDI03-13928	História do Design 3 30 ESDI03-13930	Arie, Arquitetura e Design 2 30 ESDI03-13932	Representação Técnica 2 30 ESDI01-13889	Informação, Linguagem, Comunicação 30 ESDI03-13932		
Metodologia visual para design de produto 60 ESDI01-13879	Representação Técnica 1 30 ESDI01-13888	Projeto em Design de Produto 1 90 ESDI01-13883	Ergonomia 30 ESDI01-13876	Metodologia em Projeto de Produto 30 ESDI01-13878	Materiais e Processos de Produção 30 ESDI01-13877		
Modelagem Digital 30 ESDI01-13880	Sistemas Mecânicos 30 ESDI01-13890						
Oficina de Materiais 60 ESDI01-13882							

Fonte: Site ESDI (<https://www.esdi.uerj.br/design/graduacao/curso>, acesso em: 9 maio 2024)

Bacharelado em Design FAU USP - grade NOVA (ingressantes a partir de 2018)

ANO 1 fundamentos	ANO 1 / SEMESTRE 1 ANO 1 / SEMESTRE 2	Linguagens visuais FAU AUP gdpv	Fundamentos do Projeto: Experimentação e Materialidade FAU AUP gdii	Tipografia FAU AUP gdpv	História da arte, da arquitetura, e suas técnicas FAU AUH	Técnicas de visualização e representação I FAU AUT	Materiais e processos de produção I FAU AUT			
		Modelos e protótipos em design FAU AUP gdii	Estratégias Analógicas de Projeto FAU AUP gdii	Laboratório da imagem FAU AUP gdpv	História do design I FAU AUH	Técnicas de visualização e representação II FAU AUT	Materiais e processos de produção II FAU AUT			
ANO 2 transição	ANO 2 / SEMESTRE 3 ANO 2 / SEMESTRE 4	Introdução ao projeto visual FAU AUP gdpv	Introdução ao projeto de produto FAU AUP gdii	Introdução ao design de serviços FAU AUP	Metodologia de projeto em design FAU AUP gdii	História do design II FAU AUH				
		Produção gráfica FAU AUP gdpv	Linguagem computacional EP PCS	História do design III FAU AUH	Projeto integrado FAU AUP gdii + gdpv			Consumo na contemporaneidade FEA EAD		
ANO 3 núcleo	ANO 3 / SEMESTRE 5 ANO 3 / SEMESTRE 6	Ergonomia II EP PRO	Gestão de marcas FEA EAD	Teorias do signo ECA CCA	MOP ou MIP / 1º bimestre FAU AUP (MOP) FAU AUP + FAU AUH / FAU AUT / ECA / EP / FEA (MIP)			Atividades complementares em design		
		Computação Interativa EP PCS	História do design IV FAU AUH	Design, ambiente e sustentabilidade FAU AUT	MOP ou MIP / 2º bimestre FAU AUP (MOP) FAU AUP + FAU AUH / FAU AUT / ECA / EP / FEA (MIP)					
ANO 4 núcleo	ANO 4 / SEMESTRE 7 ANO 4 / SEMESTRE 8	Cultura urbana na contemporaneidade FAU AUH	Meios e métodos de produção EP PRO	optativa eletiva FAU / ECA / EP / FEA	MOP ou MIP / 1º bimestre FAU AUP (MOP) FAU AUP + FAU AUH / FAU AUT / ECA / EP / FEA (MIP)					
		Design para a comunicação ECA CRP	Inovação e empreendedorismo EP PRO	optativa eletiva FAU / ECA / EP / FEA	MOP ou MIP / 2º bimestre FAU AUP (MOP) FAU AUP + FAU AUH / FAU AUT / ECA / EP / FEA (MIP)					
ANO 5 fechamento	ANO 5 / SEMESTRE 9 ANO 5 / SEMESTRE 10	Textos comunicacionais ECA CCA	Viabilidade e gestão de projetos em design EP PRO		MOP ou MIP / 1º bimestre FAU AUP (MOP) FAU AUP + FAU AUH / FAU AUT / ECA / EP / FEA (MIP)					
		Práticas audiovisuais ECA CTR	Legislação, normas e ética profissional AUT	optativa LIVRE ou optativa eletiva do curso USP	MOP ou MIP / 2º bimestre FAU AUP (MOP) FAU AUP + FAU AUH / FAU AUT / ECA / EP / FEA (MIP)					
ANO 5 fechamento	ANO 5 / SEMESTRE 9 ANO 5 / SEMESTRE 10	TCC 1 FAU / ECA / EP / FEA			optativa eletiva FAU / ECA / EP / FEA	optativa LIVRE ou optativa eletiva do curso USP				
		TCC 2 FAU / ECA / EP / FEA								
Disciplina obrigatória CH semanal (unidade ou depto/gd)		Disciplinas optativas eletivas do curso CH semanal (unidade ou depto/gd)	MOP = Módulo Optativo de Projeto 8h aula semanais por 1 bimestre	MIP = Módulo Interdepartamental de Projeto 8h aula semanais por 1 bimestre	Optativa LIVRE = qualquer disciplina USP					
		Semestre ideal: a partir do 6º	Semestre ideal: a partir do 5º	Semestre ideal: a partir do 5º	Semestre ideal: a partir do 8º					
Aspectos conceituais e estéticos do design de interface FAU AUH		Desenho paramétrico e fabricação digital FAU AUT	MOP: Design da informação FAU AUP gdii / gdpv	MOP: Design para mobilidade e transporte FAU AUP gdii	MOP: Livro e narrativas visuais FAU AUP gdpv					
Estudos dirigidos em história, crítica e projeto de design FAU AUH		Design, cultura e materialidade FAU AUT	MOP: Design de unidades, famílias e sistemas FAU AUP gdii / gdpv	MOP: Design para o lazer FAU AUP gdii	MIP: Design, história e memória FAU AUP gdpv + AUH					
Seminários dirigidos em história, crítica e projeto de design FAU AUH		Design e programação de games EP PCS	MOP: Design do futuro FAU AUP gdii / gdpv	MOP: Design para saúde e bem-estar FAU AUP gdii / gdpv	MIP: Design, materiais e produção FAU AUP gdii + AUT					
Crítica do design FAU AUP		Tecnologia da computação gráfica EP PCS	MOP: Design e biomimética FAU AUP gdii	MOP: Design para usuários específicos FAU AUP gdii	MIP: Design para ambientes digitais FAU AUP gdpv + EP PCS					
Design de tipos FAU AUP gdpv		Processos de criação e design visual FAU AUP gdpv	MOP: Design editorial FAU AUP gdpv	MOP: Design, espaço e ambientação FAU AUP gdii ou gdpv	MIP: Animação e artes do vídeo FAU AUP gdpv + ECA CTR					
História da tecnologia do século XVII ao XXI FAU AUH+AUT		Teoria do design FAU AUP	MOP: Design experimental FAU AUP gdpv	MOP: Humor no design FAU AUP gdii						
Teoria e análise das mídias audiovisuais ECA CTR		Usabilidade e desempenho FAU AUT								
		FAU AUH	ECA CCA	EP PCS	FEA EAD					
		FAU AUP	ECA CRP	EP PRO						
		FAU AUT	ECA CTR							

Fonte: Site FAU (<https://www.fau.usp.br/wp-content/uploads/2021/02/DESIGN-grade-NOVA.pdf>, acesso em: 9 maio 2024)

Universidade Federal do Paraná
Setor de Artes Comunicação e Design
CURSO DE DESIGN GRÁFICO

Curriculo 2020

GRADE CURRICULAR (Resolução 32/19 - CEPE)

PERIODIZAÇÃO RECOMENDADA

DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS

Ano	Sem.	Código	Nome	Tema	CHT	CHS	PD	ES	OR	PRÉ-REQ
1º	1º	OA309	História da Arte		30	2	30	0	0	--
		ODRE1	Representação e Expressão 1	Fundamentos da linguagem visual	45	3	45	0	0	--
		ODSE1	Sistemas e Estratégias 1	Gestão de projetos	45	3	45	0	0	--
		ODMP1	Métodos e Processos 1	Metacognição	30	2	30	0	0	--
		ODMP2	Métodos e Processos 2	Metodologia Projetual	45	3	45	0	0	--
		ODHT1	História e Teoria 1	História do design gráfico	45	3	45	0	0	--
		HS185	Introdução à Etnografia		30	2	30	0	0	--
	2º	ODDA1	Design Aplicado 1	Workshop de projeto	45	3	45	0	0	--
		ODMP3	Métodos e Processos 3	Metodologia Científica	45	3	45	0	0	--
		ODHT2	História e Teoria 2	Teorias do design e da comunicação	45	3	45	0	0	--
		ODSE2	Sistemas e Estratégias 2	Design e experiência	45	3	45	0	0	--
		ODRE2	Representação e Expressão 2	Composição Visual	45	3	45	0	0	--
2º	3º	ODRE3	Representação e Expressão 3	Expressão Gráfica	45	3	45	0	0	--
		ODRE4	Representação e Expressão 4	Produção de movimento	45	3	45	0	0	--
		ODHT3	História e Teoria 3	Teorias da linguagem e da percepção	45	3	45	0	0	--
		ODSE3	Sistemas e Estratégias 3	Design estratégico	45	3	45	0	0	--
		ODDA2	Design Aplicado 2	Workshop de projeto	45	3	45	0	0	--
	4º	ODMP4	Métodos e Processos 4	Design centrado no usuário	30	2	30	0	0	--
		ODMP5	Métodos e Processos 5	Processos de prototipagem e de produção	30	2	30	0	0	--
		ODHT4	História e Teoria 4	Filosofia e estudos crítico-discursivos	45	3	45	0	0	--
		ODSE4	Sistemas e Estratégias 4	Design sistêmico	30	2	30	0	0	--
		ODDA3	Design Aplicado 3	Grupos de trabalho em organização	30	2	30	0	0	--
3º	5º	ODRE5	Representação e Expressão 5	Design Autoral	30	2	30	0	0	--
		ODMP6	Métodos e Processos 6	Design e sustentabilidade	30	2	30	0	0	--
		ODHT5	História e Teoria 5	Seminários de história da arte e do design	30	2	30	0	0	--
		ODSE5	Sistemas e Estratégias 5	Design e interfaces	30	2	30	0	0	--
	6º	ODMP7	Métodos e Processos 7	Seminários de TCC	90	6	45	0	45	--
		ODSE6	Sistemas e Estratégias 6	Marketing aplicado ao design	30	2	30	0	0	--
		ODDA4	Design Aplicado 4	Seminários de design autoral	15	1	15	0	0	--
4º	7º	ODDA5	Design Aplicado 5	Estágio supervisionado	360	24	0	360	0	--
		ODDA6	Design Aplicado 6	TCC1	120	8	0	0	120	ODMP7
	8º	ODDA7	Design Aplicado 7	TCC2	120	8	0	0	120	ODDA6

DISCIPLINAS OPTATIVAS

Código	Conteúdos	Conteúdo	CHT	CHS	PD	ES	OR	PRÉ-REQ
ODTE1	Temas Emergentes em Design Gráfico 1	Temas Emergentes 1	45	3	45	0	0	--

Etapa 1

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária	Carga Horária Extensão (CHE)
ARQ03063	ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA I	Obrigatória	4	60	0
ARQ03060	DESENHO GEOMÉTRICO PARA DESIGNERS	Obrigatória	2	30	0
ARQ03131	DESENHO TÉCNICO APLICADO AO DESIGN I	Obrigatória	4	60	0
ARQ03064	INTRODUÇÃO AO DESIGN	Obrigatória	2	30	5
ARQ03066	OFICINA DE MODELOS E PROTÓTIPOS	Obrigatória	4	60	0
ARQ03062	PRÁTICA INTEGRADA DE CRIAÇÃO I	Obrigatória	4	60	0
MAT01191	VETORES E GEOMETRIA ANALÍTICA	Obrigatória	4	60	0

Etapa 2

Código	Disciplina/Pré-Requisito	Caráter	Créditos	Carga Horária	Carga Horária Extensão (CHE)
ARQ03150	ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA II: DESIGN VISUAL - ARQ03063 - ANÁLISE E REPRESENTAÇÃO DA FORMA I - e ARQ03131 - DESENHO TÉCNICO APLICADO AO DESIGN I	Obrigatória	4	60	30
ENG02040	ECODESIGN - ARQ03064 - INTRODUÇÃO AO DESIGN	Obrigatória	2	30	10
MAT02280	ESTATÍSTICA BÁSICA I	Obrigatória	4	60	0
	ESTUDOS TIPOGRÁFICOS				

Fonte: Site UFRGS (<https://sacod.ufpr.br/coordesign/grade-curricular-designgrafico/>, acesso em: 9 maio 2024)

MÓDULO 1

EXPERIMENTAÇÕES GRÁFICAS

DISCIPLINAS	HORAS
CREATIVIDADE	40
CULTURA AFROAMERÍNDIA BRASILEIRA	40
DESENHO DE OBSERVAÇÃO	80
FERRAMENTAS GRÁFICAS DIGITAIS: IMAGEM	80
GEOMETRIA BIDIMENSIONAL	40
HISTÓRIA DA ARTE: DA ANTIGUIDADE AO SÉCULO XIX	40
LINGUAGEM FOTOGRÁFICA	40
LINGUAGEM VISUAL	40
PROJETO INTEGRADOR MULTIDIPLINAR E EXTENSIONISTA I - EXPERIMENTAÇÕES GRÁFICAS	60
SOCIOLOGIA	40
SUBTOTAL	500

Periodização – Design – currículo 2023

Código	Nome da Disciplina	Créditos	CH Semestral de Extensão
1º período			
DSG1801	Conteúdos Estruturantes: Olhar Intramuros	2	
DSG1811	Estúdio: Olhar Intramuros	4	
DSG1821	História e Teoria do Design I	2	
DSG1841	Linguagem e Comunicação no Design	4	
DSG1842	Imagem Fotográfica e Imagem Audiovisual	4	
DSG1843	Linguagem Gráfica	2	
DSG1844	Desenho de Observação	2	
LET0191	Grupo de Optativas de Letras para CDI	4	
2º período			
CRE1200	O Humano e o Fenômeno Religioso	4	40h
DSG1802	Conteúdos Estruturantes: Olhar Extramuros	2	
DSG1812	Estúdio: Olhar Extramuros	4	
DSG1822	História do Design Brasileiro	2	
DSG1845	Linguagem, Comunicação e Discurso no Design I	3	
DSG1846	Geometria no Design	2	
DSG1847	Desenho de Concepção	4	
DSG1848	Plástica	3	
3º período			
DSG1803	Conteúdos Estruturantes: Projetar em Parceria	2	
DSG1813	Projeto: Projetar em Parceria	6	60h
DSG1823	História e Teoria do Design II	2	
DSG1849	O Corpo Humano como Questão em Design	4	
DSG1850	Linguagem, Comunicação e Discurso no Design II	2	
DSG1851	Geometria Descritiva	2	
DSG1861	Práticas Experimentais I	2	
DSG0860	Grupo de Optativas Práticas Experimentais	4	

Fonte: Site PUC-Rio (<https://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccg/design.html>, acesso em: 9 maio 2024)

2º ano

DIURNO

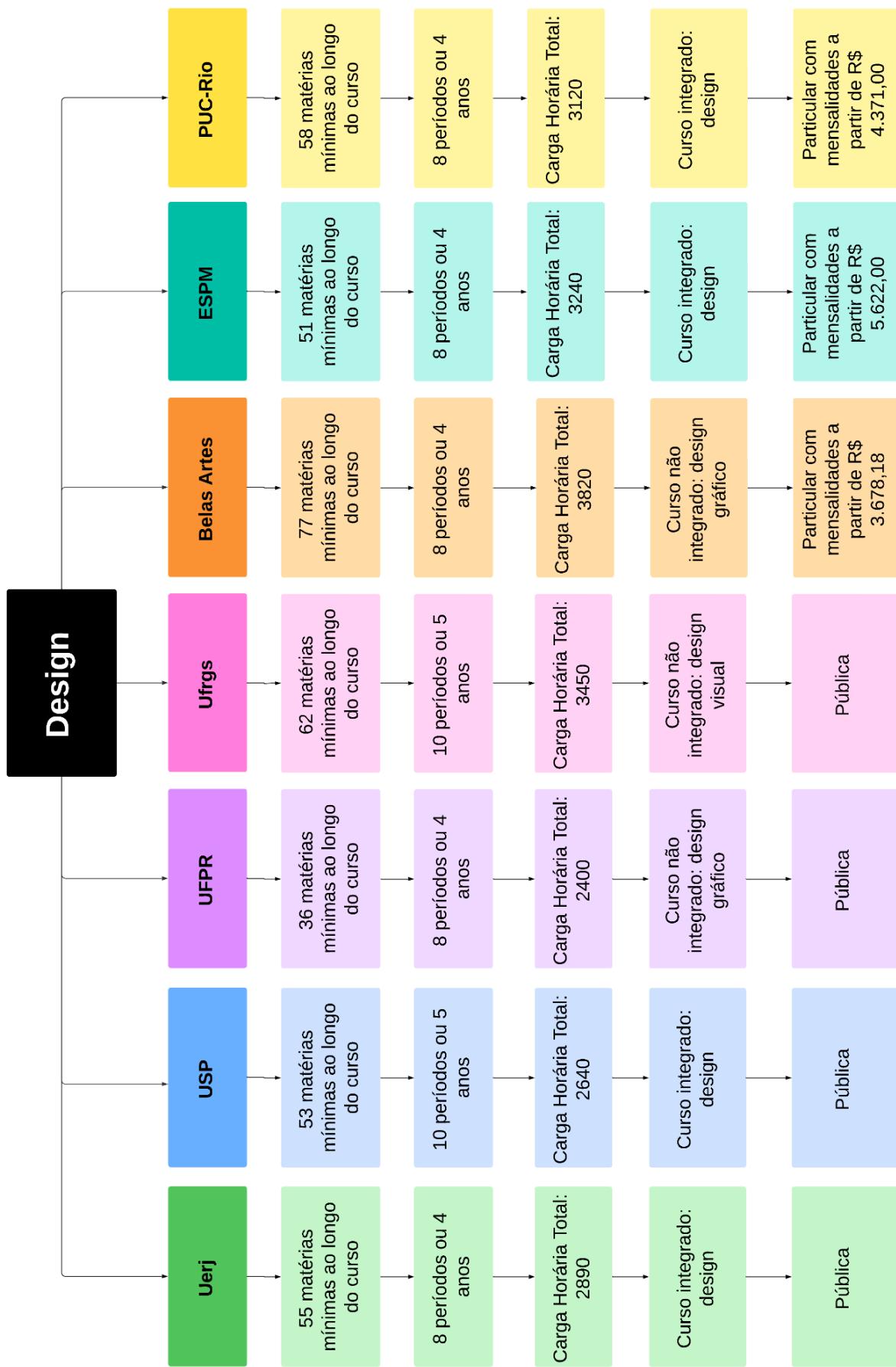
3º semestre

- Projeto III: Informação e Multiculturalismo
- Produção Gráfica: Materiais e Processos
- Infografia e Visualização de Dados
- Ergonomia
- Cor, Percepção e Tendências
- Finanças Aplicadas ao Mercado
- Marketing Estratégico
- Eletiva
- ESPM LifeLab

Para entender as singularidades de cada universidade, buscou-se comparar o número de matérias mínimas para se graduar (1), o número de períodos para concluir o curso ou anos de duração (2), qual a sua carga horária total (3), se é um curso integrado ou não (4), e por fim, se é uma instituição pública ou privada, e sendo a segunda opção, qual é o valor da mensalidade (5). Assim, as seguintes observações puderam ser feitas:

1. Quanto ao número de matérias mínimas para graduação, o curso da Belas Artes é o que mais tem matérias, somando 77, enquanto o curso da Universidade Federal do Paraná tem a menor quantidade de matérias mínimas requeridas para formatura, totalizando 36.
2. Apenas os cursos da Universidade de São Paulo (USP) e da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) requerem cinco anos de curso, ou 10 períodos, enquanto as outras cinco faculdades analisadas contam com cursos de design de duração de quatro anos, ou oito períodos.
3. A carga horária total dos cursos varia entre 2400 horas a 3820 horas.
4. Dentre as sete faculdades analisadas, quatro possuem o curso integrado de design, sendo elas ESDI, USP, ESPM e PUC-Rio, enquanto as outras três possuem cursos separados, sendo aqui analisados os cursos de design gráfico para UFPR e Belas Artes e o curso de design visual para a UFRGS.
5. Dentre os cursos privados, o valor da mensalidade está em média R\$4.550,00 no mês analisado (maio de 2024).

A partir das comparações, foi criado um diagrama para que se facilite a visualização dos pontos elencados.



