

Projeto Integrador: uma reflexão para a evolução da sistematização de projeto no ensino de design de moda

Project Integrator: a reflection to the evolution of a project systematization in fashion design teaching

SANCHES, Maria Celeste de Fátima

Mestre; Universidade Estadual de Londrina

tsanches@sercomtel.com.br

Resumo

O presente artigo analisa a atividade pedagógica denominada Projeto Integrador, no Bacharelado em Design de Moda da Universidade Estadual de Londrina (UEL), tomando como plataforma a vivência prática em contraponto com teorias que discutem o processo projetual de design, descreve o planejamento e condução dos trabalhos acadêmicos e discute seus resultados em prol da contínua evolução do ensino de projeto nos cursos de Design de Moda.

Palavras Chave: Projeto; Metodologia; Design de Moda.

Abstract

This article examines the pedagogical activity called Project Integrator, part of the graduation course in Fashion Design at the University of Londrina (UEL), using as a platform for practical experience in contrast to theories that discuss the process in design project, it describes the planning and conduction of the works and discusses the results in favor of the continuing evolution of project teaching courses in Fashion Design.

Keywords: Project; Project methodology; Fashion Design.

Introdução

As transformações socioculturais da pós-modernidade criaram um mundo complexo, marcado por uma realidade multifacetada, híbrida e em contínuo movimento. Moraes (2010), ao refletir sobre a necessidade de uma quebra de paradigmas no tratamento de métodos para o projeto de design, confirma esta drástica mudança de cenário, que, de estático, passou a ser imprevisível e repleto de códigos, sinalizando a emergência de uma maior flexibilização na conduta do raciocínio projetual.

Diante deste panorama repleto de multiplicidade e velocidade, o contexto sociocultural se mostra fragmentado e o reconhecimento das demandas que norteiam a oferta de produtos e serviços não tem a mesma precisão do passado, já que os parâmetros dessa realidade podem ser flutuantes. Por isso, a formação acadêmica dos designers da contemporaneidade devem se prestar a solidificar uma das maiores aptidões deste tipo de profissional, a sua capacidade de síntese integradora, ou seja, a competência para interpretar, gerenciar e conectar variáveis, extraindo dessas interações a essência dos elementos envolvidos. Para isso, os docentes das graduações em design têm se dedicado à

uma construção de conhecimento mais autônoma e participativa, no que concerne ao papel do aluno, bem como repensam os meios para efetivar essa interação, a exemplo do Curso de Design de Moda da Universidade Estadual de Londrina, o qual se estrutura sobre as bases do ensino integrador.

Neste contexto, o propósito deste estudo é analisar a atividade pedagógica denominada Projeto Integrador na segunda série do Bacharelado em Design de Moda da Universidade Estadual de Londrina (UEL), tomando as considerações desta reflexão como ponto de partida para futuras evoluções do processo de ensino de projeto no universo estudado.

O Contexto: Onde?

O Bacharelado em Design de Moda da Universidade Estadual de Londrina foi implantado em 2005, a partir da reformulação do antigo curso de Estilismo em Moda, o qual foi fundado em 1997, com o intuito de atender a solicitação da comunidade empresarial do grande pólo confeccionista de vestuário de moda da região. Em vista dessa demanda, o curso focou seus esforços no desenvolvimento deste tipo de produto, por isso, ainda que haja uma grande variedade de produtos que se encaixam na categoria de “produto de moda”, este trabalho se refere aos produtos de vestuário que estão incutidos de conteúdo de moda.

O projeto pedagógico do Curso de Design de Moda foi elaborado ao longo de três anos, por uma equipe multidisciplinar, a qual procurou edificar um percurso formativo que estivesse em sintonia com a abrangência necessária ao pensamento de design, considerando o cenário atual da indústria da moda, onde os profissionais devem ser capazes de se adaptar à diversidade de estruturas organizacionais que caracteriza as empresas do setor. Neste sentido, a autonomia e a capacidade de administrar variáveis são qualidades essenciais para este profissional, como corrobora Emídio (2006), ao afirmar que a dinâmica da moda exige que o designer seja convergente com um cenário de mudanças velozes. Para tanto, ele deverá incorporar conceitos e posicionamentos gerenciais à sua prática profissional. Sanches (2008) reforça, aconselhando que o design de moda seja analisado sob uma ótica panorâmica e flexível, já que a heterogeneidade e a informalidade do contexto sócio-econômico brasileiro são fatores determinantes no processo de desenvolvimento de produtos.