Fonte: autoria própria

2.2

Definição de design

2.2.1

Uma definição adotada de design

Para definir o que compreende a área do design, utilizou-se o ensaio escrito pelo professor Cláudio Portugal, também orientador deste projeto, intitulado "Definição tentativa de design". O ensaio analítico aborda a especificidade da atividade profissional do design, que muitas vezes é vista como inadequadamente definida tanto na academia quanto na sociedade. O argumento central é que o campo do design é composto por três subáreas principais: design visual, design de produto e design de serviço, esta última emergindo na década de 1990.

Essas três vertentes estão interligadas, compartilhando teorias, linguagens e metodologias que formam a identidade do design. O ensaio examina aspectos comuns a essas subáreas, destacando que cada uma delas funciona como uma interface entre "conteúdos anteriores" e seres humanos. O design visual media conteúdos informacionais objetivos. O design de produto, por sua vez, media conteúdos tecnológicos. E o design de serviço media conteúdos procedimentais necessários para a prestação de serviços específicos.

Como analogia, tem-se que o design é uma ponte entre conteúdos informacionais, tecnológicos e procedimentais, e entre o ser humano. Sendo assim, sugere-se que o design não é responsável pela criação desses conteúdos, mas sim por projetar interfaces que facilitam a interação entre esses conteúdos preexistentes e os usuários em diversas situações.

2.2.2

Design visual

São explorados os múltiplos aspectos que compõem o conceito de "design visual", uma subárea essencial dentro do campo mais amplo do design. A seguir, os principais pontos são detalhados em categorias em relação à definição, características e terminologia associadas ao design visual:

1. Definição e evolução terminológica

- Design visual (anos 1980 em diante): focado na criação de interfaces visuais que mediam "conteúdos informacionais objetivos" e seres humanos.
- Design gráfico: enfatiza a relação com a impressão gráfica, tradicionalmente centrada na produção física de materiais.
- Programação visual (meados dos anos 1970): refere-se ao planejamento visual sistemático de informações.
- Comunicação visual (anos 1960 e 1970): foca na ideia de intermediação e transmissão de informação visualmente.

2. Conteúdo informacional e intermediação

- Natureza do conteúdo: inicialmente abstrato e não corporificado, o conteúdo informacional necessita de uma interface visual clara, precisa e não ambígua para ser compreensível.
- Interface de comunicação: deve evitar ambiguidade e proporcionar uma leitura direta, distinguindo-se da subjetividade típica das artes.

3. Características formais do design visual

- Soluções formais: devem ser sintéticas, econômicas e modulares, com um estilo abstrato e neutro, minimizando ruídos visuais e elementos desnecessários.
- Abordagem sistêmica: fundamental para entender o contexto e desenvolver soluções que considerem a interconectividade e a complexidade dos projetos.

4. Linguagem e sintaxe do design visual

- Evitar configurações arbitrárias: as soluções devem ser racionais e justificadas, focadas na eficiência da interface.

- Exame cuidadoso: projetos são desenvolvidos a partir de uma análise rigorosa das condicionantes e restrições, em vez de se basearem em preferências subjetivas dos designers.

5. Dimensões do design visual

- Predominância bidimensional: embora frequentemente limitado ao espaço bidimensional, o design visual também pode englobar profundidade e movimento em determinados contextos.

6. Reprodutibilidade e matrizes

- Reprodutibilidade: elemento chave no design visual, facilitando a replicação de soluções através de diversos meios (mecânicos, digitais, etc.), baseando-se em um modelo fixo e padronizado.
- Matrizes: representam um conjunto de coordenadas formais, cromáticas e materiais que são replicáveis e essenciais no design visual.

7. Grau de interferência no conteúdo informacional

- Interferência na estrutura do conteúdo: embora o design visual participe na organização e sistematização do conteúdo, não se envolve na formulação interna dos dados a serem comunicados.

8. Áreas de atuação profissional

- Exemplos de aplicações: identidade visual corporativa, diagramação de publicações, sinalização urbana, design de embalagens, criação tipográfica, interfaces digitais e gráficas, entre outros.

9. Terminologia no Brasil

- Comunicação visual: considerada mais adequada por evocar a ideia de intermediação visual.

- Programação visual: menos apropriada devido às conotações técnicas modernas que não se alinham com a essência do design visual.
- Design gráfico e visual: terminologia amplamente aceita, apesar de algumas limitações semânticas e associações específicas.

10. Design de Informação

- Inadequação do termo: a expressão "design de informação" sugere a existência de um design visual que não lida com informação, o que é um paradoxo, já que todo design visual é, por natureza, "de informação".
- Comparação com medicina: assim como não existe "medicina terapêutica" porque toda medicina é inherentemente terapêutica, todo design visual é necessariamente um design de informação. Adicionar "de informação" é redundante e cria uma falsa exclusão de outros tipos de design visual.
- Exclusão indevida: o termo pode implicar que apenas designs digitais e tecnológicos são "de informação", enquanto, na realidade, todas as formas de design visual (sinalização, identidades visuais, publicações, etc.) também se enquadram nessa categoria.

11. Design de interfaces e design de interação

- Pleonasmo e monopolização conceitual: como no caso do "design de informação", esses termos também sofrem de redundância. Todo design, seja visual, de produto ou de serviço, é, por definição, um design "de interface" e "de interação".
- Especificidade dos ambientes virtuais: utilizar "design de interfaces virtuais" ou "design de interação virtual" seria mais preciso para se referir ao design visual que trabalha especificamente em ambientes digitais.

12. Arquitetura da informação

- Desajuste conceitual: a expressão é vista como inadequada porque qualifica "arquitetura", um campo tradicionalmente distinto do design, com o atributo

"da informação". Isso pode levar à percepção de que essa área pertence à arquitetura e não ao design.

- Confusão com cursos de arquitetura: o uso do termo pode sugerir que "arquitetura da informação" deve ser ensinada em cursos de arquitetura, criando um desvio na compreensão das disciplinas e suas respectivas áreas de especialização.

13. Preferência por "design visual"

- Consolidação acadêmica: a expressão "design visual" está ganhando aceitação em círculos acadêmicos, especialmente defendida pelo pioneiro brasileiro Alexandre Wollner.
- Adequação internacional e evocação correta: "design visual" preserva a internacionalidade do termo "design" e o qualificador "visual" é adequado para englobar tanto processos gráficos quanto os ambientes virtuais e dinâmicos.
- Evitando limitações do termo "gráfico": "design gráfico" tende a restringir a compreensão à impressão e processos gráficos tradicionais, ignorando a expansão do design visual para ambientes digitais e interativos.

Em suma, pode-se dizer que o design visual se caracteriza pela criação de interfaces visuais que facilitem a comunicação de informações objetivas entre os conteúdos e os usuários. Ele é definido por soluções formais claras e eficientes, com um foco na reproduzibilidade e no contexto bidimensional, além de uma terminologia evolutiva que reflete seu desenvolvimento histórico e profissional.

O termo "design visual" é defendido como o mais adequado para capturar a essência e a amplitude da primeira subárea do design. Ele evita as redundâncias e limitações semânticas das outras expressões, enquanto abrange tanto o design tradicional quanto as novas fronteiras digitais e interativas do campo.

2.2.3

Design de produto

O texto explora o conceito de "design de produto" (também conhecido como "projeto de produto" ou, entre alguns arquitetos paulistanos, "desenho industrial"), delineando suas características essenciais e distinguindo-o de outras formas de design e arquitetura.

1. Aspectos substantivos

- Definição central: o design de produto se concentra na criação de interfaces físicas, tangíveis, e materiais que conectam uma "estrutura tecnológica subjacente" (potencial tecnológico útil) a seres humanos, atendendo suas necessidades.
- Interfaces multissensoriais: além de físicas, essas interfaces são quase sempre visuais e cognitivas, e podem ser também sonoras.

2. Aspectos adjetivos

- Dimensão tridimensional: devido à sua natureza tangível, o design de produto opera predominantemente no espaço tridimensional, criando objetos que existem fisicamente.

3. Reproduzibilidade e matrizes

- Produção em série: o design de produto se distingue por sua capacidade de criar produtos reproduzíveis mecanicamente em grande escala, através de um modelo fixo ou matriz que garante a uniformidade das cópias.
- Distinção das artes artesanais: esta reproduzibilidade diferencia o design de produto de artesanato, que envolve mais variabilidade e interferência criativa manual. Gillo Dorfles em seu livro "O design industrial e a sua estética" (1978, p. 9) aponta que "não é qualquer produto saído da máquina que é, por si só, artístico, pelo que se deverão considerar como pertencentes ao setor do design industrial apenas aqueles que tiverem sido concebidos com essa intenção logo na fase do projeto". Ele também comenta que é na produção em série que desaparece todo o valor implícito no conceito de unicidade, que está na base do valor de um objeto artístico.

4. Interferência no conteúdo tecnológico

- Profundidade da interface: o design de produto não se limita apenas aos aspectos superficiais da interação com a tecnologia; os designers de produto muitas vezes influenciam aspectos estruturais e conceituais do desenvolvimento tecnológico, integrando forma e função de maneira profunda.

5. Diferença com arquitetura

- Natureza diferente da interface: embora tanto o design de produto quanto a arquitetura lidem com interfaces entre tecnologia e seres humanos, o design de produto foca em objetos e produtos que suportam ações práticas, enquanto a arquitetura se preocupa com a criação de espaços para a vida e atividades humanas.

6. Exemplos de aplicação

- Áreas de atuação: o design de produto abrange uma vasta gama de categorias, incluindo mobiliário, utensílios domésticos, brinquedos, aparelhos eletrodomésticos e eletrônicos, equipamentos médico-hospitalares, veículos, equipamentos esportivos, embalagens, ferramentas, e vestuário, entre outros.

7. Terminologia e uso indevido

- Sinônimos e variedade de termos: termos como "projeto de produto", "design industrial" e "desenho industrial" são usados frequentemente de forma intercambiável com "design de produto", especialmente em São Paulo.
- Uso indevido em interfaces virtuais: recentemente, há uma tendência crescente de utilizar o termo "design de produto" para descrever o design de interfaces virtuais, como aplicativos e sites. Isso é visto como um uso inadequado da terminologia, fomentado por profissionais sem formação específica na área, que buscam dar uma aparência de concretude e materialidade ao design digital. Essa tendência confunde a compreensão do conceito tradicional e desvaloriza o campo do design de produto.

Portanto, "design de produto" é uma subárea do design que se concentra na criação de interfaces físicas e materiais que conectam tecnologia a usuários, promovendo reproduzibilidade e uniformidade. Embora compartilhe certas semelhanças com a arquitetura, o design de produto é fundamentalmente distinto em seu foco em objetos e produtos utilitários. A utilização indevida do termo em contextos digitais subverte sua definição clássica, confundindo a terminologia e a compreensão do campo.

2.2.4

Design de serviço

O conceito de "design de serviço" é explorado como uma terceira vertente do design, ganhando maior reconhecimento a partir dos anos 1990. Abaixo estão os principais aspectos que definem essa subárea:

1. Aspectos Substantivos do Design de Serviço

- Definição central: o design de serviço envolve a criação de interfaces para facilitar a interação entre uma competência ou capacidade operacional (que pode fornecer um serviço útil) e os usuários desse serviço.
- Interação multissensorial: envolve a sistemática de interação multissensorial que facilita a prestação de serviços, não se limitando apenas ao tangível, mas abrangendo aspectos imateriais.

2. Definição

- Enunciado detalhado: o design de serviço é uma metodologia que visa a criação de múltiplas sistemáticas de interação, utilizando tanto elementos imateriais quanto materiais. Isso estabelece uma interface entre uma competência técnica ou operacional, capaz de fornecer serviços essenciais, e os usuários, incorporando princípios como a centralidade do usuário e a reproduzibilidade das soluções.

3. Aspectos adjetivos do design de serviço

- Dimensão material e imaterial: o design de serviço lida com elementos tanto tangíveis quanto intangíveis, operando em espaços bidimensionais, tridimensionais, arquitetônicos, interiores, sonoros e olfativos, bem como nas interações humanas e comportamentais.
- Reproduzibilidade e padronização: similar ao design visual e de produto, o design de serviço busca a padronização das soluções projetadas para garantir a repetibilidade na execução dos serviços.

4. Arcabouço metodológico compartilhado

- Metodologia similar às outras subáreas: o design de serviço utiliza o mesmo conjunto de conceitos, métodos e ferramentas que o design visual e de produto,

mas adapta esses elementos às peculiaridades da prestação de serviços, que podem ser dinâmicos e imateriais.

- Diferenças circunstanciais: apesar das semelhanças metodológicas, o design de serviço requer técnicas específicas de coleta e análise de dados, além de representações projetuais que acomodem a natureza única dos serviços.

5. Áreas de atuação do design de serviço

- Setores econômicos: o design de serviço é fundamental em diversas áreas, incluindo saúde, alimentação, educação, cultura, lazer, comunicação, turismo, transporte, hospedagem, segurança pública, comércio, bancos e instituições financeiras, manutenção e reparos, distribuição de serviços essenciais (eletricidade, telefonia, internet, água, gás), serviços técnicos, e setores governamentais.

Sendo assim, o design de serviço é uma subárea emergente que, assim como o design visual e o design de produto, se ocupa de criar interfaces eficazes entre uma capacidade operacional e os usuários. Ele engloba a gestão de interações complexas e multissensoriais, buscando a padronização e a reproduzibilidade das soluções projetadas, enquanto adapta sua abordagem às demandas dinâmicas e muitas vezes imateriais dos serviços modernos.

2.2.5

Síntese geral proposta para o conceito de design

A expressão "design" em contextos acadêmicos e profissionais no Brasil refere-se a um campo específico que abrange três subáreas principais: design visual, design de produto e design de serviço. Cada uma dessas áreas se ocupa de criar configurações formais que mediam entre conteúdos anteriores (informacionais, tecnológicos ou operacionais) e seres humanos.

1. Origem e integração da palavra "design"

- Origem inglesa: a palavra "design" é de origem inglesa e está se integrando progressivamente ao vocabulário brasileiro, substituindo termos como "desenho industrial".

- Diferença cultural: em países de língua inglesa, "design" tem um significado mais amplo, incluindo criação, concepção, projeto, ornamento, e até áreas como arquitetura, urbanismo e engenharia. No Brasil, seu uso é mais restrito e específico, especialmente em contextos acadêmicos.

2. As três subáreas do design no brasil

- Design visual: focado na criação de interfaces visuais que comunicam informações e experiências aos usuários.
- Design de produto: relacionado à concepção de objetos físicos que interagem com os seres humanos através de interfaces materiais e tangíveis.
- Design de serviço: envolve a criação de sistemas de interação para serviços, lidando tanto com elementos imateriais quanto materiais.

3. Função do design

- Mediador de interfaces: o design é visto como a disciplina que cria as formas ou interfaces que mediam entre conteúdos pré-existentes e os usuários.
- Sequencialidade no processo: o design atua em uma sequência onde primeiro se desenvolvem os conteúdos básicos (informacionais, tecnológicos ou operacionais), e então o design cria as interfaces formais para esses conteúdos.

4. Especificidade do campo de design

- Enfoque nas formas: o design não cria os conteúdos básicos, mas se concentra em projetar a forma que vai facilitar a interação entre esses conteúdos e os usuários.
- Adoção limitada: embora a palavra "design" esteja se tornando mais comum no Brasil, seu uso acadêmico e profissional ainda se restringe a essas três subáreas específicas, diferentemente do conceito mais amplo aceito em países de língua inglesa.

No Brasil, o conceito de "design" é mais especializado e se centra na criação de interfaces formais que conectam conteúdos anteriores com os seres humanos, seja na forma visual, material ou em serviços. Ele difere do uso mais abrangente do termo em contextos internacionais, onde "design" pode incluir uma vasta gama de atividades criativas e de planejamento.

3

Desenvolvimento psicossociológico dos adolescentes

3.1

As várias fases de desenvolvimento

A priori, a ideia do projeto foi avaliada como um material que divulgasse o design para crianças e jovens. Adiante, será mostrada a delimitação do público adolescente, em idade de 14 a 17 anos, motivos de escolha e caracterização da faixa etária.

Ao estudar o desenvolvimento psicossociológico de crianças e adolescentes, encontra-se uma vasta gama de divisões e títulos. Uma delas propõe quatro etapas do crescimento, sendo elas a primeira infância, até os dois anos de idade; a segunda infância, de dois a sete anos; a terceira infância, de sete a onze anos; e por fim, a adolescência, que permeia dos doze aos dezenove anos.

Ao buscar para quem ensinar design, a divisão da terceira infância despertou certo interesse, já que, nessa fase, os petizes estão em uma descoberta incansável do mundo e a abordagem com que lhes é transmitido o conhecimento influencia abundantemente em seu interesse por determinado assunto. Sendo assim, propiciar a eles recursos atrativos é de grande valia em sua jornada de sabedoria.

Todavia, tendo em vista o alcance e futura caracterização do projeto, bem como magnitude pessoal, a evidenciação do desenvolvimento do adolescente se mostrou proveitosa. É no momento de seu desenvolvimento, período esse transitório entre infância e fase adulta, em que características físicas, psicológicas e sociais são obtidas. Sendo assim, é notório nesse momento grandes transformações, tanto na imagem corporal, como também nos valores e estilo de vida. Inicia-se aqui um processo de avançar na própria independência, de modo a estabelecer uma identidade única e própria.

Os pontos citados se tornam de suma importância para o projeto, uma vez que é nessa época que o jovem pode vir a desenvolver bem como ser capaz de discernir seus gostos e interesses próprios, o que pode vir a incluir certo encaminhamento para o design. Entende-se, portanto, que tal fase possa ser benéfica para uso no projeto. Todavia, ainda é necessário afunilá-la de melhor maneira.

3.2

A escolha da fase

A OMS considera como adolescência o intervalo entre 10 e 19 anos. Esse intervalo é frequentemente dividido em três partes, adicionando-se também uma quarta. Dos 10 anos aos 14 anos incompletos, tem-se a adolescência inicial, fase marcada pelo rápido crescimento e pela chegada da puberdade, ou seja, muitas mudanças físicas. Inicia-se aqui o desinteresse por atividades com os pais, certa insegurança relativa à aparência, com um mundo da fantasia aumentado e vocação idealizada. Essa, todavia, pode ter sido uma escolha realizada na impulsividade, bem como outras ordinárias à fase.

A adolescência média permeia os 14 anos completos aos 17 anos incompletos. Nela, há um desenvolvimento intelectual em ascendência. É possível que nesse momento haja conflitos com os pais, já que uma independência própria ganha força. Isso traz consigo experimentações nas diversas áreas da vida.

Na adolescência tardia ou final, dos 17 anos completos aos 20 anos incompletos, as etapas são consolidadas. Com apoio, o jovem estará pronto para as responsabilidades da idade adulta. O ambiente da vocação não é mais fantasioso, mas sim realista e prático. Seus valores são refinados e há maior habilidade para assumir compromissos e para aceitar limites.

Por questões fisiológicas e socioculturais, alguns estudiosos sugerem estender a adolescência até os 24 anos de idade. Essa é a quarta parte comentada, a adolescência estendida, a qual é entendida dos 20 anos completos aos 24 anos incompletos.

3.3

Formação da identidade na adolescência

James E. Marcia, psicólogo clínico e de desenvolvimento, é conhecido por sua teoria do desenvolvimento da identidade. Na adolescência, o indivíduo é apresentado a duas alternativas: passar por uma crise de identidade ou não, e adotar compromissos vocacionais, ideológicos ou pessoais, ou não. Diante de uma multiplicidade de opções para construir a sua própria identidade, ao notá-las, o adolescente começa a explorar o seu mundo, de modo a eventualmente sentir-se confuso ou então, adotar certos aspectos como seus.

É nesse universo em que se inserem as quatro situações psicossociais de Marcia. A primeira tem o nome de Difusão da Identidade. Ela é caracterizada como a primeira fase do desenvolvimento da identidade do adolescente, uma vez que ele não adotou nenhum compromisso ou está explorando as alternativas que lhe são apresentadas. Não há preocupação do indivíduo quanto à sua identidade. Esse estado, por sua vez, de certo mudará porque o adolescente será forçado a desenvolver uma identidade pessoal. Isso ocorrerá ou pelo surgimento de uma crise de identidade ou por pressões sociais de comprometimento.

A Identidade Moratória consiste em uma identidade difusa, considerando um desenvolvimento normal. O adolescente está em moratória quando sofreu uma crise de identidade, mas ainda não desenvolveu compromissos de qualquer tipo. É uma fase de alta exploração, sem nenhuma escolha final. Apesar de sua abertura, ela pode ser perigosa caso o indivíduo percorra caminhos tumultuosos. Sendo assim, a possibilidade de escolhas favoráveis pode agregar nessa fase. Pretende-se que a apresentação do design nessa fase do desenvolvimento pode vir a ser benéfica, dessa maneira.

Na Identidade de Realização, o adolescente superou o estágio da moratória e decidiu por certos compromissos ideológicos, vocacionais e pessoais. Esse processo leva à construção da identidade e à compreensão verdadeira de si mesmo. Como resultado, a pessoa se sentirá mais segura, refletindo em comportamento e vida pessoal de forma positiva.

A Identidade Outorgada chega quando nunca há uma crise de identidade, quando o adolescente não explora as suas opções, de modo que sua maneira de construir a sua identidade será através dos conselhos ou diretrizes de um adulto. Por um lado, há um ajuste melhor comparado à identidade moratória ou à identidade difusa, por outro, é um estado instável e mais inseguro do que a identidade de realização.

Portanto, a teoria do desenvolvimento da identidade na adolescência destaca que a identidade pessoal não é fixa nem unidimensional. Ela é um processo dinâmico de exploração e testes, sujeito a diferentes ritmos e aspectos da identidade. Por exemplo, alguém pode ter clareza sobre sua identidade profissional, mas estar em um estado de incerteza em relação à sua identidade política.

Além disso, esse processo não é irreversível; é comum passar por crises de identidade que levam a mudanças significativas. Por exemplo, alguém inicialmente interessado em Medicina pode eventualmente optar por estudar Direito.

A teoria de James Marcia enfatiza a importância da exploração ativa do adolescente em seu ambiente, incentivando a curiosidade e a busca por identidade. Forçar compromissos prematuros pode resultar em uma identidade superficial e instável. É crucial que os adultos permitam espaço para essa exploração, em vez de impor decisões arbitrárias, para que o adolescente possa alcançar uma identidade pessoal genuína e realizada.

4

Propostas semelhantes em outras áreas

4.1

Formas e canais de divulgação

O objetivo de decidir explorar propostas parecidas em outras áreas foi de desbrinchar a maneira como um tópico é discutido e o que talvez chame a atenção do adolescente. Para tanto, a pesquisa foi feita em três canais: palestra do TED Talk, YouTube e TikTok.

A palestra analisada do TED Talk, série de conferências realizadas em diversos locais do mundo que visam à disseminação de ideias, foi ministrada por Rafaella Brites, apresentadora brasileira. Sob o título de "A síndrome da impostora", Brites discorre sobre o tema através de uma plataforma virtual, e não mais um palco, dado o período de sua palestra: junho de 2020, ainda nos primeiros meses da pandemia. Perguntas sobre como ela foi capaz de atingir uma boa audiência mesmo naquela época e se um adolescente estaria disposto a parar por 13 minutos e 22 segundos para assistí-la vieram à tona.

A apresentadora inicia a palestra quebrando o gelo e trazendo uma pergunta descontraída para o público, de modo a captar a atenção do ouvinte. Durante um terço do vídeo, ela conta sua história pessoal, adicionando sempre um tom coloquial à fala. Após uma pergunta engajadora e uma história que prende a atenção, com termos técnicos e pesquisas bibliográficas, ela sugere soluções. A palestra adquire o tom de uma conversa e, por fim, a audiência provavelmente finaliza o quarto de hora com mais conhecimento do que tinha antes de chegar ali.

O canal NeuroVox do YouTube tem mais de três milhões de inscritos e é pautado por vídeos nos quais Pedro Calabrez, doutor em ciências pelo Laboratório de Neurociências Clínicas da Escola de Medicina da UNIFESP, busca explicar melhor o cérebro esclarecendo tópicos e dificuldades da vida cotidiana. A duração de seus

vídeos vai na contramão das pílulas de conhecimento (conteúdos que possuem períodos de duração reduzido) cujo público jovem tem preferência hoje em dia (TikTok está à frente de Instagram e Facebook na faixa entre 9 e 17 anos, segundo o TIC Kids Online Brasil), que variam desde os 20 minutos para além de uma hora e meia.

O vídeo analisado se chama "A cura da procrastinação (que você não quer ouvir)". Ele tem duração de uma hora e nove minutos e mais de 2,8 milhões de visualizações. Calabrez inicia com uma pergunta e falando rapidamente sobre o tema, explicando seu significado. Até os dois primeiros minutos já diz o que discutirá durante o vídeo, enumerando cada parte. Ele conta uma história até os cinco primeiros minutos, um jeito interessante de fisgar a pessoa que está assistindo, já que é algo mais leve, interessante, e então parte para uma explicação mais aprofundada de como o cérebro funciona, objetivo de seu canal. Nesse momento, ele já fornece algumas palavras e conceitos nativos da área, termos técnicos, e também apresenta exemplos gráficos. Após 25 minutos de explicação, ele faz um resumo e recapitulação, até que finalmente compartilha as soluções que o título do vídeo promete.

O último canal pesquisado foi o TikTok com o perfil "dicas.do.guga" no qual um estudante de 14 anos viraliza ao resolver questões de matemática e afins dadas como difíceis. Seus vídeos são rápidos, alguns, todavia, fugindo do tempo curto dos vídeos do TikTok de no máximo sessenta segundos e extrapolando os três minutos e há neles resoluções de física, matemática básica, e até mesmo cálculo diferencial. Além disso, há vídeos de entrevistas nas quais ele pergunta às pessoas sobre conceitos de matemática e afins. A partir dos comentários nos vídeos, nota-se que muitas pessoas obtêm conhecimento, que de outro modo não adquiriram, a partir da estratégia de explicação de Gustavo. Ele desvenda questões de vestibular para colégios navais e seu perfil na rede mencionada contém esse conhecimento agrupado em playlists.

4.2

Interação com o público jovem

A pergunta que urge é "por que os adolescentes assistiriam a esses conteúdos?". A tentativa de destrinchá-los sugere certas conclusões. A primeira talvez seja que mesmo que o assunto não sendo, a priori, de seu interesse, a maneira como é apresentado torna-se cativante. Uma segunda conclusão é que a linguagem utilizada é acessível, mais informal (ou tem aspectos mais informais), aproximando

palestrante e audiência, tornando-se mais como uma conversa. A terceira pode vir a ser como o conteúdo é explicado desde os pormenores, não exigindo que a audiência tenha um grande conhecimento prévio do assunto citado, sendo muito bem assegurada de exemplos e uma explicação com um bom ritmo, nem cansativo, nem rápido demais de modo a impedir o entendimento. A quarta volta-se ao fato do locutor ser familiarizado com o seu público, de maneira a buscar conceder o que ele necessita.

Dessa maneira, ao trabalhar com adolescentes, tem-se em mente esses pontos para que o conteúdo a ser fornecido a eles seja cativante, com uma linguagem que permita aspectos informais, bem como uma explicação bem ritmada e minuciosa, além de uma busca assídua para compreender melhor os usuários para quem o projeto é produzido.

5

Propostas semelhantes no campo do design

5.1

Materiais e meios de divulgação do design

Agora não mais na procura de propostas fora do campo, mas sim dentro do campo de design, procurou-se através dos seguintes meios: revista, perfis do YouTube, filmes e entrevista. Com o objetivo de entender o que há disponível para que jovens compreendam melhor o que significa a área do design, decidiu-se explorar cada um dos canais mencionados.

Desde 1984, o Guia do Estudante, família de publicações da Editora Abril que visa a divulgação de conteúdos voltados à carreira, contribuiu para que jovens entendessem melhor quais possibilidades existiam para cursar uma faculdade. Desde compartilhar informações sobre vestibulares até avaliar cursos superiores, o que antes eram revistas impressas continuou de grande valia.

Atualmente, há o site do Guia do Estudante. Nele, é possível procurar por profissões, estando disponíveis mais de 200 resultados. Buscou-se, então, entender o que há de informação sobre design. Ao abrir a aba de "Profissões" e selecionar "Artes e Design", diversos títulos que envolvem a área aparecem, podendo citar: desenho industrial, design de games, design de interiores, design de moda, design gráfico e design. Ao buscar entender mais sobre o último, "design", a página concede uma explicação do termo bem como as áreas de trabalho e o que se

pratica em cada uma delas. É comentado sobre o mercado de trabalho e também sobre os cursos disponíveis e a sua duração. Caso se deseje saber mais sobre o tema, o site contém mais matérias sobre.

The screenshot shows the homepage of the 'Guia do Estudante' website. At the top, there's a navigation bar with links for 'ATUALIDADES', 'DÚVIDAS DE PORTUGUÊS', 'GUIA DE PROFISSÕES', 'DICAS DE ESTUDO', 'ENEM', and 'REDAÇÃO'. On the right side of the header is a 'ENTRAR' button. Below the header, the main content area features a section titled 'Mundo do Trabalho' with a sub-section titled 'Design B/T'. The article text discusses the meaning of 'design' in English and its Latin origin. It also mentions the role of designers in creating functional products. Social sharing icons for Facebook, LinkedIn, Twitter, and WhatsApp are visible on the left side of the article. A decorative graphic at the bottom left shows a tablet, pencils, a car sketch, and colorful cubes.

Design é a palavra em inglês para desenho, do verbo latino *designare*, que significa traçar, apontar, mostrar uma direção. Além de se preocupar com a **estética** de um produto, o designer busca a sua **funcionalidade**. Ele cria e desenvolve projetos gráficos ou de comunicação visual, ou de concepção de objetos ou peças dos mais diversos tipos, a serem produzidos em grande

Fonte: Site Guia do Estudante (<https://guiadoestudante.abril.com.br/profissoes/design>, acesso em: 24 abril 2024)

Dentre os perfis do YouTube que falam sobre design, foram escolhidos três: DesignerVerso, Projeto em Andamento e Femingos. Cada um tem um conceito e caracterização distintos, mas, de algum modo, todos findam por auxiliar no entendimento do campo. O canal DesignerVerso tem apenas oito vídeos, todavia, com temas que buscam elucidar e distinguir o que é o design. Temas como gestalt, semiótica e a diferença entre arte e design são assuntos de vídeos do canal.

DESIGNERVERSO



@designerverso3117 · 4,76 mil inscritos · 10 vídeos

Seu canal no YouTube com um universo de conteúdos sobre Design, Arte, Branding e Criati... >

instagram.com/designerverso.oficial

[Inscriver-se](#)

Início Vídeos Shorts Playlists Comunidade

Search icon



MOTION GRAPHICS DESIGNERS
BRASILEIROS 2021

453 visualizações • há 2 anos



SEMIÓTICA &
DESIGN
(DESCOMPPLICADOS)

11:03

20 mil visualizações • há 3 anos



ARTE
DIGITAL
VALENDO
milhões

6:17

Cripto Design? NFT e o novo Mercado Milionário da Arte Digital!

2,8 mil visualizações • há 3 anos



PÁSCOA &
DESIGN &
NAMING &
SÍMBOLOS

6:06

5 CURIOSIDADES QUE VOCÊ NÃO
SABIA SOBRE A PÁSCOA

529 visualizações • há 3 anos



TUDO O QUE VOCÊ
PRECISA SABER:
GESTALT

9:36

O QUE É GESTALT?
DESCOMPLICANDO A PSICOLOGI...

122 mil visualizações • há 3 anos



A DIFERENÇA ENTRE
ARTE & DESIGN

9:06

QUAL A DIFERENÇA ENTRE ARTE E
DESIGN? 7 PONTOS QUE TODO...

9,3 mil visualizações • há 3 anos



O QUE É
DESIGN?

7:46

O QUE É DESIGN? A MELHOR
DEFINIÇÃO DE TODAS!

20 mil visualizações • há 3 anos



Seu canal sobre design, arte e
mercado criativo

0:46

750 visualizações • há 3 anos

Fonte: Canal Designerverso (<https://www.youtube.com/@designerverso3117>, acesso em: 8 maio 2024)

O segundo citado, Projeto em Andamento, é um canal de duas estudantes do curso de design da FAUUSP, de 2014 a 2018, que compartilharam sua trajetória durante o curso. Além de dividirem sobre estágios, conceitos atrelados à área, recomendações de livros e como é morar na USP, há uma playlist de vídeos contando a experiência com cada semestre do curso. Foi analisado o vídeo "Como é o curso de Design na USP - 2ºsemestre". Nele, elas explicam como foi o semestre. Elas vão passando de matéria em matéria, partilhando em que consiste cada uma, bem como suas próprias experiências e projetos, no modelo de uma conversa. De tempos em tempos, elas apresentam quais foram os projetos na tela do vídeo no YouTube e explicam os equipamentos que estão presentes na faculdade e o que é necessário fazer para utilizá-los. Em comparação com a grade atual da universidade, muitas matérias mudaram de um semestre para o outro.

Grade do segundo semestre do curso de design da USP - 2014

- Projeto Visual II - Identidade
- História da Técnica e da Tecnologia
- Fundamentos de Computação I
- Introdução à Arte e Arquitetura II
- Materiais e Processos de Produção I
- Projeto de Produto II - Habitação
- Projeto e Engenharia do Produto I
- Tipografia

Grade do segundo semestre do curso de design da USP - 2024

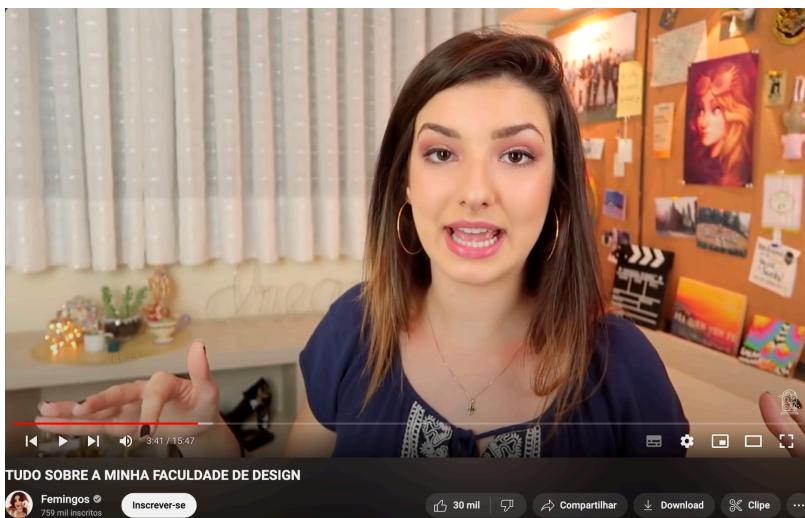
- Modelos e protótipos em design
- Estratégias Analógicas de Projeto
- Laboratório da imagem
- História do design I
- Fundamentos sociais do Design
- Técnicas de visualização e representação II
- Materiais e processos de produção II

Nota-se que houve alterações em dez anos de curso, uma vez que até mesmo os nomes quase que por completo são todos distintos de um mesmo semestre para o outro.



Fonte: Canal Projeto em Andamento (<https://www.youtube.com/watch?v=nupJTG3HYFU>, acesso em: 8 maio 2024)

O canal intitulado Femingos é de autoria de Fernanda Domingos, uma antiga estudante do curso de design na Universidade Federal do Paraná. Nele, há uma playlist nomeada "Design" na qual Domingos compartilha experiências de sua faculdade, materiais que utilizou durante o curso, bem como descreve o que é design e partilha os "tipos de design que existem". Nos vídeos, sua linguagem busca trazer o tom de uma conversa entre amigos, com um estilo jovial e edições humoradas.



Fonte: Canal Femingos (<https://www.youtube.com/@Femingos>, acesso em: 8 maio 2024)

DESIGN

Femingos - 5 / 15

Robin Waldun

3 17:15 **MEUS MATERIAIS DA FACULDADE - DESIGN**
Femingos

4 17:16 **TOUR PELAS MINHAS ILUSTRAÇÕES DA FACULDADE**
Femingos

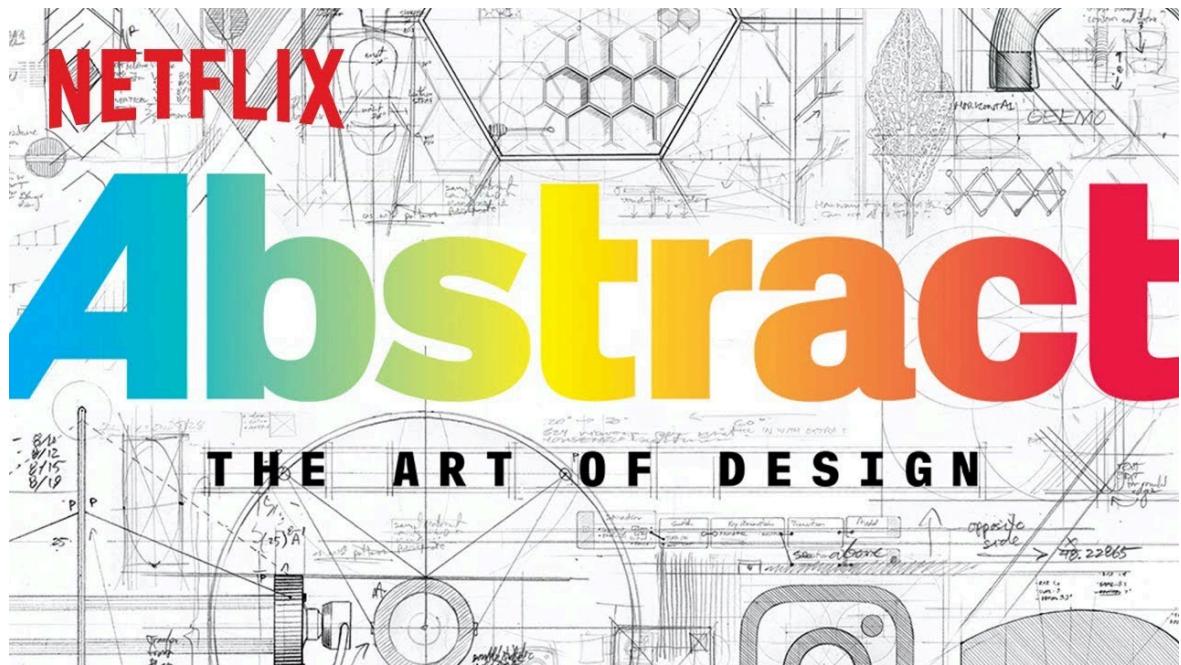
▶ 5 15:48 **TUDO SOBRE A MINHA FACULDADE DE DESIGN**
Femingos

6 26:22 **A VERDADE SOBRE A FACULDADE DE DESIGN**
Femingos

7 9:07 **UM DIA NA VIDA DE UMA ESTUDANTE DE DESIGN**
Femingos

Fonte: Canal Femingos (<https://www.youtube.com/@Femingos>, acesso em: 8 maio 2024)

Dentre filmes e séries que podem ser citados, pode-se mencionar a série disponível no streaming Netflix "Abstract: The Art of Design" (2017), o filme "Helvetica" (2019) e o curta de animação "Logorama" (2009), vencedor do Oscar de animação de 2010. Apesar de todos buscarem contribuir para a elucidação e divulgação do design, visando à conexão com os jovens, tem-se a pergunta "por que um adolescente se interessaria por assistir a eles?". Talvez nenhum deles tenha sido produzido com o foco nessa faixa etária para sua audiência, não obstante, cada um possui ideias que poderiam agradá-los.



Fonte: Série Abstract (<https://www.netflix.com/br/title/80057883>, acesso em: 8 maio 2024)

Em "Abstract", há um acompanhamento por vários profissionais ligados ao design; um adolescente pode se interessar por isso, fato que se apoia no conteúdo criado pelos canais do YouTube citados. Em "Helvetica", há a possibilidade de conhecer mais sobre uma época e a ligação e influência que uma fonte pode ter nela.

"Logorama" talvez seja dos audiovisuais mencionados o que mais facilmente cativaría os jovens, uma vez que sua linguagem é acessível e os gráficos que aparecem no vídeo são do universo deles. Em suma, percebe-se uma maior facilidade ao acesso de mídias audiovisuais da área de design e pontos que as tornam atrativas para os adolescentes.



Fonte: Curta-metragem Logorama (<https://www.youtube.com/watch?v=zAKopCwGlcc>, acesso em: 8 maio 2024)

Beatriz Dinelli em sua dissertação de mestrado realizou diversas entrevistas, tanto com alunos como com docentes, para conhecer melhor o mundo do ensino técnico do campo do design gráfico na cidade de São Paulo. Ao entrevistá-la e questioná-la sobre seus aprendizados com o seu estudo, Dinelli comentou que muitos dos alunos entram para o curso técnico sem ter muita noção do que é o curso. Buscou-se também entender qual é a compreensão que os alunos têm do que é design. Ela respondeu que alguns relatam que descobrem o que é o design ao terminar o ensino técnico, enquanto outros apenas quando entram na faculdade de design. Em suas palavras, "a grande confusão é que a pessoa não associa design a projeto, [mas sim] às artes visuais". Ela complementa que ao ensinar aquarela, nanquim, pintura de quadro — influências das artes visuais no design — por um lado, há uma maior sensibilização do aluno, por outro, finda por confundí-lo ainda mais sobre o que realmente é o campo.

Outro problema que Dinelli observou em suas entrevistas é que eles repetem muito as palavras "público alvo" ao invés de comentarem mais sobre usuário. Nota-se, então, que o design não tem influências somente das artes visuais, mas também da publicidade e propaganda. Ademais, ela mencionou que alguns princípios que valem ser ensinados para os jovens são os de módulo e as leis da Gestalt em si (unidades, segregação, unificação, fechamento, continuidade, proximidade, semelhança, pregnância da forma). A entrevista com Dinelli, portanto, auxiliou para uma melhor assimilação de como alunos do ensino médio, de 14 a 18, enxergam o design, e alguns pontos que poderiam ser ensinados a eles.