Sob tais parâmetros, definiu-se que o curso deveria preparar o estudante para a autogestão e para “o aprender a aprender”, por meio do ensino integrador. Para isso, a organização curricular foi estruturada sob cinco eixos de conhecimento, a saber: 1) Fundamentação; 2) Representação e Expressão; 3) Gestão de Projeto; 4) Sistemas Produtivos; 5) Configuração do Produto. Cada eixo reúne um conjunto de conteúdos que contempla a construção das competências e habilidades exigidas para um Designer de Moda. Nesta plataforma, as atividades pedagógicas de cada série se articulam de forma transversal, em busca de uma formação integrada que propicie o desenvolvimento do raciocínio projetual coeso e autônomo. Para tanto, o eixo central de Gestão do Projeto, que ao contrário dos outros restantes, inclui apenas uma disciplina por série, acompanha o desenvolvimento da visão sistêmica, interagindo com os outros eixos, por meio dos projetos integradores e projetos experimentais, até culminar no Trabalho de Conclusão de Curso.

Por outro lado, a grande carga horária de estágio obrigatório oferecida, bem como as possibilidades diversificadas para atividades complementares e as parcerias com

empresas locais como campo de estudo para os projetos integradores e experimentais proporcionam uma boa conexão dos estudantes com o mundo do trabalho, possibilitando a abordagem da realidade produtiva e mercadológica nas atividades pedagógicas e, ainda, a relação desta com a atividade projetual.

Assim, o ambiente controlado da academia é permeado pelo fluxo de variantes do contexto externo, instituindo uma interface que vai crescendo no transcorrer do curso, até se mesclar completamente no último ano, quando ocorre o estágio de imersão e os alunos se dedicam totalmente ao trabalho em empresas do setor do vestuário, durante todo um semestre, trazendo subsídios para definição do foco do seu TCC, o qual muitas vezes é extraído das vivências no campo de estágio. Em consequência disto, os conhecimentos técnico-expressivos, a capacidade criativa e as variáveis práticas e estético-simbólicas serão equacionados com mais eficácia na atuação profissional, quando este indivíduo se integrar ao mercado de trabalho.

Para melhor apreensão desta organização, que aqui foi bastante resumida, destacando apenas o essencial para o entendimento do cenário onde se insere o objeto deste estudo, inclui-se uma ilustração esquemática do percurso formativo a seguir (Figura 1).

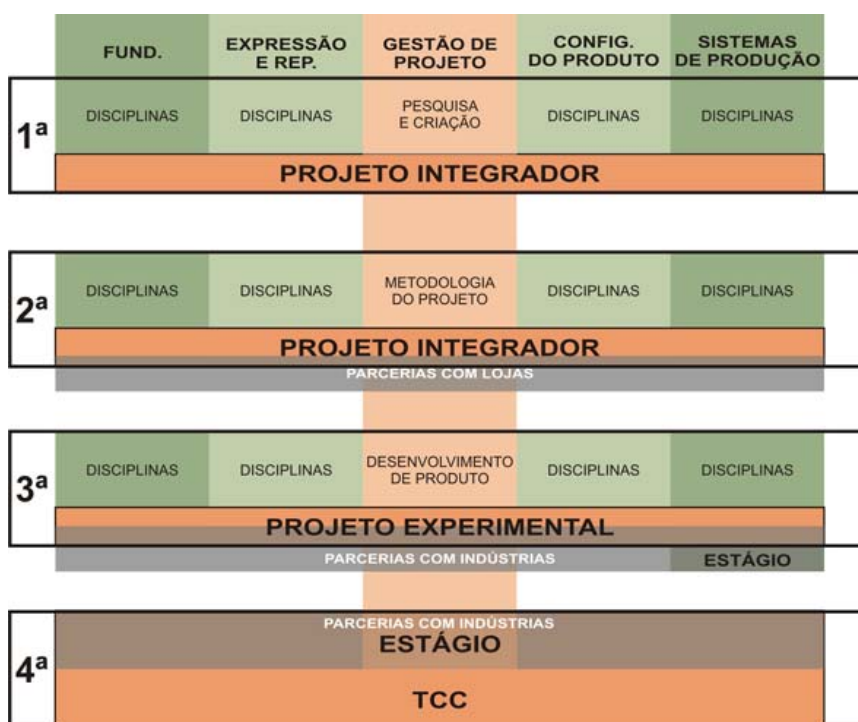


Figura 1 - Estrutura Básica do Curso de Design de Moda da UEL

Fonte: própria

Tendo em vista a necessidade de evolução constante nas esferas acadêmicas, principalmente quando se reflete sobre a prática do design de moda, campo marcado pelo viés da renovação e da transformação contínua, este texto tem a intenção de refletir sobre a sistematização do percurso dos Projetos Integradores, na disciplina de Metodologia do Projeto, na segunda série do curso anteriormente citado. Tal atividade é realizada no segundo semestre do ano letivo, depois que o estudante já realizou vários pequenos exercícios projetuais no primeiro semestre, quando teve a oportunidade de vivenciar a

aplicação de ferramentas metodológicas que o auxiliarão na síntese de diretrizes coerentes para a sua conduta neste segundo momento.