5.2

Engajamento com o público jovem

Ao buscar ensinar para adolescentes o que significa design, vários pontos tendem a ser observados. Um dos mais importantes é buscar cativá-los quanto ao assunto enquanto ele é bem esclarecido. Dentre os canais analisados, percebe-se uma alta pregnância dos meios das mídias audiovisuais, sejam de filmes ou de vídeos mais curtos a serem lançados na plataforma YouTube, um tópico pertinente para futuras etapas de realização do projeto.

6

Escolha de um curso superior

6.1

Pesquisas realizadas

Com o intuito de melhor compreender o ponto de vista dos jovens ao decidirem que curso realizar, foram realizadas quatro pesquisas. A primeira com uma estudante de um cursinho, a segunda com estudantes do curso de design da FAU USP por meio de um formulário digital, a terceira com uma psicóloga que trabalha com orientação vocacional e a quarta com jovens entre 14 e 17 anos sobre design e profissões.

Pesquisas realizadas			
Entrevista com 10 jovens com idades que variam de 14 a 17 anos sobre profissões	Pesquisa com estudantes do curso de design da FAU USP (formulário)	Pesquisa com estudante de cursinho	Conversa com psicóloga sobre orientação vocacional e o uso da mídia para o trabalho do profissional de psicologia

Fonte: autoria própria

6.2

Jovens decidem suas profissões

Foram entrevistados 10 jovens que permeiam dos 14 aos 17 anos. Todos esses estão entre o nono ano do fundamental dois e o terceiro ano do ensino médio. A eles, foi questionado que cursos desejavam cursar, com qual idade tomaram tal decisão, o motivo dela, se já tinham ouvido falar sobre design, quando, por onde

e por quem. Os entrevistados têm interesses variados, como astronomia, biologia, zoologia, enfermagem, economia, e marketing. Muitos jovens foram inspirados por vídeos, séries ou discussões online. Por exemplo, uma das moças se interessou por profissões na área da saúde após interações com profissionais e conteúdos relacionados. Isso sugere que vídeos educativos e testemunhos podem ser muito eficazes para engajar e informar.

A maioria dos entrevistados já ouviu falar de design. Alguns através de amigos, outros por meio de palestras na escola, cursos livres e, diversas vezes, os jovens comentaram que ficaram sabendo da área pelo YouTube. Isso mostra que há uma familiaridade crescente com a profissão, e o YouTube pode ser um excelente canal para aprofundar esse conhecimento. Ele permite a criação de conteúdos visuais e interativos que são altamente engajadores. Com a popularidade do YouTube entre os jovens, a plataforma oferece um acesso fácil e direto às informações. Além disso, o formato de vídeo permite uma comunicação mais dinâmica e interativa, que pode atrair a atenção dos alunos de forma mais eficaz do que textos ou palestras tradicionais.

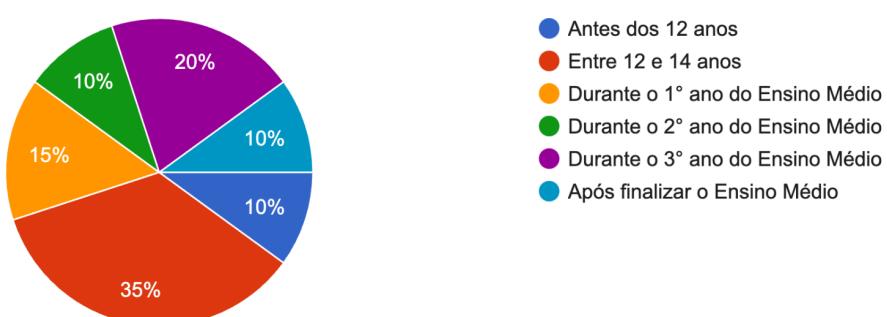
6.3

Jovens que escolheram o design como profissão

Foi criado um formulário online para que estudantes de design compartilhassem suas experiências. Perguntas como quando você decidiu ser designer, quando a profissão foi apresentada a você, que imagens tinha do curso antes de começar e quais tem agora foram algumas delas. O formulário obteve 21 respostas e aprendizados podem ser absorvidos dele.

Quando a profissão de designer foi apresentada a você?

20 respostas

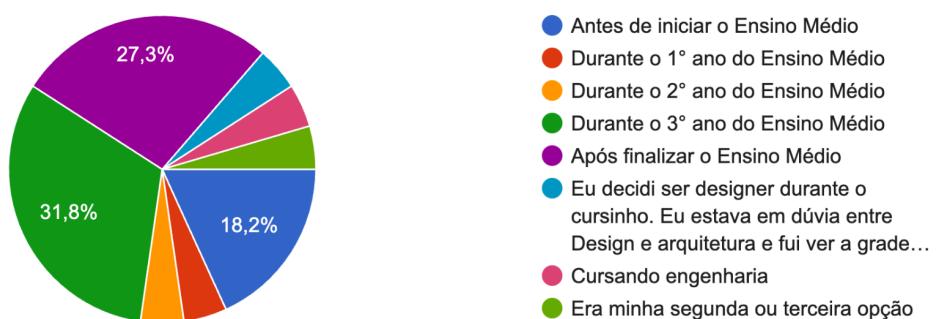


Fonte: Formulário “Por que design?” (Criado em: agosto de 2024).

É interessante notar que quase metade das respostas (45% ou 9 respostas) para a pergunta “quando a profissão de designer foi apresentada a você?” é de pessoas que conheceram a profissão até a idade dos 14 anos, o que pode corresponder à fase do Ensino Fundamental II. Apesar do número das respostas ter sido baixo (21), o valor dessa porcentagem é visto como positivo. A ideia do projeto, sendo assim, é que essa taxa aumente e mais jovens possam vir a conhecer o design previamente.

Quando você decidiu ser designer?

21 respostas



Fonte: Formulário “Por que design?” (Criado em: agosto de 2024).

Todavia, relativo à fase da escolha da profissão, a maioria dos alunos optou por ela apenas durante o Ensino Médio (9) ou mesmo após o seu término (8). É interessante notar que, dentre os oito alunos que responderam que optaram pelo design após o término do Ensino Médio, sete deles conheceram a profissão apenas durante o Ensino Médio, ou mesmo após a sua finalização. Se comparado com aqueles que escolheram cursar design antes de acabar a escola, pode-se dizer que houve um conhecimento um tanto quanto tardio da profissão.

Quando você decidiu ser designer?	Quando a profissão de designer foi apresentada a você
Após finalizar o Ensino Médio, Eu decidi ser designer durante o cursinho. Eu estava em dúvida entre Design e arquitetura e fui ver a grade curricular dos dois. Além disso, tbm fiz uma visita guiada na FAU e gostei muito.	Durante o 3º ano do Ensino Médio
Após finalizar o Ensino Médio	Durante o 3º ano do Ensino Médio
Cursando engenharia	Durante o 1º ano do Ensino Médio
Após finalizar o Ensino Médio	Durante o 3º ano do Ensino Médio
Após finalizar o Ensino Médio	Durante o 2º ano do Ensino Médio
Após finalizar o Ensino Médio	Após finalizar o Ensino Médio
Após finalizar o Ensino Médio	Após finalizar o Ensino Médio

Fonte: Formulário “Por que design?”. Pessoas que decidiram cursar design após o Ensino Médio tiveram contato com o curso apenas durante o Ensino Médio. (Criado em: agosto de 2024).

Desse modo, é indicado que, porventura, caso alguém venha a ter contato com a profissão mais cedo, isso possa auxiliar ou mesmo acelerar na sua escolha de curso. Os benefícios, entretanto, podem ir além. Retomando a teoria de James E. Marcia, o projeto em questão é capaz de expandir a fase moratória do adolescente, fornecendo-lhe mais informações sobre o universo do design e permitindo, assim, que ele tenha mais oportunidades de exploração. Além disso, pode auxiliar na transição para a fase de Identidade de Realização, ajudando o adolescente a buscar maior segurança e compreensão verdadeira de si mesmo, aspectos considerados muito benéficos.

Antes de iniciar o curso de Design, muitos estudantes tinham uma visão bastante limitada e, em alguns casos, distorcida sobre a profissão. A concepção mais comum era a de que o design se resumia principalmente ao design gráfico, associando-o à criação de logotipos, identidade visual, materiais de papelaria e diagramação de livros e revistas. Além disso, havia a crença de que seria necessário saber desenhar e que o curso seria essencialmente artístico, envolvendo desenho, animação e o uso de softwares como Photoshop. Alguns viam a profissão como desvalorizada e acreditavam que seria difícil obter uma boa remuneração. A ideia de um curso muito voltado para o aspecto prático e visual também era comum, com a expectativa de que ele fosse mais focado em trabalhos manuais e atividades criativas.

Ao longo do curso de Design, a visão dos estudantes sobre a profissão evoluiu consideravelmente, ampliando-se e se aprofundando em diversos aspectos da área. Ao longo da formação, os alunos passaram a entender que o design é um campo extremamente amplo e multidisciplinar, que vai muito além das áreas gráficas ou de produtos físicos.

A compreensão de que o design envolve resolução de problemas, pesquisa e métodos se tornou central. Muitos perceberam que o design não é apenas sobre criatividade espontânea, mas sim um processo projetual estruturado, que exige conhecimento técnico, pesquisa de usuários, experimentação e colaboração. Além disso, foi destacado o papel social do design, com muitos estudantes reconhecendo o impacto que ele pode ter na vida das pessoas e na transformação de contextos sociais. O curso também ampliou a visão sobre a aplicação do design em áreas como design de serviço, design para sustentabilidade, design para saúde, entre outros, além de mostrar a integração do design com disciplinas como psicologia, nutrição e engenharia.

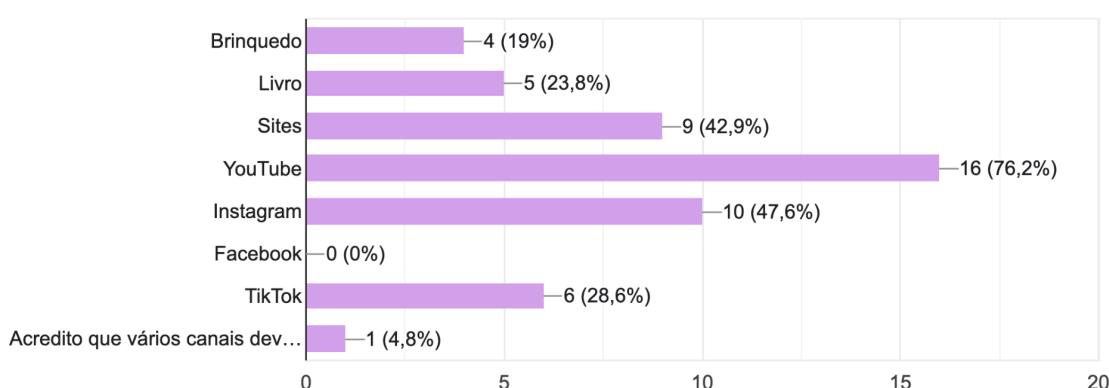
Os alunos passaram a entender que o trabalho do designer não se limita a criar algo bonito ou estético, mas envolve uma abordagem estratégica, voltada para a solução de problemas de maneira prática e eficaz. Muitos reconheceram que o designer deve ser capaz de pensar criticamente e projetar soluções que atendam às necessidades dos usuários e da sociedade de forma holística. A interdisciplinaridade do campo, que envolve tanto conhecimentos técnicos quanto humanísticos, também se tornou um ponto central na formação dos estudantes.

Embora a visão sobre o design tenha se tornado mais abrangente e fundamentada, alguns alunos ainda expressaram críticas quanto à falta de uma definição clara da profissão no mercado de trabalho e à percepção do design como uma atividade voltada apenas para a estética, muitas vezes desvalorizada. Ainda assim, a maioria dos estudantes destacou o caráter transformador e inovador da área, percebendo o design como uma ferramenta poderosa para impactar positivamente a sociedade e o cotidiano das pessoas.

Foi perguntado aos estudantes também que canais de comunicação seriam mais eficientes se conhecer mais a área e decidir cursá-la ou não. YouTube, plataforma previamente planejada para ser utilizada, teve o maior número de votos, o que indica que pode ser uma boa escolha, predizendo uma crença dos entrevistados que a plataforma é capaz de atingir o público jovem e seu formato de conteúdo se mostra atrativo para ele. Instagram e sites ficaram logo atrás. A plataforma do Facebook não recebeu nenhum voto, o que deve estar ligado à percepção de baixa aderência à plataforma por crianças e jovens.

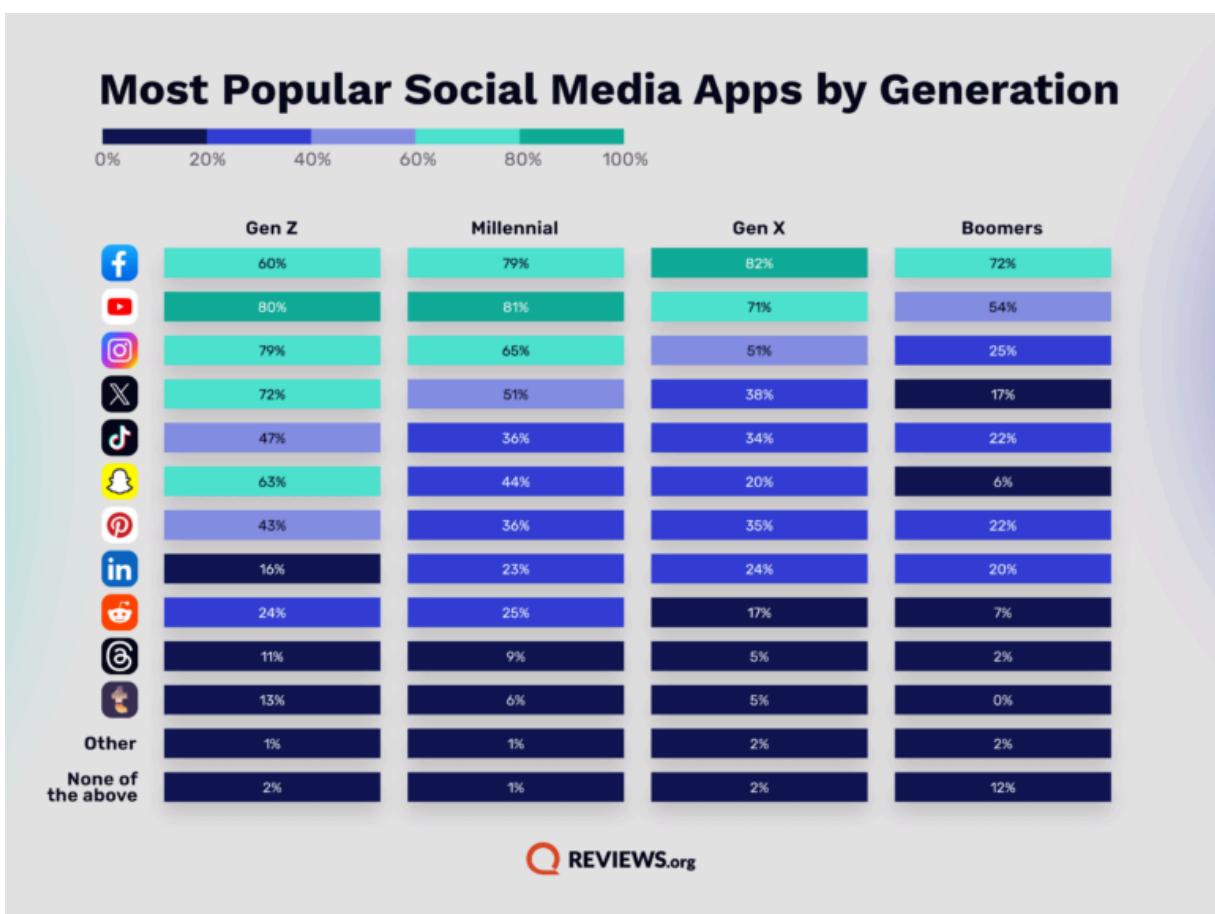
Que canais de comunicação seriam mais eficientes para você conhecer mais a área e decidir cursá-la ou não? (pode escolher vários!)

21 respostas



Fonte: Formulário “Por que design?” (Criado em: agosto de 2024).

Em 2023, o site Reviews perguntou a mil americanos sobre seus hábitos de mídias sociais. Plataformas de vídeos estão no topo para a geração Z. Por conseguinte, o YouTube aparece no topo dos mais populares para a geração. Foi observado que o Facebook está perdendo popularidade entre as gerações mais jovens, com uma queda significativa no uso por parte da Geração Z e dos Millennials, o que aponta para um afastamento dessas faixas etárias em relação a essa plataforma. Joe Osborne, porta-voz do Facebook, afirmou que os jovens continuam na plataforma, todavia, como nos últimos anos a concorrência cresceu, isso tem consumido o tempo dos adolescentes.



Fonte: Reviews (<https://www.reviews.org/internet-service/social-media-statistics/>, acesso em: 23 novembro 2024).

Para finalizar, foi questionado possíveis conteúdos para apresentar o universo do design para jovens de 12 a 17 anos de idade. Respostas como exemplos do design no cotidiano, impactos sociais, definição de design, metodologia de projeto foram algumas que inspiraram a solução deste trabalho. As respostas foram analisadas e auxiliaram na criação de conteúdos para a alternativa escolhida.

6.4

A fase do pré-vestibular

Foi entrevistada uma jovem de 18 anos que está atualmente cursando um pré-vestibular para medicina. As perguntas feitas a ela foram sobre a divulgação dos cursos das faculdades no espaço do cursinho, se ela conheceu colegas que optaram por uma mudança de curso durante o cursinho e como foi esse processo, qual foi o momento da decisão do curso superior, qual seria o apoio desejado do cursinho e quais conselhos ela daria para jovens que estão na fase da escolha de uma faculdade.

Dentre os aprendizados obtidos, tem-se que, em seu cursinho, não é divulgado sobre cursos específicos, apenas informações gerais sobre as instituições, como períodos de inscrição e datas de provas. A divulgação é feita através do próprio site do cursinho e de materiais impressos colocados no mural. Sendo assim, é possível deduzir que se espera que o estudante do pré-vestibular já tenha ciência do que pretende estudar na faculdade durante o cursinho, ou mesmo que a instituição de pré-vestibular não tem como foco principal auxiliar os estudantes nessa escolha. Desse modo, fica à critério dos alunos procurarem por si mesmos um curso com o qual se identifiquem e para o qual planejem passar no vestibular.

Segundo a entrevistada, a maioria de seus colegas decidiu sobre o curso de graduação após o Ensino Médio. Alguns estudantes iniciaram um curso universitário antes de mudar para outro mais adequado. Poucas pessoas decidiram sobre o curso antes do Ensino Médio. Ela também mencionou a necessidade de mais psicólogos nas escolas e cursinhos para ajudar os alunos a refletirem sobre suas escolhas de forma mais calma e informada. Destarte, conclui-se que, o momento da escolha de um curso superior pode ir além da fase escolar. Além disso, ao conceder informação aos alunos sobre os cursos, suas escolhas podem ser mais coerentes. Essas podem ser assistidas por apoio psicológico.

6.5

Psicólogos auxiliam nas escolhas

Ao conversar com uma psicóloga que atua na área clínica e com orientação vocacional, ela comentou que os materiais disponíveis para orientação vocacional por vezes são antiquados e, quando atualizados, caros. Por conseguinte, ela e seus pacientes utilizam de outros meios, principalmente os digitais, para juntos

expandirem seus conhecimentos sobre determinada área de atuação. Como explicou, durante as orientações vocacionais, o processo de descobrimento é mútuo, ela também participa e amplia seus conhecimentos sobre diversas faculdades e áreas de trabalho junto de seu orientando. Contou também que tanto para a orientação profissional quanto para palestras que normalmente ministra, é comum que utilize de diversos vídeos já disponíveis na plataforma do YouTube, de forma a auxiliar na explicação de certo conceito. Vale comentar que ela já utilizou clipes de personagens de desenhos animados, músicas conhecidas entre outros nesse processo. Mencionou que isso ajuda na assimilação e compreensão dos ouvintes e que, antigamente, ela mesma baixava os vídeos e realizava os recortes necessários. Todavia, hoje em dia já se encontra muito material pronto para o que ela precisa.

A divulgação por meios digitais é vista, assim, como favorável. Ao publicar um vídeo sobre uma área de atuação, ele pode beneficiar desde um estudante que busca conhecer mais sobre um assunto até um profissional de outro campo. O fato da psicóloga mencionar vídeos, e até mesmo a plataforma do YouTube, em detrimento de revistas, livros, artigos científicos entre outros materiais conota certas conclusões. Dentre elas, que em um primeiro contato com o assunto, espera-se algo mais leve, rápido e talvez até divertido. Ademais, levantar elementos popularmente conhecidos – como ela mesma citou, personagens de animação –, podem facilitar na assimilação de diversos assuntos.

7

Requisitos de projeto que orientaram a fase de desenvolvimento

7.1

Aspectos da forma de abordar

Após requisitos preliminares, comentários da banca avaliadora e mais pesquisas, os requisitos de projeto foram reformulados. Eles foram divididos em três partes: aspectos da forma de abordar, aspectos gerais da proposta e aspectos de conteúdo a ser abordado. Dando início com os aspectos da forma de abordar, é necessário:

1. Criar uma narrativa envolvente que conecte o aluno com exemplos próximos de sua vivência.
2. Utilizar uma linguagem simples, acessível, e um tom jovial e agradável para se conectar com o público-alvo.

3. Manter um tom claro e entusiasmado ao apresentar o conteúdo, de forma a engajar os jovens.
4. Adotar uma abordagem sedutora tanto no texto quanto nas thumbnails e na identidade visual, a fim de motivar o engajamento.
5. Utilizar elementos visuais e dinâmicos para tornar o conteúdo mais atraente e envolvente.
6. Ter um caráter divertido.
7. Manter uma abordagem leve.
8. Que vocabulário seja comprehensível para a faixa etária principal a ser alcançada, sempre explicando termos técnicos.

7.2

Aspectos gerais da proposta

É necessário:

9. Se for escolhida a proposta de vídeos, utilizar canais de comunicação digitais, como YouTube, TikTok e Instagram, para disponibilizar os vídeos.
10. Se for escolhida a proposta de vídeos, garantir que os conteúdos sejam apresentados em formatos de 1, 3, 10 e 15 minutos.
11. A experiência deve ser totalmente remota e assíncrona, permitindo que os usuários accessem o conteúdo a qualquer momento.
12. Desenvolver o conteúdo para jovens de 12 a 17 anos, com foco especial na faixa etária de 14 a 17 anos, e garantir que seja relevante para ambos os sexos.
13. Oferecer a possibilidade de acessar o conteúdo em formato impresso, como PDF, para estudo offline.
14. Desenvolver um plano geral e um roteiro prévio para garantir uma abordagem didática e bem estruturada.

15. Auxiliar jovens a partir dos 12 anos a conhcerem o universo do design.
16. Ter um nome simpático.
17. Mostrar como um designer pensa.
18. A ideia pode se manifestar em diferentes mídias simultaneamente.
19. Assegurar que o conteúdo seja facilmente atualizável para refletir as mudanças no campo do design e nas instituições de ensino.
20. O conteúdo deve ser dividido em módulos curtos, facilitando o acesso e a assimilação.
21. Implementar um sistema de feedback para que os usuários possam enviar dúvidas e comentários e receber respostas.
22. Sempre que possível, garantir que a produção do conteúdo seja de alta qualidade, com cuidado especial na elaboração dos vídeos e materiais.
23. Dar ênfase ao uso de elementos visuais e dinâmicos para aumentar o engajamento, como gráficos e vídeos, além de cuidar da produção e da identidade visual para tornar o conteúdo mais atraente.
24. Não ser custoso para o usuário; deve ser acessível financeiramente.
25. Ser leve, sem ensinar demais a ponto de deixar o usuário confuso.
26. Despertar curiosidade, para que as pessoas queiram consultá-lo.
27. Ser compartilhável.
28. Buscar ser verdadeiro, retratando a realidade.
29. Ser incentivador para o usuário.
30. Ser expansível.
31. Ser criativo.

32. Não ter longa duração, sendo conciso para o usuário.
33. Poder ser introduzido nas escolas.
34. Permitir que o usuário vivencie experiências relacionadas ao trabalho do designer.
35. Permitir que o usuário assimile com maior facilidade o que é design em seu entorno.
36. Fornecer ao usuário menos orientação para a universidade e mais uma visão ampla sobre o campo do design.
37. Ser de produção barata.

7.3

Aspectos de conteúdo a ser abordado

É necessário:

38. Incluir uma definição clara do campo do design.
39. Explicar a amplitude e a multidisciplinaridade do design, mostrando as diversas áreas de atuação e a variedade de caminhos profissionais disponíveis.
40. Compartilhar conhecimentos sobre o campo do design, incluindo a estrutura do ensino e as especialidades. Explicar algumas das disciplinas que são ministradas durante o curso de design, incluindo exemplos de conteúdos abordados.
41. Fornecer exemplos práticos do trabalho de design em diferentes contextos, como produtos, aplicativos e serviços.
42. Apresentar perfis de professores e descrever uma aula típica, incluindo as metodologias de ensino utilizadas.
43. Mostrar o ambiente de estudo em uma instituição de ensino de design, incluindo salas de aula e estúdios, além de trabalhos realizados por alunos para ilustrar a aplicação prática do conhecimento.
44. Incluir entrevistas com alunos para fornecer uma perspectiva pessoal sobre o curso e a experiência acadêmica.

45. Demonstrar a importância do design na vida cotidiana, com exemplos como ônibus, tênis, aplicativos, etc.
46. Incluir um segmento que mostre como e por que certas decisões de design são tomadas, detalhando o processo de tomada de decisão e suas justificativas.
47. Fornecer informações sobre como o design pode afetar a sociedade, o meio ambiente e a cultura, com exemplos específicos de impactos.
48. Explorar o papel do designer em projetos conhecidos, como brinquedos, espaços e aplicativos, e descrever a linha de pensamento que guiou essas criações.
49. Mostrar que o design é um método estruturado e não apenas criatividade, incluindo uma visão geral do processo que leva a soluções de design. Apresentar a metodologia de projeto.
50. Apresentar informações sobre o mercado de design, incluindo o potencial de ganho dos bons profissionais e a variação de preços no setor.
51. Esclarecer que o design não se limita a habilidades de desenho, mas abrange muitas outras competências e áreas, desmistificando conceitos errôneos.
52. Introduzir tecnologias como modelagem 3D, softwares de edição de imagens e animação, e mostrar como essas ferramentas são usadas na prática.
53. Explicar as diferenças entre design e outras áreas relacionadas, como arquitetura, engenharia e artes, e como cada uma contribui de maneira única.
54. Apresentar alguns nomes e trabalhos reconhecidos do universo do design.
55. Se necessário, compartilhar experiências pessoais com o design.
56. Apresentar uma lista de faculdades e cursos técnicos em que o design é lecionado, destacando as principais instituições e suas particularidades, e indicando as regiões e cidades em que estão localizadas.
57. Incluir informações sobre como o design é ensinado no Brasil, abordando as particularidades do ensino local, cursos e faculdades, para dar aos jovens uma perspectiva mais próxima da realidade brasileira.

58. É desejável compartilhar informações sobre a história do design, proporcionando uma visão mais ampla e contextualizada da área, incluindo como o design evoluiu ao longo do tempo no Brasil e no mundo.

8

Alternativas

8.1

Possíveis alternativas

Com os requisitos, foi possível procurar alternativas que abrangessem o que foi requisitado. São elas:

1. Brinquedo ou jogo que fale sobre design.
2. Livro introdutório sobre design.
3. Ação comunitária que envolva as pessoas na construção do conhecimento sobre o que é design.
4. Projeto prático em que se fale sobre design no meio de sua execução.
5. Mostrar objetos variados e explicar sobre design ao comentá-los.
6. Campanha com peças gráficas, mostra itinerante com painéis gráficos e banners que possam estar sempre em uma escola diferente.
7. Série de vídeos apresentando o que é design, com foco no público jovem, para um canal no YouTube.
8. Ação social que envolva design.
9. Intervenção que envolva design e possa explicar o que é design.
10. Projeções/mapping que expliquem mais sobre design.
11. Canal no YouTube para professores.

12. Canal no YouTube para pais.
13. Palestras nas escolas.
14. Visitas às escolas dos alunos do Ensino Médio com palestras.
15. Visitas guiadas às escolas de design com palestras.
16. Cartilha.
17. Painéis para serem fixados na FAU.
18. Documentário.
19. Podcasts.
20. Escadas de metrô com campanha sobre o que é design.
21. Exposição: O que é design?
22. História em quadrinhos.
23. Site.
24. Instagram.
25. TikTok.
26. Programa jornalístico (entrevistas com professores, designers).
27. Aplicativo interativo que ensine sobre design.
28. Workshop online sobre design.
29. Curso online com módulos curtos e interativos.
30. Série de posts em redes sociais com mini-aulas sobre design.
31. Clube de design para jovens, com reuniões e atividades práticas.

32. Série de vídeos curtos explicando diferentes áreas do design.
33. Livro de atividades e desafios de design para jovens.
34. Competição de design para jovens, com prêmios e exposições.
35. Feira de design com atividades interativas e workshops.
36. Infográficos educativos sobre design para impressão e compartilhamento online.
37. Aplicativo de realidade aumentada que ensine sobre design.
38. Vídeos de estudos de caso mostrando como o design resolve problemas reais.
39. Sessões de design thinking para escolas com projetos práticos.
40. Blog com artigos e tutoriais sobre design voltado para jovens.
41. Biblioteca de recursos online sobre design, incluindo vídeos e artigos.
42. Programa de mentoria online com designers para jovens.
43. Experiência imersiva em realidade virtual sobre o processo de design.
44. Série de filmes sobre design e inovação exibidos em escolas.
45. Série de mini-documentários sobre projetos de design icônicos.
46. Aplicativo de gamificação para aprender sobre design.
47. Painéis interativos em centros comunitários sobre design.
48. Cartões educativos sobre design para uso em sala de aula.

8.2

Definição da alternativa de projeto selecionada

Tendo em vista a trajetória do projeto, pesquisas e requisitos, a alternativa escolhida foi “série de vídeos apresentando o que é design, com foco no público jovem, para um canal no YouTube”.

8.3

Possíveis conteúdos e possíveis locais de gravação

8.3.1

Em casa

1. Incluir uma definição clara do campo do design.
2. Explicar suas várias áreas de atuação.
3. Citar exemplos de design no cotidiano e sua importância (como tênis, ônibus, aplicativos).
4. Fornecer informações sobre como o design pode afetar a sociedade, o meio ambiente e a cultura, com exemplos específicos de impactos.
5. Explorar o papel do designer em projetos conhecidos, como brinquedos, espaços e aplicativos, e descrever a linha de pensamento que guiou essas criações.
6. Mostrar que o design é um método estruturado e não apenas criatividade, incluindo uma visão geral do processo que leva a soluções de design, apresentando a metodologia de projeto.
7. Esclarecer que o design não se limita a habilidades de desenho, mas abrange muitas outras competências e áreas, desmistificando conceitos errôneos.
8. Explicar as diferenças entre design e outras áreas relacionadas, como arquitetura, engenharia e artes, e como cada uma contribui de maneira única.
9. Apresentar alguns nomes e trabalhos relevantes do universo do design.
10. Se necessário, compartilhar experiências pessoais com o design.
11. Apresentar uma lista de faculdades e cursos técnicos em que o design é lecionado, destacando as principais instituições e suas particularidades, incluindo as regiões e cidades onde são oferecidos.

8.3.2

Em faculdades

1. Explicar algumas das disciplinas ministradas durante o curso de design, incluindo exemplos de conteúdos abordados.
2. Filmar uma aula típica e destacar as metodologias de ensino utilizadas.
3. Mostrar o ambiente de estudo em uma instituição de ensino de design, incluindo salas de aula e estúdios.
4. Demonstrar que o design é um método estruturado e não apenas criatividade, apresentando uma visão geral do processo que leva a soluções de design, além de explicar a metodologia de projeto.
5. Apresentar uma lista de faculdades e cursos técnicos em que o design é lecionado, destacando as principais instituições e suas particularidades, incluindo as regiões e cidades onde são oferecidos.

8.3.4

Entrevistas com pessoas

1. Explicar suas várias áreas de atuação, podendo incluir entrevistas com profissionais de diferentes áreas.
2. Realizar entrevistas com alunos.
3. Entrevista com a Anna do passado (carta para o meu eu do futuro).

8.3.4

Diversos locais

1. Fornecer exemplos práticos do trabalho de design em diferentes contextos, como produtos, aplicativos e serviços.
2. Mostrar que o design é um método estruturado e não apenas criatividade, incluindo uma visão geral do processo que leva a soluções de design e apresentando a metodologia de projeto.

3. Esclarecer que o design não se limita a habilidades de desenho, mas abrange muitas outras competências e áreas, desmistificando conceitos errôneos.
4. Explicar as diferenças entre design e outras áreas relacionadas, como arquitetura, engenharia e artes, e como cada uma contribui de maneira única.
5. Apresentar uma lista de faculdades e cursos técnicos em que o design é lecionado, destacando as principais instituições e suas particularidades, incluindo as regiões e cidades onde são oferecidos.

8.3.5

Dinâmicas com jovens

1. Mostrar que o design é um método estruturado e não apenas criatividade, apresentando uma visão geral do processo que leva a soluções de design e explicando a metodologia de projeto.
2. Esclarecer que o design não se limita a habilidades de desenho, mas abrange muitas outras competências e áreas, desmistificando conceitos errôneos.
3. Explicar as diferenças entre design e outras áreas relacionadas, como arquitetura, engenharia e artes, e como cada uma contribui de maneira única.

9

A alternativa selecionada: Boralá Design

9.0

Proposta geral

Um material didático é aquele que auxilia na atividade pedagógica.

É um recurso pedagógico essencial que serve como apoio, orientação e base para o aprendizado do aluno. Ele pode assumir diversas formas, como livros, cartilhas, vídeos e outros dispositivos, todos voltados para a explicação e transmissão do conteúdo de forma sistematizada. Seu principal objetivo é auxiliar na atividade pedagógica, facilitando a aquisição do conhecimento e tornando o ensino mais eficaz. Em qualquer ambiente educacional, é praticamente impossível conceber

o processo de aprendizagem sem o uso de materiais que apoiem a transmissão do conteúdo.

O cerne deste trabalho de conclusão de curso era a criação de um material didático capaz de auxiliar no aprendizado dos jovens sobre o design. A partir da escolha da alternativa de “série de vídeos apresentando o que é design, com foco no público jovem, para um canal no YouTube”, foi pensada uma proposta. A ideia foi criar uma série de 10 vídeos que expliquem mais sobre o universo do design para adolescentes de 12 a 17 anos. Para a proposta entregável, objetivou-se a roteirização, gravação, edição e divulgação de quatro episódios pilotos, com duração entre cinco e sete minutos. Possíveis temas foram sugeridos para os demais episódios.

9.1

Primeira ideia

Para uma primeira ideia dos vídeos, buscou-se pensar em um título e possíveis conteúdos a serem abordados em cada um dos 10 vídeos. Tendo em vista que os quatro primeiros episódios seriam gravados e editados, eles foram mais especificados.

9.1.1

Episódio 1

Possível título: **Boralá**

O que será incluído no episódio:

- Definição do que é design.
- Exemplos de trabalhos de design em três áreas diferentes.
- Exemplos de design no cotidiano.
- O que não é design.

9.1.2

Episódio 2

Possível título: **Por que não?**

O que será incluído no episódio:

- Minha história ao escolher design.
- "Talvez algum dia você se pergunte: o design é para mim?"
- Entendimento de que existem muitas áreas próximas ao design.
- Diferenças entre design e outras áreas.
- Entrevistas com estudantes sobre os motivos para cursar design.
- Características que podem combinar com as de um designer.
- Lista de faculdades e cursos técnicos de design.

9.1.3

Episódio 3

Possível título: **Está no ar**

O que será incluído no episódio:

- O jeito de fazer design: metodologia de projeto.
- Explicação de que design não é só desenho ou criatividade. Comparação com o processo de fazer um bolo.
- Matérias ministradas no curso de design.
- Gravação de cenas de diversas disciplinas de design, com foco na USP, Mackenzie, etc.
- Exibição do ambiente de estudo: salas de aula, estúdios e espaços de convivência.
- Tour por uma faculdade de design.
- Ponto de vista dos alunos: como veem o design hoje.

9.1.4

Episódio 4

Possível título: **Temos!**

O que será incluído no episódio:

- Áreas de atuação do design.
- Como o design afeta a sociedade, a cultura e o meio ambiente.

- Pesquisas que exemplificam o impacto do design.
- Entrevistas com profissionais e pessoas impactadas pelo design.
- Criação de uma nuvem de palavras do universo do design (exemplo: usuário, método, projeto, solução, pesquisa).

9.1.5 Episódio 5

Possível título: **Dia a dia**

O que será incluído no episódio:

- Mostrando o design no cotidiano, tanto no presente quanto no passado.
- Locais possíveis: museus para mostrar o design histórico.
- Exemplo de design em pontos de ônibus, aplicativos, etc., para mostrar o design no dia a dia.

9.1.6 Episódio 6

Possível título: **Pensando bem**

O que será incluído no episódio:

- Como um designer pensa: introdução ao design thinking.
- Gravação de processos criativos em plataformas virtuais como LucidChart e Miro.
- Explicação de como o designer resolve problemas e traz soluções criativas.
- Gravação de uma lousa sendo desenhada, salas de aula e estúdios.

9.1.7 Episódio 7

Possível título: **Deu ruim**

O que será incluído no episódio:

- Relato de projetos desafiadores de design.
- Exemplos de soluções criativas e inovadoras que resolveram problemas complexos.

9.1.8 Episódio 8

Possível título: **Tupiniquim**

O que será incluído no episódio:

- História do design no Brasil.
- Como o design brasileiro é influenciado por elementos culturais e contextuais.
- Exemplos de projetos e influências do design no país.

9.1.9 Episódio 9

Possível título: **Conceitual**

O que será incluído no episódio:

- Explicação de conceitos fundamentais do design.
- Definição de termos-chave do design, como estética, funcionalidade, usabilidade, etc.
- Exemplificação desses conceitos em projetos reais.

9.1.10 Episódio 10

Possível título: **Lupa**

O que será incluído no episódio:

- A primeira fase do projeto de design: a pesquisa.
- Diferentes métodos de pesquisa aplicados ao design.
- Exibição de como os designers realizam pesquisa para coletar dados e insights.

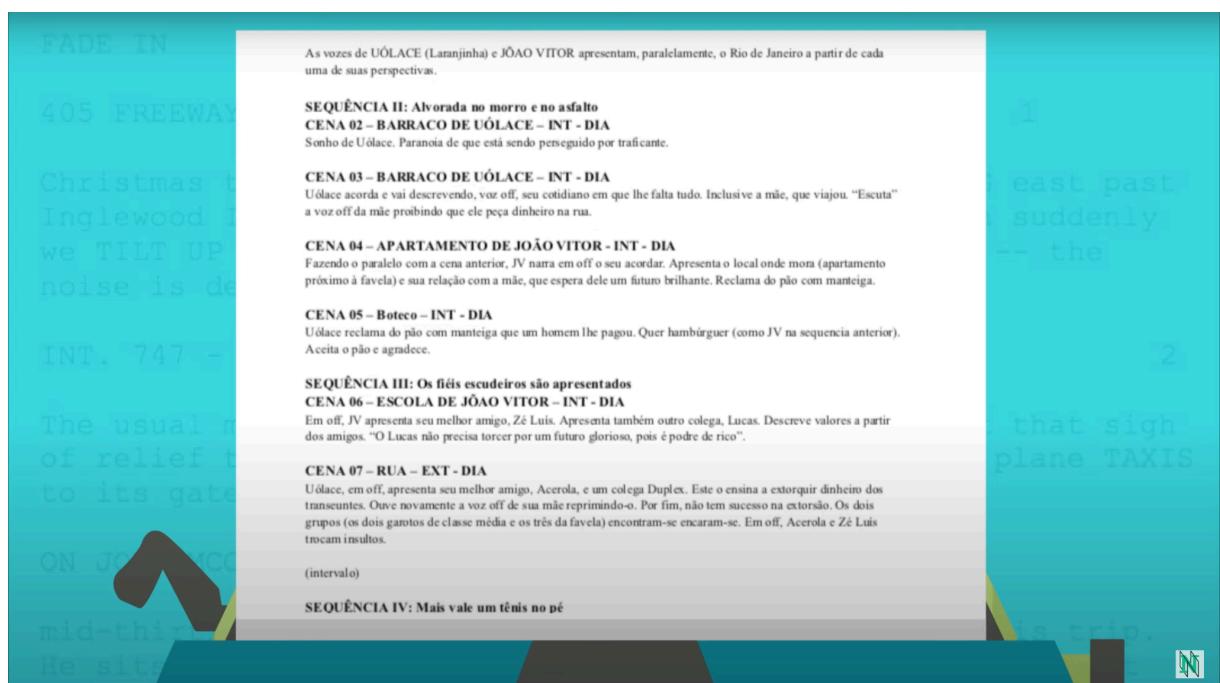
9.2

Criação da estrutura dos episódios da série

9.2.0

Estrutura pré-gravação

Procurando mais informações sobre como roteirizar e organizar as etapas de gravação, foi descoberto que no audiovisual existe a escaleta. Essa é uma forma de organizar a história, uma espécie de construção de estrutura dela. A escaleta permite identificar, cena a cena, o que ocorre. Normalmente é pautada por descrições curtas e objetivas das ações principais da cena, com cabeçalho, sem diálogo. Quando estruturada, ela pode auxiliar na criação do roteiro. Ela é dividida por sequências, as quais recebem uma breve descrição. E então por cenas, as quais têm número, local, se será uma gravação interna (INT) ou externa (EXT), e se será de dia, de tarde ou de noite.