Como a referida disciplina está alocada no eixo de Gestão do Projeto da segunda série, a coordenação do Projeto Integrador está sob a responsabilidade do professor que a conduz, sendo sua atribuição fechar o planejamento e o cronograma de ações integradas em conjunto com os professores das demais disciplinas da série, o qual será acompanhado semanalmente e readequado, se as variáveis do processo assim exigirem. Da mesma forma, também fica ao seu cargo o acompanhamento do planejamento e da coerência da condução do raciocínio projetual.

Embora esta explanação foque suas análises neste Projeto Integrador especificamente, é importante situar o seu nível de complexidade em relação às outras séries do curso, o que poderá ajudar na compreensão das motivações que levaram a determinadas escolhas metodológicas para o seu direcionamento. Para esclarecimento, então, o projeto pedagógico do curso define que na primeira série o foco é a linguagem e a exploração das ferramentas da criatividade. Já na segunda série introduz-se a conexão com o mercado a partir do estudo de público-alvo e conceito de marca, para enfim, na terceira série interagir profundamente com o contexto social e mercadológico, pois nesta fase o projeto é realizado em parceria com uma indústria, transportando o estudante para um cenário de muitas limitações e variáveis.

Neste contexto, a exploração das possibilidades de interação com o produto é a meta principal desta fase do curso. Ainda que existam propostas resultantes que já se preocupem com a elaboração de sistemas que consideram serviços e outros componentes imateriais, este nível de complexidade será solidificado apenas no próximo período, no Projeto Experimental, quando um cenário industrial se agregará ao processo.

O Projeto Integrador: O Que?

Considerando os conteúdos trabalhados na segunda série, bem como as habilidades e competências que provêm destes, formulou-se diretrizes básicas que contemplassem tais metas no decorrer do processo de projeção. Neste sentido, ficou determinado que o projeto fosse direcionado para o público infantil e absorvesse o conceito de marca de um ponto de venda real, onde o estudante pudesse levantar oportunidades, ampliando então a sua capacidade de identificar demandas tangíveis e intangíveis na contextualização do universo consumidor.

Cabe ressaltar que a opção pelo público infantil foi norteadada não só pela aplicação dos conteúdos previstos nas disciplinas, os quais tratam de modelagem e estudos de corpo deste tipo de usuário, mas também pela necessidade de afastar o aluno de acepções exclusivamente pessoais, ou não fundamentadas, na análise das demandas, ou seja, levá-lo a um cenário em que o cotidiano do usuário não se assemelha ao seu, onde não poderá contar com idéias pré-concebidas sobre comportamentos e códigos. Então, será estimulado a um mergulho mais profundo na pesquisa de contexto, do contrário, não haverá parâmetros suficientes para tomar decisões e avaliar a coerência do projeto.

O percurso do projeto inclui desde a identificação de necessidades até a prototipagem e defesa das propostas finais. Assim, para efeito de organização, o projeto se divide em quatro grandes fases que auxiliam na administração do cronograma e na organização da interação das disciplinas que vão se inserindo em cada fase do projeto. É

essencial enfatizar que estas etapas não ocorrem de forma linear e isolada, mas sim de modo entrelaçado, no qual também é permitido retornar às fases já transpostas ou administrá-las simultaneamente, até mesmo porque estas não presumem uma sequência de procedimentos técnicos pré-determinados, apenas indicam os focos de ação em relação ao processo geral e auxiliam os estudantes no gerenciamento do tempo. Sob este ângulo, foi empregada, como suporte teórico, a divisão proposta por Löbach (2001) para o processo de design, o qual aponta quatro iniciativas primordiais, a saber: definir claramente o foco do projeto a partir da coleta de informações que esclareçam e delimitem o problema (PREPARAÇÃO); relacionar os parâmetros levantados criativamente entre si, gerando alternativas de solução (GERAÇÃO); selecionar as melhores alternativas segundo os critérios de aceitação estabelecidos no início do processo (AVALIAÇÃO); desenvolver e concretizar a(s) alternativa(s) mais adequada(s) (REALIZAÇÃO).