Fonte: Canal Narratologia (<https://www.youtube.com/watch?v=e7lhKGFIHr0>, acesso em: outubro 2024)

Para o desenvolvimento do projeto, foi essencial estruturar o conteúdo a ser gravado, considerando fatores como o local de gravação, as pessoas envolvidas e os momentos em que falas pré-estabelecidas seriam necessárias, bem como aqueles em que a improvisação seria mais adequada. Dessa forma, buscou-se adaptar elementos do que é uma escaleta original e incorporar outros componentes que fariam parte do que seria um roteiro para atender às especificidades de cada episódio. Foi criada, assim, uma estrutura dinâmica e flexível que auxiliou por

demasiado na etapa de idealização, organização, gravação e edição dos conteúdos, que fosse de fácil compreensão para a autora do projeto.

Vale ressaltar que sua escrita é repleta da linguagem coloquial, pensada para alcançar o público jovem e se encaixar com expressões e ditados que a autora, quem teria uma presença recorrente nos vídeos, costumeiramente articula. Além disso, algumas indicações como V.O. (ou *voice-over*, ou narração), b-rolls e inserts (ambos, cenas complementares) foram adicionadas para auxiliar na orientação da confecção do material.

Iniciou-se com a criação das sequências após as dividir as ideias que seriam incluídas em cada vídeo e, destarte, as cenas foram adicionadas. Para os momentos em que falas seriam necessárias, elas foram descritas. Todo esse processo foi trabalhoso e passou por revisões com o professor orientador. O objetivo se manteve o de explicar para os jovens um pouco mais sobre o universo do design. Sendo assim, buscou-se simplificar alguns termos, inserir diversas cenas e adicionar certo dinamismo aos vídeos.

O aplicativo utilizado para a construção dessa estrutura pré-gravação foi o Microsoft OneNote, o qual permitiu adições, edições e visualizações desejadas, além de diversas marcações.

Gravação! ESCALETA

terça-feira, 8 de outubro de 2024 20:46

Episódio #1 | Boralá

Sequência 1: O que é design.
Cena 01 - FAU - INT - Noite
Respostas de estudantes: o que é design. Cortes rápidos.

Cena 02 - sala - INT - Dia
Cortes: eu acordando, momentos de viagem, itens de casa. VO: A gente acorda, interage com o mundo e chega um momento em que você começa a ver o design em praticamente tudo. Mas, de verdade, o que é design?

Cena 03 - sala - INT - Dia
Oie gente! Eu sou a Anna, tô terminando meu curso de design na USP e nessa série de vídeos eu vou te mostrar um pouquinho mais sobre o universo do design. Boralá!

Vale começar dizendo que ele pode ser dividido em 3 subáreas:
- Design visual
- Design de produto
- Design de serviço
Em todas essas áreas, o design busca ser uma interface, uma ponte, entre conteúdos anteriores e um usuário. Mas como assim? Vou te mostrar alguns exemplos práticos pra te ajudar com isso.

Sequência 2: Exemplos de trabalho de design (três áreas).
Cena 04 - sala - INT - Dia

- Dando alguns exemplos de design visual a gente pode citar os pôsteres, a arte de um perfil no Instagram, toda identidade visual em si, que são os elementos (o logo, as letras ou tipografia como a gente chama no design, a paleta de cores, entre outros elementos, que tornam uma marca tão única). Tudo isso são itens que um designer pode produzir.
- Em design de produto a gente tem vários exemplos também! Uma bicicleta, um abajur, um secador de cabelo, uma cadeira e até mesmo o seu celular aí tem elementos que foram projetados por um designer.
- Agora, indo para o design de serviço, esse eu vou ter que explicar um pouquinho mais, tá? Pensa em um restaurante.
- Ele tem um foco, de entregar a comida para o consumidor.

Marcar o que pode ser b-roll
Perguntas aos alunos da FAU
Pedir ajuda

ExSxCx_24.10.xx
ExSxCx_B1_24.10.xx (b-roll)

vai atuar em cada uma dessas etapas, planejando e organizando elas, para que a experiência final do usuário seja positiva.

FAU

Perguntas aos alunos:

1. (nome, em qual ano do curso você está?)
2. Por que você decidiu cursar design?
3. Por que alguém não deveria cursar design?
4. Que impressão você tem do design hoje ao cursar esse curso?
5. Se fosse para você fazer uma lista de características de um designer, quais seriam 3 itens que você incluiria nela?

Filmar da FAU:

1. Gravar cenas de aula sendo ministrada (3)
2. Plano aberto FAU
3. 1o andar
4. 2o andar
5. 3o andar
6. 4o andar
7. Lame

Episódio #2 | Por que não?

Sequência 3: Será que o design é para mim?
Entrevistas com estudantes, por que eles decidiram cursar design e por que alguém não deveria cursar design. Lista de características que talvez deem match com as de um designer.

Fonte: autoria própria

9.2.1

Estrutura do piloto do episódio 1

Após diversas edições e as próprias gravações, esta foi a estrutura final criada.

Piloto do episódio 1

Possível título: **Design é o quê...?**

Sequência 1: O que é design.

Cena 1 - FAU - INT - Noite

Respostas de estudantes: o que é design. Cortes rápidos.

Cena 2 - Sala - INT - Dia

Cortes: eu acordando, momentos de viagem, itens de casa.

VO (Voice-over): A gente acorda, interage com o mundo e, em determinado momento, começa a perceber o design em praticamente tudo. Mas, de verdade, o que é design?

Cena 3 - Sala - INT - Dia

Oi, gente! Eu sou a Anna, estou terminando meu curso de design na USP e, nesta série de vídeos, vou te mostrar um pouquinho mais sobre o universo do design. Boralá?

Vale começar dizendo que o design pode ser dividido em três subáreas:

Design visual

Design de produto

Design de serviço

Em todas essas áreas, o design busca ser uma interface, uma ponte entre conteúdos anteriores e um usuário. Mas como assim? Vou te mostrar alguns exemplos práticos para te ajudar a entender isso.

Sequência 2: Exemplos de trabalho de design (três áreas).

Cena 4 - Sala - INT - Dia

No design visual, podemos citar os pôsteres, a arte de um perfil no Instagram, toda a identidade visual, que envolve elementos como o logo, a tipografia (as letras, como

chamamos no design), a paleta de cores, entre outros elementos que tornam uma marca única. Esses são itens que um designer pode criar.

Em design de produto, temos vários exemplos! Uma bicicleta, um abajur, um secador de cabelo, uma cadeira e até mesmo o seu celular – todos esses itens possuem elementos projetados por um designer.

Agora, sobre design de serviço, vou explicar um pouquinho mais, tá? Pense em um restaurante. Ele tem um objetivo: entregar comida para o consumidor. Para que esse restaurante prospere, ele precisa cumprir várias etapas:

- Comprar os ingredientes certos.
- Os cozinheiros precisam preparar algo saboroso.
- Os funcionários devem atender bem os clientes.
- A comida precisa ser entregue ao motoboy para chegar na sua casa.
- No design de serviço, ele não cuida de todo o processo. Ele foca apenas na parte do serviço que envolve o contato com as pessoas.
- Se o cozinheiro é bom ou ruim, isso não entra no design de serviço. Mas a interação entre a capacidade de prestar um serviço e as pessoas, sim. É sobre como os clientes são recebidos, a limpeza do local, se tem motoboy, se a marca é legal. Esse design vai garantir que a experiência com as pessoas seja a melhor possível.
- Um hospital, um hotel ou uma farmácia são outros exemplos onde o design de serviço pode estar presente.

E vale lembrar que essas áreas podem se juntar em uma mesma solução. Por exemplo, um pote de margarina tem alguém desenvolvendo tanto o design do produto (a forma) quanto a parte visual (o logotipo, as cores, as fontes).

Sequência 3: Exemplos do design no cotidiano.

Cena 5 - Sala - INT - Dia

Ok, então acho que já deu para ter uma ideia de que o design está presente em vários elementos do nosso dia a dia, né? E mesmo que ele se divida em algumas subáreas diferentes, podemos perceber alguns elementos essenciais do design. Vou citar apenas alguns:

Reprodutibilidade e padronização: No design, é importante que seja possível produzir vários itens iguais, sem variação entre eles (insert: arte digital sendo criada e um elemento sendo copiado). Seja uma peça gráfica ou um produto industrial

(insert: vários garfos e colheres sendo mostrados), o design deve permitir essa reprodução e padronização.

O usuário: O design sempre é pensado para alguém. Nunca é algo feito do nada para o nada. O produto, a solução, já são pensados com foco no serzinho que vai utilizá-los. O design sempre precisa de um usuário.

Projeto: Uma identidade visual ou até um descascador de batata não aparecem assim, estalando os dedos (insert: Anna estalando os dedos). Todo esse processo exige pesquisa e desenvolvimento até chegar na solução final. Mas calma, esse é assunto para outro episódio!

Sequência 4: O que não é design.

Cena 6 - Sala - INT - Dia

Agora que você já aprendeu um pouco mais sobre o que é design, vamos ver o que não é design.

Design não é só estética, não é só "deixar bonito", ele precisa ser algo funcional. Design não é só pintura ou ilustração. Você pode até desenhar durante o processo, mas projetar envolve outras etapas também.

O design não cria "conteúdos anteriores". Por exemplo, quando um designer vai criar um layout para um livro, ele não escreve o livro. Ou, quando o designer trabalha no design de um ventilador, ele não é responsável pela parte tecnológica, por viabilizar como o motor vai funcionar, mas sim pela interface, ou seja, pelo desenho do ventilador: os materiais utilizados, como o usuário entenderá em qual velocidade está, entre outros aspectos.

Sequência 5: Encerramento do episódio.

Cena 7 - Sala - INT - Dia

Acho que é isso por agora, galera! E aí, boralá aprender o que é design?

9.2.2

Estrutura do piloto do episódio 2

Piloto do episódio 2

Possível título: **Por que não?**

Sequência 1: Minha história quando escolhi design

Cena 1 - Sala - INT - Dia

Minha história quando escolhi design (entrei no site da Belas Artes, vi a matéria de cores e descobri que aprenderia sobre letras, naquela época eu gostava muito de lettering). Câmera aproximando, zoom constante, Anna sentada como se estivesse dando uma entrevista, não olhando diretamente para a câmera.

Quando eu estava no primeiro ano do Ensino Médio, entrei no site de uma faculdade e vi que tinha um curso chamado design. Fui fuçando, abri a grade de matérias, vi que poderia aprender sobre cores e tipografia — que é aprender um pouco mais sobre fontes e letras. Naquela época, eu era fã de lettering. Eu já fui me apaixonando pelo curso. Talvez eu já tivesse ouvido falar de algo do tipo antes, mas para mim, aquele foi o momento em que eu descobri que o design existia. Posso melhorar aqui, mas foi naquele momento que comecei a pensar com mais carinho sobre ele.

Cena 2 - Sala - INT - Dia

"Talvez algum dia você se pergunte: o design é para mim?" Oi, gente! Eu sou a Anna e, se você viu o episódio 1, já deu para ter uma ideia do que é design. E é legal entender que existem muitas áreas, várias delas bem próximas ao design. Dá para citar...

Sequência 2: Design e outras áreas próximas. Sintetizando algumas diferenças.

Cena 3 - Casa, escritório - INT - Dia

A arquitetura, a publicidade, as artes plásticas e o artesanato. Vou colando post-its na parede com o nome de cada uma dessas áreas. Adicionando fita crepe atrás do post-it.

Cena 4 - Casa, escritório - INT - Dia

Pode levar algum tempo para entender todas as diferenças entre as áreas, mas alguns pontos que a gente pode citar são:

- 1. Arquitetura:** Escalas e produção seriada.

(VO) [Mas, melhor gravar a A-Roll, não apenas o VO]: Na arquitetura, a escala muitas vezes é maior. Pense em um prédio, em uma casa, ou até mesmo em uma sala de escritório. O arquiteto trabalha com todo esse ambiente, enquanto o designer projeta itens dele, como uma janela, um ventilador, um abajur. A escala é bem diferente. Ah, e vale falar também sobre a produção seriada. O designer projeta

já pensando que algo pode ser replicado, indo para a indústria e podendo ser produzido em série, com vários iguais. Já quando um arquiteto projeta uma casa, por vezes é um projeto que vai servir exclusivamente para aquela casa, de acordo com os gostos pessoais de quem mora lá, o terreno, etc.

2. Publicidade: Divulgar x Projetar e consumidor x Usuário (na maioria das vezes).

Agora, bora pensar em um produto. O papel de um publicitário é entender como divulgar aquilo, enquanto o designer pode ser quem projeta o produto ou cria as peças gráficas para divulgá-lo na internet.

3. Artes plásticas: Liberdade criativa x Restrições de projeto.

Nas artes plásticas, você tem mais liberdade criativa, então talvez você não tenha tantas restrições ou requisitos como um projeto de design pode ter. Sendo designer, você não consegue criar apenas o que quer, do jeito que quer. Existe um usuário por trás, um manual de marca já construído que você precisa seguir.

4. Artesanato: Produto individualizado.

No artesanato, o produto é mais individualizado, aceita mais variações e certa interferência manual. E como a gente já viu, o design visa criar um produto que possa ser replicado várias vezes e seja bem padronizado.

Vale mencionar que essas áreas, por vezes, se interligam e, no mercado de trabalho de hoje, você vê isso acontecendo com muita frequência.

Sequência 3: Será que o design é para mim? Entrevistas com estudantes, por que decidiram cursar design e por que alguém não deveria cursar design. Lista de características que talvez combinem com as de um designer.

Cena 5 - Casa - INT - Dia

Câmera acompanhando o meu movimento, andando pela faculdade. Plano fechado, estilo vlog.

VO: Para entender um pouco mais se o design é ou não para você, eu decidi perguntar para os universitários, literalmente. Eu fiz três perguntas:

- Por que você decidiu cursar design?
- Por que alguém não deveria cursar design?
- Quais são as características que um designer tem que ter?

Bora começar pela primeira!

Cena 6 - FAU - INT - Noite

Entrevista com estudante 1:

- Por que você decidiu cursar design?
- Por que alguém não deveria cursar design?

- Se fosse para você fazer uma lista de características de um designer, quais seriam três itens que você incluiria nela?

Cena 7 - FAU - INT - Noite

Entrevista com estudante 2:

- Por que você decidiu cursar design?
- Por que alguém não deveria cursar design?
- Se fosse para você fazer uma lista de características de um designer, quais seriam três itens que você incluiria nela?

Cena 8 - FAU - INT - Noite

Entrevista com estudante 3:

- Por que você decidiu cursar design?
- Por que alguém não deveria cursar design?
- Se fosse para você fazer uma lista de características de um designer, quais seriam três itens que você incluiria nela?

Cena 9 - FAU - INT - Noite

Entrevista com estudante 4:

- Por que você decidiu cursar design?
- Por que alguém não deveria cursar design?
- Se fosse para você fazer uma lista de características de um designer, quais seriam três itens que você incluiria nela?

Cena 10 - FAU - INT - Noite

Entrevista com estudante 5:

- Por que você decidiu cursar design?
- Por que alguém não deveria cursar design?
- Se fosse para você fazer uma lista de características de um designer, quais seriam três itens que você incluiria nela?

Cena 11 - Casa, mesa rosa - INT - Dia

Lista de características que talvez combinem com as de um designer.

Se você tem algumas dessas características, pode ser que o design seja para você. Estilo stop-motion. Papéis dobrados e eu vou abrindo-os, formando uma grande lista na mesa. Ou edito tudo e vou colocando as palavras na tela, contando quantas vezes cada característica foi citada.

Sequência 4: Lista de faculdades e cursos técnicos.

Cena 12 - Sala - INT - Dia

E se você está pensando em cursar design (ou talvez você só esteja aqui por pura curiosidade, sinta-se sempre bem-vindo, não tem problema algum), aqui vai uma lista rápida de faculdades:

1. Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
2. Universidade de São Paulo (USP)
3. Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
4. Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)
5. Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)
6. Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM)
7. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
8. Universidade Federal do Paraná (UFPR)
9. Universidade Federal de Goiás (UFG)
10. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)

No Rio Grande do Sul, temos a UFRGS; em São Paulo, tem a USP e a ESPM. Lá em Pernambuco, tem a Universidade Federal de lá, a UFPE, e assim por diante.

Eu vou deixar essa lista aqui na tela e é só pausar que você consegue conferir 10 faculdades brasileiras que oferecem design. Segundo o Ranking Universitário Folha (RUF), essas são as melhores instituições de ensino superior do país em design. E aí, por que não? (*Inserir data de pesquisa: 2023*)

9.2.3

Estrutura do piloto do episódio 3

Piloto do episódio 3

Possível título: **Está no ar**

Sequência 1: Jeito de fazer design. Metodologia de projeto. Não é só desenho, criatividade. Comparação com a preparação de um bolo.

Cena 1 - Casa, sala, parede rosa - INT - Dia

Anna com um fone, imitando um locutor. Entonação de locutor de rádio de futebol.

Está no ar mais um Boralá Design! E no episódio de hoje, veremos: como é que se faz design? É só sair desenhando? Só as pessoas criativas podem fazer isso? Você vai descobrir hoje no episódio 3.

Cena 2 - Casa, sala, parede rosa - INT - Dia

Anna arrumando o avental, com a batedeira e alguns ingredientes na mesa.

- Colocando o avental: bora pensar em uma boleira, em uma pessoa que faz e vende bolos.
- Celular na mão: quando ela recebe uma encomenda, ela não sai fazendo tudo de uma vez.
- Insert: Augusto pedindo: "pra sábado que vem dá. Qual seria o bolo?" "Vai ser um bolo de abacaxi para 15 pessoas."
- Pegando as receitas: existe uma primeira fase, em que ela recebe o pedido e começa a pesquisar como vai fazer o bolo.
- Pegando os corantes: ela busca referências legais de decoração.
- Insert: Anna abrindo o congelador, seria legal falar bem nesse momento: reúne as receitas para o recheio e a cobertura.
- Colocando os materiais na mesa: ela tem todos os materiais que precisa e aí, só então, ela pode, de fato,
- Ligando a batedeira: colocar a mão na massa!

Cena 3 - Casa, sala, parede rosa - INT - Dia

Oi, gente, aqui é a Anna! E eu vou te contar uma coisa: no design também é assim! Uma solução não surge "do nada". Existem etapas para a gente chegar lá! Tem uma primeira fase, a de pesquisa, e uma segunda, a de desenvolvimento. Mas bora desenhar para deixar essa sequência de projeto bem clara!

Cena 4 - Casa, sala, parede rosa - INT - Dia

Tudo começa com a definição do problema. Com ele definido, a gente pode entrar na nossa grande fase de pesquisa e começar pelo levantamento de dados. Depois que a gente recolheu bastante informação, é hora de tratá-la. Temos, então, o tratamento de dados. Beleza, agora a gente quer ir para a outra grande fase, a do desenvolvimento, mas para isso, passamos por um meio de campo: os requisitos de projeto. Já não é mais a pesquisa, mas ainda não é o desenvolvimento. São instruções que podem ser criadas após a pesquisa para orientar a subfase de projeto. Ok, agora entramos no momento de executar, na grande fase do desenvolvimento. E aí, temos a fase de projeto e depois, a de comunicação. E se tudo for bem resolvido, no final, a gente chega à solução!

Cena 5 - Casa, escritório - INT - Dia

Anna desenhando na lousa do escritório. P, D, LD, TD, P, C.

Cena 6 - Casa, sala, parede rosa - INT - Dia

Isso é uma das coisas que a gente aprende no curso de design! Esse daqui é o meu professor ensinando sobre.

E no curso de design, você aprende sobre metodologias de projeto, tipografia, como utilizar ferramentas como Illustrator, Photoshop, Fusion, e outras, para conseguir projetar. (Às vezes, você aprende meio por fora, não tanto nas aulas da faculdade, mas o incentivo está ali.)

Existem cursos de design que são específicos, como design visual ou design de produto, mas também há os cursos generalistas, que abordam as três subáreas. Durante o curso, você consegue aprender um pouco sobre todas elas.

Agora, Boralá que eu vou fazer um mini tour pela faculdade de design aqui da USP (e também do Mackenzie). O curso de design em ambas as universidades é oferecido no prédio da FAU, na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (isso mesmo, o mesmo nome do prédio para as duas).

No Mackenzie, o curso pode ser tanto vespertino, do 1º ao 4º semestre, e noturno, do 5º ao 8º, como também apenas noturno durante os oito semestres.

Na USP, os 10 semestres de curso são oferecidos somente à noite, o que é interessante, pois permite que o aluno trabalhe durante o dia.

Lá, o prédio da FAU tem uma biblioteca, cantina, um ateliê interdepartamental, estúdios e as salas de aula. Esta é a vista quando você olha para cima.

O prédio ao lado é carinhosamente conhecido como LAME, e é aqui onde os alunos podem literalmente colocar a mão na massa. O curso é muito baseado em projetos, e não é tão comum ter provas como na escola.

Boralá, vou te mostrar o que o pessoal está aprontando.
Aqui no Mackenzie...

Sequência 2: Matérias que são ministradas no curso. Gravar cenas de várias delas. Tentar gravar da USP e do Mackenzie.

Cena 7 - USP, sala de aula 1 - INT - Dia/Noite

Matérias que são ministradas no curso. Gravar cenas de aula sendo ministrada 1. USP.

Cena 8 - USP, sala de aula 2 - INT - Dia/Noite

Matérias que são ministradas no curso. Gravar cenas de aula sendo ministrada 2. USP.

Cena 9 - USP, sala de aula 3 - INT - Dia/Noite

Matérias que são ministradas no curso. Gravar cenas de aula sendo ministrada 3. USP.

Cena 10 - Mackenzie, sala de aula 1 - INT/EXT - Dia/Noite

Matérias que são ministradas no curso. Gravar cenas de aula sendo ministrada 1. Mackenzie.

Cena 11 - Mackenzie, sala de aula 2 - INT - Dia/Noite

Matérias que são ministradas no curso. Gravar cenas de aula sendo ministrada 2. Mackenzie.

Cena 12 - Mackenzie, sala de aula 3 - INT - Dia/Noite

Matérias que são ministradas no curso. Gravar cenas de aula sendo ministrada 3. Mackenzie.

Sequência 3: Ambiente de estudo. Mostrar como são os espaços (LAME, estúdios, salas de aula, espaços de convivência). Tour por uma faculdade de design.

Cena 13 - Local - INT/EXT - Dia/Noite

Tour por uma faculdade de design. FAU USP. Plano aberto.

Cena 14 - Local - INT/EXT - Dia/Noite

Tour por uma faculdade de design. FAU USP. 1º andar.

Cena 15 - Local - INT/EXT - Dia/Noite

Tour por uma faculdade de design. FAU USP. 2º andar.

Cena 16 - Local - INT/EXT - Dia/Noite

Tour por uma faculdade de design. FAU USP. 3º andar.

Cena 17 - Local - INT/EXT - Dia/Noite

Tour por uma faculdade de design. FAU USP. 4º andar.

Cena 18 - Local - INT/EXT - Dia/Noite

Tour por uma faculdade de design. FAU USP. LAME.

Cena 19 - Local - INT/EXT - Dia/Noite

Tour por uma faculdade de design. Mackenzie.

Sequência 4: O ponto de vista dos alunos. Que impressão você tem do design hoje?**Cena 20 - Casa, sala, parede rosa - INT - Dia**

Eu perguntei para alguns alunos o que eles entendem hoje sobre o que é design, porque a nossa visão acaba mudando bastante. Quando a gente entra no curso, tem uma visão, e ao longo dele, temos outra. E essas foram as respostas que eu recebi.

Entrevistas com aluno 1 da FAU:

Pergunta: Que impressão você tem do design hoje, ao cursar esse curso?

Cena 21 - FAU - INT - Noite

Entrevistas com aluno 2 da FAU:

Pergunta: Que impressão você tem do design hoje, ao cursar esse curso?

Cena 22 - FAU - INT - Noite

Entrevistas com aluno 3 da FAU:

Pergunta: Que impressão você tem do design hoje, ao cursar esse curso?

Cena 23 - FAU - INT - Noite

Entrevistas com aluno 4 da FAU:

Pergunta: Que impressão você tem do design hoje, ao cursar esse curso?

Cena 24 - FAU - INT - Noite

Entrevistas com aluno 5 da FAU:

Pergunta: Que impressão você tem do design hoje, ao cursar esse curso?

Sequência 5: Encerramento do episódio.**Cena 25 - Casa, sala, parede rosa - INT - Dia**

Agora você já sabe um pouquinho mais sobre a faculdade de design. Também vale mencionar que, no Brasil e no mundo afora, muita coisa pode ser diferente, mas acho que já deu para ter uma ideia, né? E se você está a fim de saber como

é o trabalho de um designer, vida real mesmo, aí você tem que ver o próximo episódio. E aí, boralá?

9.2.4

Estrutura do piloto do episódio 4

Piloto do episódio 4

Possível título: **Temos!**

Sequência 1: Áreas de atuação.

Cena 1 - Escritório, parede preta - INT - Dia

Beleza, tenho meu diploma de design. Agora, o que eu faço com isso?

Insert: Anna pega o diploma e joga para o lado. Oi, gente, aqui é a Anna!

E para entender como é o dia a dia de um designer, eu conversei um pouco mais com a Gi e com o José. (Opção B, caso as meninas consigam vir aqui em casa: Eu reuni uma galera para a gente acompanhar de pertinho como é isso.)
A Gi trabalha com design gráfico e o José vai contar pra gente como é trabalhar com design de produto.

Cena 2 - Escritório - INT/EXT - Dia/Noite

Entrevista com o profissional de design de produto, José.

- Introduza-se. Qual é o seu nome e com o que você trabalha?
- Onde você já trabalhou?
- Em quais projetos você trabalhou?
- Como é o dia a dia de um designer de produto?
- Teve algum projeto que você mais gostou de fazer?
- Para você, como o design afeta a sociedade e o meio ambiente?
- Algo que o pessoal não saiba sobre o dia a dia de um designer de produto e que você acha que vale a pena mencionar?

Cena 3 - Casa da Giovanna - INT/EXT - Dia/Noite

Entrevista com a profissional de design visual, Giovanna de Freitas.

- Introduza-se. Qual é o seu nome e com o que você já trabalhou?
- No que você está trabalhando agora?

- Gravar em uma reunião.
 - Gravar pensando, se organizando para fazer algo.
 - Comentar como estão os projetos da semana.
 - Comentar um dos projetos mais legais em que você já trabalhou (pode mostrar?).
 - Algo que o pessoal não saiba sobre o dia a dia de um designer e que você acha que vale a pena mencionar?
 - Para você, como o design afeta a sociedade e o meio ambiente?
-

Sequência 2: Como o design afeta a sociedade e o meio ambiente. Mostrar algumas pesquisas ou entrevistas com as pessoas.

Cena 4 - Local - INT/EXT - Dia/Noite

Entrevistas com pessoas: alunos da FAU, professores e profissionais.

Cena 5 - Local - INT/EXT - Dia/Noite

Mostrar a 1^a pesquisa sobre como o design afeta a sociedade.

Cena 6 - Local - INT/EXT - Dia/Noite

Mostrar a 2^a pesquisa sobre como o design afeta o meio ambiente.

Cena 7 - Local - INT/EXT - Dia/Noite

Como o design afeta a sociedade e o meio ambiente.

Sequência 3: Nuvem de palavras

Cena 8 - Casa, sala, mesa rosa - INT - Dia

Fazer uma nuvem de palavras do universo do design. (Palavras-chave: universo do design no meio, usuário, - artistagem + método, projeto, resolver problemas, soluções, pesquisa, requisitos, alternativas)

VO: "O universo do design é imenso! E ele pode fazer muito bem para o mundo. E agora que você já sabe um pouquinho, acho que posso encerrar esse vídeo dizendo: 'Temos design'." Música continua tocando enquanto a nuvem de palavras continua sendo desenhada.

9.2.5

Estrutura do encerramento dos vídeos

Encerramento dos vídeos

Cena 1 - Escritório, parede preta - INT - Dia

O Boralá foi criado como uma solução para o meu projeto de TCC, para que mais pessoas pudessem conhecer o universo do design.

Se você gostou deste vídeo, eu te convido a se inscrever no canal, deixar o seu like e compartilhar esse conteúdo com alguém que toparia super aprender algo novo! E E aí, boralá?

9.3

Gravações

As gravações ocorreram em diversos locais e com diversas pessoas. Muitas delas foram produzidas na própria casa da autora e com ela mesma, de modo a criar uma relação mais próxima com o ouvinte e facilitar o processo, realocando o tempo de deslocamento para outras cenas em que um local específico seria ainda mais necessário. Ao todo, foram mais de 400 vídeos gravados, sendo desde vídeos para b-rolls, com durações curtas — entre 10 e 30 segundos — , até entrevistas ou gravações gerais do episódio, que duraram desde 2 minutos até 30 minutos. A estrutura criada não foi seguida à risca, todavia, ela auxiliou muitíssimo nos momentos de preparação e gravação.

Para as gravações, foram utilizados a câmera traseira de um celular iPhone 12, microfones sem fio de lapela Boya V2 e tripés. Elas ocorreram no mês de outubro e no mês de novembro. No calendário pessoal da autora, foram destinadas datas desses meses, reservando ao menos nove dias para filmagem. Algumas delas, todavia, ocorreram de modo corriqueiro, de modo a aproveitar as situações do cotidiano que fariam sentido para o projeto.



Footage_geral **58,99 GB**

Modificado: Terça-feira, 19 de novembro de 2024 às 16:16

Etiquetar...

▼ Geral:

Tipo: Pasta
 Tamanho: 58.993.012.432 bytes (58,99 GB no disco) para
 454 itens
 Onde: TCC2
 ▶ Videos
 Criado: quarta-feira, 6 de novembro de 2024 às 11:39
 Modificado: terça-feira, 19 de novembro de 2024 às 16:16

Pasta compartilhada
 Bloqueado

▼ Mais Informações:

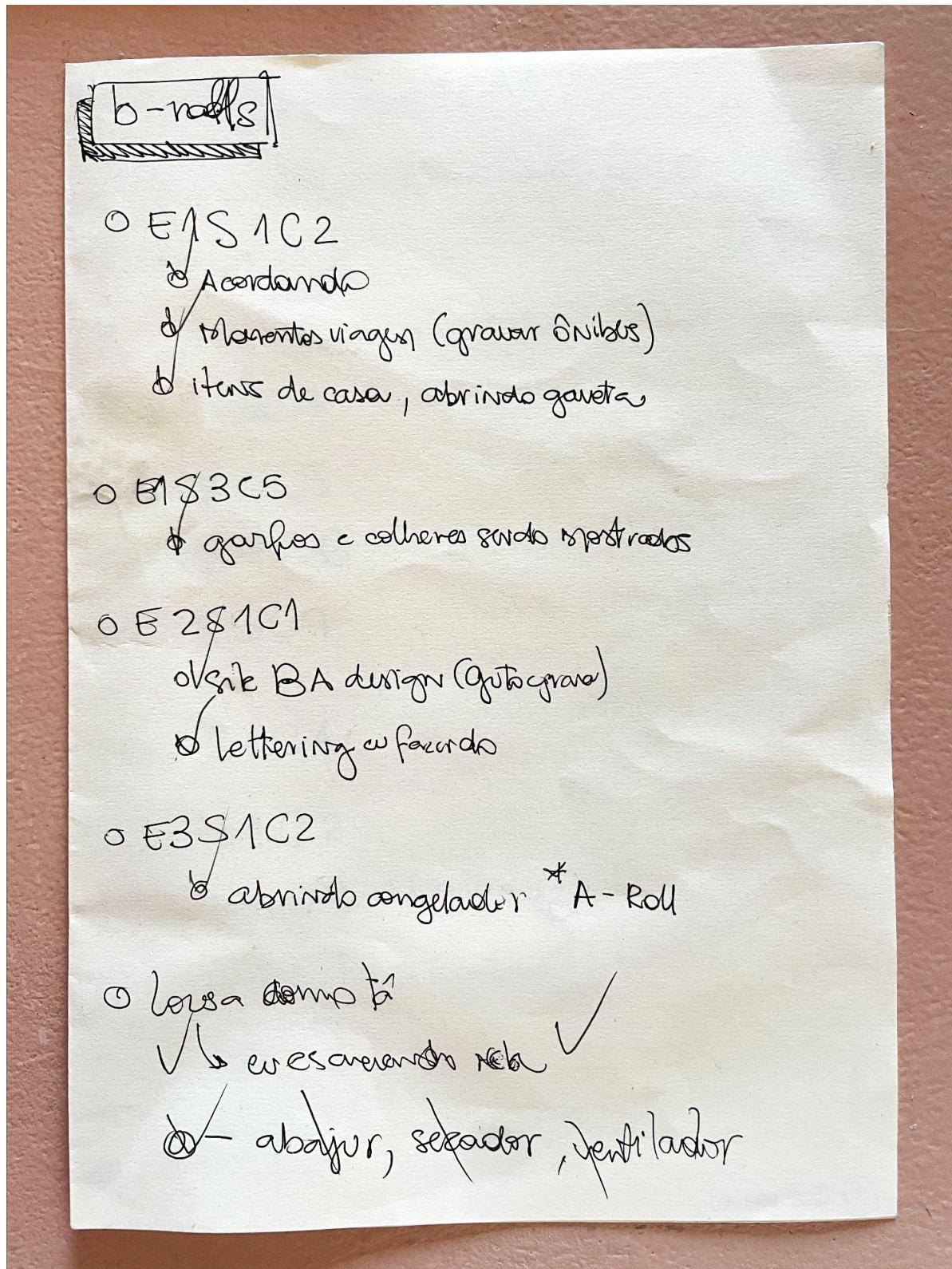
Última abertura: sábado, 16 de novembro de 2024 às 14:54

Fonte: Mais de 400 vídeos, autoria própria

Dentre os locais utilizados para gravação pode-se citar as faculdades de design da USP e do Mackenzie, seus respectivos estúdios, salas de aula e locais de convivência; estrada, metrô e local de palestras. Foram entrevistadas ao todo, 22 pessoas, entre alunos e professores. Nem todas entrevistas foram utilizadas, todavia.

Tanto quanto possível, houve o empenho de gravar com a luz do sol. Algumas gravações, contudo, foram realizadas no período noturno, especialmente as cenas das faculdades. Por fim, elas foram capazes de transmitir certa fidelidade ao cotidiano do aluno do design, uma vez que os cursos tanto no Mackenzie quanto na USP dispõe da opção noturna.

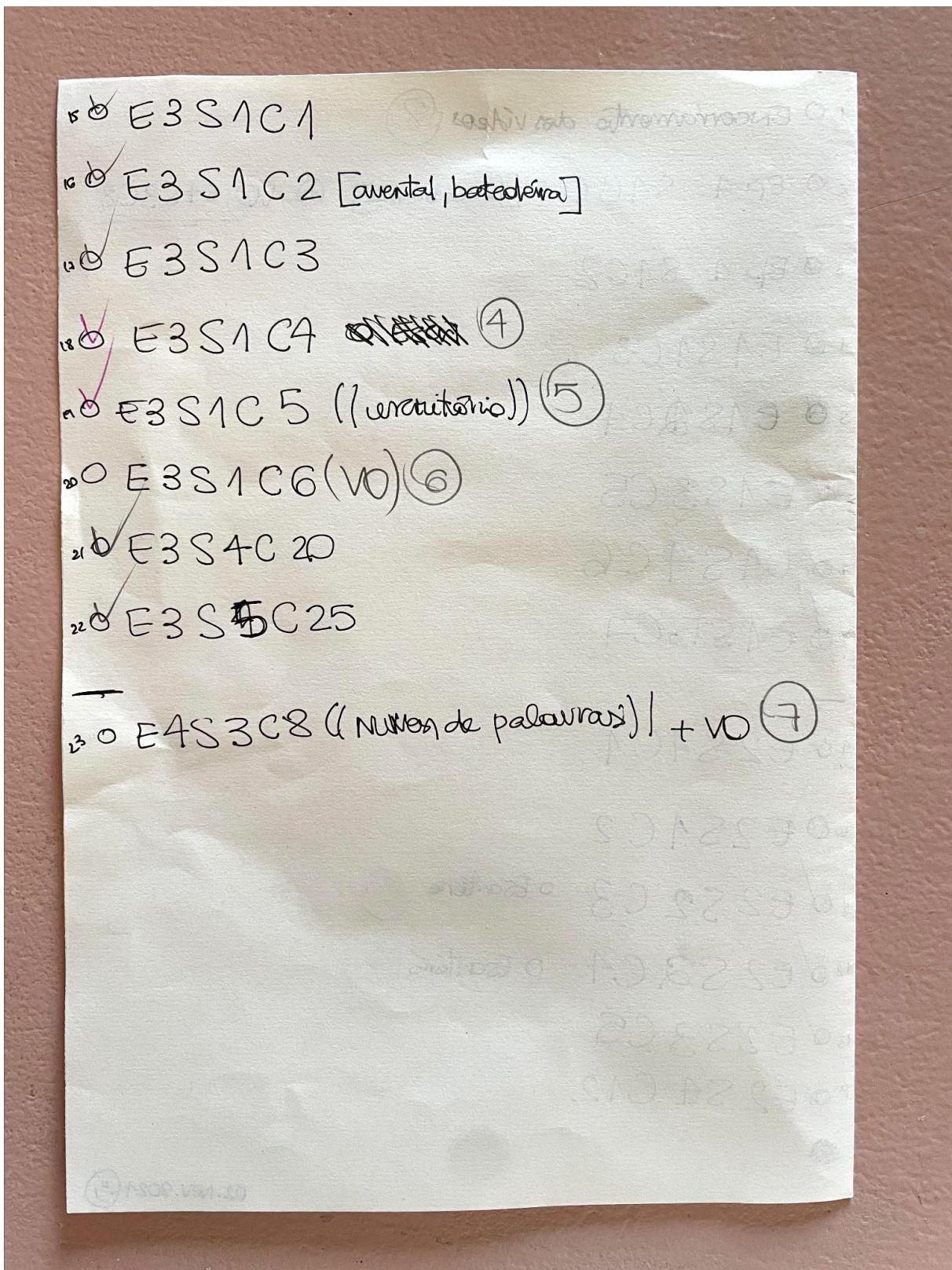
Para as gravações a serem realizadas em casa, arquivos manuscritos foram produzidos para auxiliar na organização das filmagens. Seus códigos, a exemplo “E1S1C2”, referem-se ao episódio, sequência e cena que deveria ser filmada. Os códigos permitiram uma ligação com a estrutura dos episódios e auxiliaram na fácil compreensão do que já havia sido gravado e o que ainda faltava.



Fonte: B-rolls a serem gravados, autoria própria

- 1 ○ Enenramento dos vídeos (8)
 —
 2 ○ BP 4. S1C1 [blusa branca] + VO E4S3C8
 —
 3 ○ BP 1 S1C2 (1)
 —
 4 ○ E1S1C3
 —
 5 ○ E1S2C4
 —
 6 ○ E1S3C5
 —
 7 ○ E1S4C6
 —
 8 ○ E1S5C7
 —
 9 ○ E2S1C1
 —
 10 ○ E2S1C2
 —
 11 ○ E2S2C3 ○ Escritório (2)
 —
 12 ○ E2S2C4 ○ Escritório (3)
 —
 13 ○ E2S3C5
 —
 14 ○ E2S4C12
- 02.NOV.2024 (4)

Fonte: Cenas a serem gravadas em casa, autoria própria

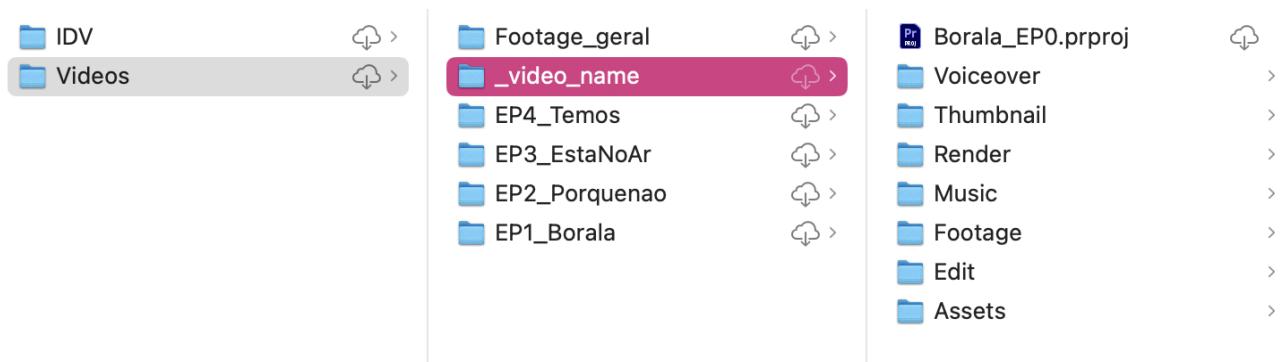


Fonte: Cenas a serem gravadas em casa, autoria própria

9.4

Edições

Antes mesmo de iniciar as edições, pastas foram criadas para que o processo pudesse ficar mais ágil e organizado. A ferramenta de edição utilizada foi o Adobe Premiere. Procurou-se que a maioria das cenas de vídeo de b-roll ou inserts fossem produzidas pela própria autora, e não de banco de imagens, de modo a trazer mais originalidade e deixar o projeto ainda mais único.



Fonte: Organização preliminar das pastas, autoria própria

Nas edições, foi necessário a adição de músicas para a trilha sonora. Todas elas foram retiradas de biblioteca de áudio do YouTube, a qual fornece trilhas gratuitas e sem restrições de direitos autorais. As faixas escolhidas buscaram transmitir jovialidade, dinamicidade e entusiasmo, de modo a concordar com os requisitos de projeto e conversar com o público jovem.

Biblioteca de áudio

Música	Efeitos sonoros	Com estrela	Gênero	Clima	Artista	Duração	Tipo de licen...	Adicionada
⌚ ★ That's the One			Reggae	Alegre	Ryan McCaffrey/Go Oc...	3:30	▶	nov. de 2024
⌚ ★ Every Night Of The Week			Rock	Animado	Everet Almond	3:17	▶	out. de 2024
⌚ ★ Toy Shopping			Pop	Alegre	Jeremy Korpas	1:47	▶	set. de 2024
⌚ ★ The Painted Night			Rock	Animado	National Sweetheart	2:58	▶	set. de 2024
⌚ ★ Let's Keep Trying			Rock	Alegre	Jeremy Korpas	1:40	▶	set. de 2024
⌚ ★ Good Energy			Hip-Hop e rap	Vibrante	Dyalla	2:29	▶	ago. de 2024
⌚ ★ Bump			Hip-Hop e rap	Vibrante	Dyalla	2:27	▶	ago. de 2024

Fonte: Biblioteca de áudio do YouTube

(<https://studio.youtube.com/channel/UCwEvHXxJyrWHTTIP53--FVQ/music>, acesso em: 25 novembro 2024)

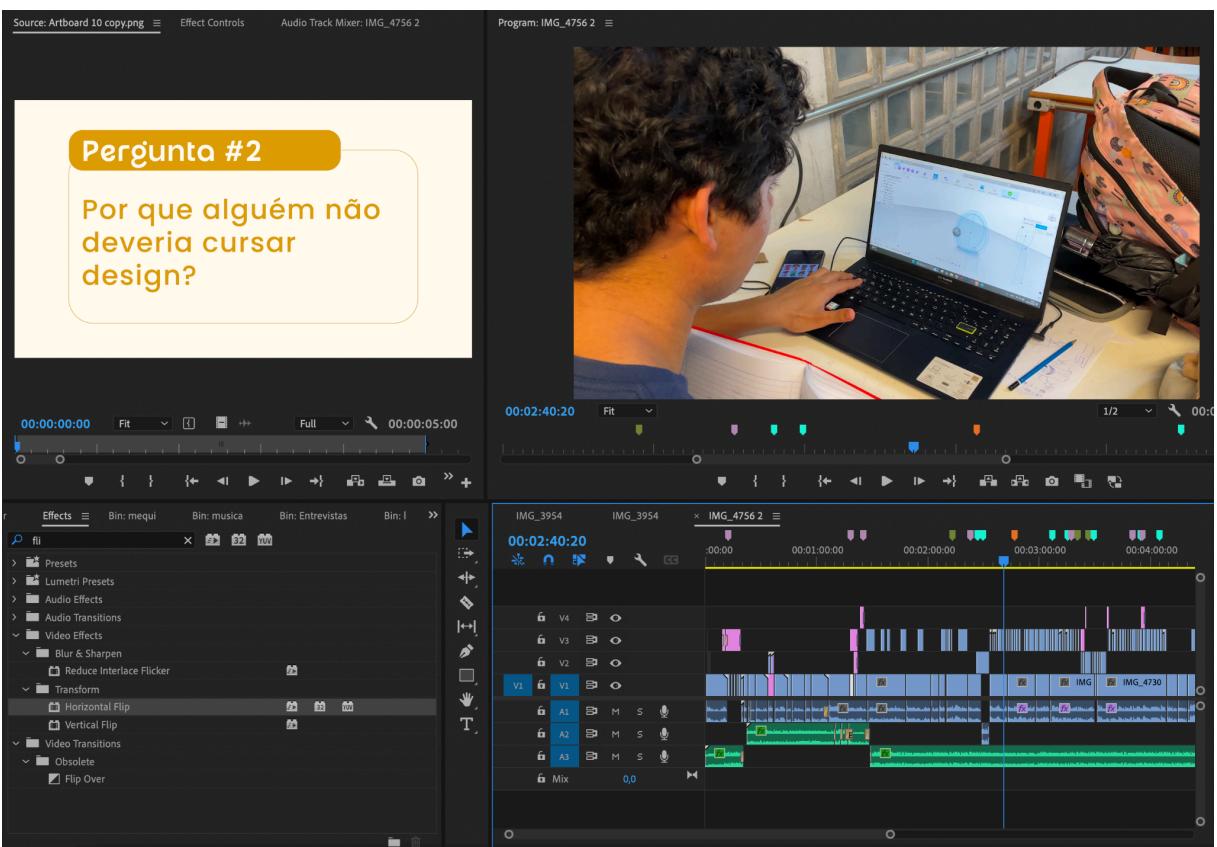
Sobre a divisão de pastas, a maioria dos vídeos ficou alocada em “Footage_geral”. E a partir da pasta rascunho, “_video_name”, foram criadas quatro cópias, cada uma para cada episódio piloto da série.

Footage_geral		Salve_Salve		IMG_4142.MOV	
_video_name		Mackenzie_entrevistas		IMG_4141.MOV	
EP4_Temos		Mackenzie_local		IMG_4140.MOV	
EP3_EstaNoAr		Exemplos_produtos		IMG_4139.MOV	
EP2_Porquenao		Nuvem_de_palavras		IMG_4138.MOV	
EP1_Borala		Interagindo_com_o_mundo		IMG_4137.MOV	
		RD_Summit		IMG_4136.MOV	
		Encerramento		IMG_4135.MOV	
		Metodo_projeto		IMG_4134.MOV	
		Areas_Publi...Artes_Arquit		IMG_3952.MOV	
		Borala_lousa		IMG_3951.MOV	
		Designer_trabalhando		IMG_3950.MOV	
		B-rolls		IMG_3947.MOV	
		Pessoas_trabalhando		IMG_3946.MOV	
		Pessoas_discutindo		IMG_3945.MOV	
		Pessoas_apresentando		IMG_3944.MOV	
		Lame		IMG_3943.MOV	
		FAU		IMG_3942.MOV	
		Entrevista		IMG_3941.MOV	
		Aula		IMG_3940.MOV	
				IMG_3939.MOV	
				IMG_3938.MOV	
				IMG_3937.MOV	
				IMG_3936.MOV	
				IMG_3935.MOV	
				IMG_3934.MOV	
				IMG_3933.MOV	
				IMG_3932.MOV	
				IMG_3931.MOV	
				IMG_3930.MOV	
				IMG_3929.MOV	
				IMG_3928.MOV	
				IMG_3927.MOV	
				IMG_3926.MOV	
				IMG_3925.MOV	
				IMG_3924.MOV	
				IMG_3923.MOV	
				IMG_3922.MOV	
				IMG_3921.MOV	

Fonte: Pasta “Footage_geral”, autoria própria

O objetivo, a priori, seria de finalizar os quatro episódios pilotos com a duração exata ou próxima a cinco minutos, item que se mostrou custoso dado à quantidade de material captado e mesmo em razão do interesse em divulgar mais fragmentos do design. As primeiras edições de cada episódio levaram cerca de cinco horas cada, para entender o material e inseri-lo de acordo com a estrutura pré-gravação, bem como testar e sincronizar as músicas e adicionar filmagens adicionais e o texto. Destarte, havia revisões para refinar os vídeos.

Após a edição do episódio piloto 1, foi possível construir uma pequena estrutura. Ela contava com alguns segundos de introdução, como cortes rápidos ou uma breve entrevista, como se deu no piloto do episódio 2. Em seguida, havia inserções de texto com o título do episódio, somado de cenas que seriam vistas durante o episódio. E, por fim, os últimos 20 segundos eram destinados ao encerramento do vídeo, encorajado pelo professor orientador. Tal estrutura foi replicada para o restante dos vídeos, o que contribuiu para um entendimento mais eficaz do que poderia ser adicionado.



Fonte: Edição do episódio piloto 3 no aplicativo Premiere Pro, autoria própria

9.5

Escolha do nome e identidade visual

Logo que as alternativas foram escritas e a escolha dentre uma delas feita, deu-se início à ponderação de um nome para o projeto. Ele deveria ser amigável, convidativo, capaz de conversar com o usuário e fazer sentido no contexto em que se inseria. Incluso nas possibilidades levantadas, a decisão tendeu para “Boralá Design”, propondo que “boralá” fosse um jargão utilizado repetidas vezes ao longo da produção.

Possíveis nomes	Então, bora lá	Então, boralá	Boralá	Boralá design
Boralá Design	Maravilha	Partiu design	Como um designer pensa	Mente designer
Temos design	D E S H O W I G N	Prazer, design	Manual de apresentação do universo de design	Bora que bora design
Temos design	esign design (bandeira design)	sign of design	Exposição design	Design no ar

Fonte: Possíveis nomes para o projeto, autoria própria

Futuramente, caso possível, o nome poderia se expandir para “Boralá Arquitetura”, “Boralá Publicidade”, entre outros, para que outras profissões fossem apresentadas. Ou mesmo “Boravê”, “Borajá”, “Boratem”, “Boraque”, “Borabora”, “Boraentão”, de modo a criar projetos semelhantes.

A identidade visual está em processo de amadurecimento. Estão sendo realizados testes e estudos de como representar graficamente a identidade do Boralá Design. Por agora, para a criação das quatro cores majoritariamente utilizadas, foram aplicadas cores presentes no cenário das gravações. Para as fontes, foram escolhidas uma que tivesse uma família mais robusta, permitindo assim maiores variações, e outra que fosse de maior peso tipográfico. Para os elementos gráficos, foram utilizados retângulos com bordas arredondadas, por vezes contornados em creme, a quinta cor da paleta utilizada.

Aa

Agency

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
 Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
 Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa

Poppins Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
 Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
 Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Aa

Poppins Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
 Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
 Uu Vv Ww Xx Yy Zz

#59a59c

#d39f2b

#ec6a87

#714496

#fffcf0

Aa

Poppins ExtraBold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
 Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
 Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Fonte: Experimentações em identidade visual, autoria própria

As cores, fontes e elementos gráficos foram utilizados em textos durante o vídeo e nas próprias thumbnails criadas. Elas foram produzidas a partir de cenas dos episódios pilotos, com títulos grandes e chamativos, buscando fornecer contraste e leitura para as pessoas que passassem por ele. Os textos foram majoritariamente produzidos previamente no aplicativo Illustrator, salvos em PNG e então inseridos nas edições.

9.6

Criação de um canal no YouTube

Para que as pessoas tivessem contato com o material criado, foi escolhida a plataforma do YouTube. Para tanto, uma nova conta de e-mail foi criada e uma nova conta na plataforma também. O título do canal foi nomeado de “Boralá Design” e pequenas descrições foram adicionadas a ele.



Analisar informações da conta



Boralá Design
design.boralala@gmail.com

Você pode usar esse endereço de e-mail para fazer login mais tarde

[Próxima](#)

Fonte: Criação de novo e-mail, autoria própria



Boralá Design

@BoraláDesign

Boralá aprender um pouco mais sobre o universo do design? ✨🎨nty...mais

[Personalizar o canal](#)

[Gerenciar vídeos](#)



Boralá Design

Visibilidade: Pública

Compartilhe uma prévia do seu próximo vídeo



Imagen



Enquete com imagem



Enquete com texto



Teste



Vídeo

[Postar](#)



Fonte: Criação de novo canal no YouTube, autoria própria

Os vídeos dos episódios piloto podem ser acessados pela seguinte plataforma:
<https://www.youtube.com/@BoraláDesign>.

Os vídeos foram divulgados com o modo de visualização “público” e inseridos na playlist do canal “Boralá Design | A série”, de modo a permitir que mais pessoas venham a encontrá-los.

Playlist

Tipo



Boralá Design | A série

Adicionar descrição

Playlist

Fonte: Playlist do canal Boralá Design

(<https://www.youtube.com/playlist?list=PLG0QIs2RTd9WPOzXiK-IckAVBChvPzyl0>, acesso em: 25 novembro 2024)

10

Conclusão

Este trabalho de conclusão de curso teve como objetivo fornecer uma introdução acessível e informativa ao campo do design, com foco em um público jovem, a fim de despertar seu interesse pela área, venha ele a decidir ou não pela área futuramente. A proposta de criar uma série em formato de vídeo foi uma estratégia pensada para tornar o tema mais atrativo e compreensível, utilizando uma linguagem visual e dinâmica, que fosse capaz de engajar e orientar adolescentes que ainda estão em dúvida sobre sua futura profissão.

Durante o processo de desenvolvimento, foram realizadas pesquisas para identificar as necessidades e os interesses desse público, bem como de melhor entender o próprio design. Com o intuito de estruturar os episódios de maneira a abordar o universo do design de forma clara e instigante, o projeto resultou na criação, estruturação, gravação e edição de quatro episódios piloto de uma série de dez, oferecendo uma visão geral e acessível sobre as diferentes áreas do design e suas implicações na sociedade.

Ao longo deste trabalho, foi possível observar que o design é uma área vastamente diversificada e impactante, com enorme potencial para atrair jovens curiosos sobre o mundo. A pesquisa também destacou a importância de se utilizar ferramentas audiovisuais para atingir esse público, especialmente no momento em que estão tomando decisões sobre o futuro acadêmico e cada vez mais se autoconhecendo. Como contribuições, este estudo não só ampliou a compreensão do design para o público alvo, como também proporcionou um formato de disseminação de conhecimento baseado nos meios digitais, de forma eficaz para gerar interesse. No entanto, a pesquisa e os episódios podem ser aprimorados com a inclusão de mais exemplos práticos, além de uma maior diversidade de abordagens no conteúdo e melhor qualidade nas gravações e edições.

Por fim, o projeto mostrou-se promissor como uma ferramenta educativa para jovens que buscam explorar o design, oferecendo uma introdução acessível e de fácil compreensão. A continuidade do trabalho poderá expandir o conteúdo da série, aprofundando a discussão sobre o impacto do design nas mais diversas áreas, como a fase de pesquisa, o design no Brasil e conceitos fundamentais do campo. A conclusão deste TCC, portanto, marca o início de uma possível trajetória de disseminação do design de forma ainda mais abrangente e expansível, conectando a teoria à prática e experimentando formas de engajamento com o público jovem.

11

Bibliografia

BRENNER, Wagner. 50 termos do Design Gráfico explicados de maneira simples.

Update or Die, 2023. Disponível em:

<https://www.updateordie.com/2023/10/03/50-termos-do-design-grafico/>. Acesso em: 09 maio 2024.

BRAGA, Marcos da Costa. **"Constituição do campo do design moderno no**

Brasil e o ensino pioneiro da Esdi e da FAU USP", p. 25 -86. In: ABDI e

APDINS-RJ. São Paulo: Blucher, 2016.

CALABREZ, Pedro. **A cura da procrastinação** (que você não quer ouvir). YouTube,

14 de agosto de 2022. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=c82Tmq3nSvg>>. Acesso em: 08 de maio de 2024.

CHAGAS, Zuk. Glossário de Design Gráfico: para saber pedir o job da forma certa!.

Rockcontent, 2016. Disponível em:

<https://rockcontent.com/br/blog/glossario-de-design-grafico/>. Acesso em: 09 maio 2024.

CRESTO, Lindsay. Design Brasileiro. **Teoria do design**, 2022. Disponível em:

<https://teoriadodesign.com/design-brasileiro/>. Acesso em: 15 abr. 2024.

DORFLES, Gillo. **O design industrial e sua estética**. Lisboa: Presença, 1984.

SOUSA, Guilherme Castro. Como é avaliado o material didático das escolas públicas. **JORNAL USP**. Disponível em:

<https://jornal.usp.br/actualidades/como-e-avaliado-o-material-didatico-das-escolas-publicas/#:~:text=Material%20did%C3%A1tico%20%C3%A9%20todo%20o,cartilhas%20livros%20ou%20v%C3%ADdeos%20explicativos>. Acesso em: 7 out. 2024.

Grade Curricular do Curso de Graduação de Design. **PUC-Rio**. Disponível em:

<https://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccg/design.html>. Acesso em: 15 maio 2024.

Grade Curricular do Curso de Graduação de Design. **ESPM**. Disponível em:

<https://www.espm.br/cursos-de-graduacao/design/>. Acesso em: 15 maio 2024.

Grade Curricular do Curso de Graduação de Design. **UERJ-ESDI**. Disponível em: <https://www.esdi.uerj.br/design/graduacao/curso>. Acesso em: 15 maio 2024.

Grade Curricular do Curso de Graduação de Design. **USP-FAU**. Disponível em: <https://uspdigital.usp.br/jupiterweb/listarGradeCurricular?codcg=16&codcur=16100&codhab=4&tipo=N>. Acesso em: 15 maio 2024.

Grade Curricular do Curso de Graduação de Design de Produto. **UFRGS**. Disponível em: http://www.ufrgs.br/ufrgs/ensino/graduacao/cursos/exibeCurso?cod_curso=1481. Acesso em: 15 maio 2024.

Grade Curricular do Curso de Graduação de Design Gráfico. **Belas Artes**. Disponível em: <https://www.belasartes.br/graduacao/matriz-cursos-de-graduacao/design-grafico/>. Acesso em: 15 maio 2024.

Grade Curricular do Curso de Graduação de Design Gráfico. **UFPR**. Disponível em: <https://sacod.ufpr.br/coordesign/grade-curricular-designgrafico/>. Acesso em: 15 maio 2024.

LEON, Ethel. **Design Brasileiro: quem fez, quem faz**. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2005.

MARCELO, Meirelles. Desenvolvimento psicossocial do adolescente. **Adolesc**. Disponível em: <https://adolesc.com.br/desenvolvimento-psicossocial-do-adolescente/>. Acesso em: 09 maio 2024.

MARGO FILMES. Escaleta. Disponível em: <https://margofilmes.com.br/escaleta/>. Acesso em: 23 nov. 2024.

MINONE, Diego. O que é chat GPT? Entenda como funciona a inteligência artificial. **Pluga**, 2024. Disponível em: <https://pluga.co/blog/chat-gpt/>. Acesso em: 05 jun. 2024.

NASCIMENTO, Luís Cláudio Portugal do. Definição tentativa de design (material didático distribuído em classe na disciplina de Teoria do design). 2024.

SORRENTINO, Eudardo. Facebook está perdendo popularidade entre jovens, aponta pesquisa. **Site Olhar Digital**. Disponível em:

<https://olhardigital.com.br/2021/10/26/videos/facebook-esta-perdendo-popularidade-e-nos-jovens-aponta-pesquisa/>. Acesso em: 23 nov. 2024.

Os desafios de cada faixa etária e o papel da escola. **Site Inicie**. Disponível em: <https://inicie.digital/faixa-etaria-e-o-papel-da-escola/>. Acesso em: 03 abr. 2024.

Redação do Guia do Estudante. Design B/T. **Guia do Estudante**, 2012. Disponível em: <https://guiadoestudante.abril.com.br/profissoes/design>. Acesso em: 24 abr. 2024.

REVIEWS.ORG. Social Media Statistics. **Site Reviews**. Disponível em: <https://www.reviews.org/internet-service/social-media-statistics/>. Acesso em: 23 nov. 2024.

SAE DIGITAL. O que é material didático?. **Site Sae**. Disponível em: <https://sae.digital/o-que-e-material-didatico/>. Acesso em: 7 out. 2024.

SANFELICIANO, Alejandro. Como ocorre o desenvolvimento da identidade na adolescência?. **A mente é maravilhosa**, 2022. Disponível em: https://amenteemaravilhosa.com.br/desenvolvimento-da-identidade-na-adolescencia/#google_vignette. Acesso em: 09 maio 2024.

SILVA, Victor Hugo. TikTok é a principal rede social utilizada por crianças e adolescentes no Brasil, diz pesquisa. **g1**, 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2022/08/16/tiktok-e-a-principal-rede-social-utilizada-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-diz-pesquisa.ghtml>. Acesso em: 05 jun. 2024.

TARQUINI, Jorge. 9 filmes que retratam o universo do design. **TMJuntos**. Disponível em: <https://tmjuntos.com.br/comunicacao/9-filmes-que-retratam-o-universo-do-design/>. Acesso em: 24 abr. 2024.

VIANA, Gustavo. **Dicas do Guga**. TikTok. Disponível em: <<https://www.tiktok.com/@dicas.do.guga>>. Acesso em: 08 de maio de 2024.

YOUTUBE. **Boralá Design**. Disponível em: <https://www.youtube.com/@Boral%C3%A1Design>. Acesso em: 23 nov. 2024.