Nesta linha de raciocínio, o Projeto Integrador (PI) constitui-se por uma fase de pesquisa e síntese de direcionamentos, outras duas, estreitamente entrelaçadas, nas quais são geradas possibilidades que serão avaliadas e selecionadas a partir dos critérios da fase de preparação, podendo ocorrer vários ciclos de retroalimentação, uma vez que, ao selecionar uma idéia, esta poderá se desmembrar em outras, caracterizando um novo ciclo de geração. Por fim, a etapa de produção compreende a concretização do projeto, envolvendo prototipagem e documentação técnica de produção.

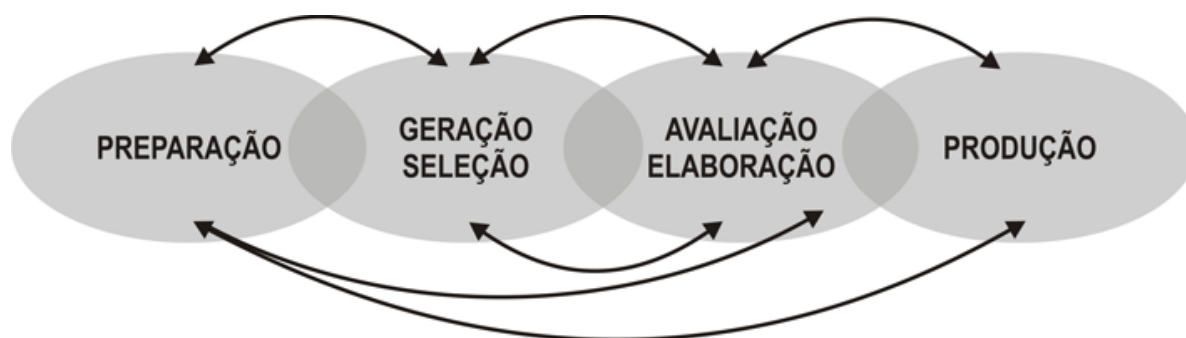


Figura 2 - Fases do Projeto Integrador (PI)

Fonte: própria

Em relação às empresas colaboradoras que abrem seus pontos de venda para fins de pesquisa neste projeto, podem variar a cada novo ano letivo, contudo algumas parcerias foram mantidas nos últimos anos, devido ao bom relacionamento que se constituiu entre universidade e empresa, facilitando o acesso dos alunos ao campo de pesquisa e o *feedback* para eventuais adequações. Por isso, este relato se restringirá ao ano de 2010, nos quais foram selecionadas duas lojas locais que atendem o público em questão, têm posicionamento de mercado bem direcionado e se destacam por oferecer elementos intangíveis aos seus consumidores, indo além da materialidade dos produtos que vendem.

É relevante salientar que as lojas parceiras não vendem produtos de vestuário, entretanto, apresentam uma gama diversa de objetos que se vinculam por um conceito claro de marca, que é muito bem aceito por crianças e pré-adolescentes. A intenção é projetar produtos que poderiam ser inseridos naquele universo, propiciando uma esfera maior ao pensamento da inovação, tendo em vista que, por não haver referências já instaladas de aplicação do conceito da marca neste tipo de produto, será preciso identificar,

entender e sintetizar melhor a essência que rege as experiências que são vivenciadas ali. Para efeitos de esclarecimento, será resumido, no quadro a seguir, o perfil de cada loja, cujos nomes foram protegidos. No entanto, esta delimitação faz parte da pesquisa dos alunos na visita às empresas e não é fornecida pronta:

| Perfil | EMPRESA X | EMPRESA Y |
|-------------------------|--|--|
| Produtos Tangíveis | Brinquedos educativos; livros; CDs e DVDs musicais | Aromas para ambiente, cosméticos e objetos que estimulam os sentidos para o relaxamento e bem-estar. Objetos lúdicos de alto valor afetivo. |
| Composto Intangível | Loja como ponto de encontro; Eventos regulares com contadores de histórias, músicos e grupos teatrais; oficinas de arte entre pais e filhos; Feiras de Trecos e Cacarecos; Blog educativo; Atendimento acolhedor e instrutivo. | Atuação nas redes sociais virtuais; loja virtual (além da física); Mostra de tratamentos cosméticos gratuitas com hora marcada; Valorização de iniciativas que respeitem a natureza (na seleção e discurso de venda dos produtos e nas parcerias com outras empresas); Atendimento acolhedor e instrutivo. |
| Experiências | Crescer saudável e criativo; fantasia; acolhimento familiar; cidadania. | Conectividade; bem-estar emocional; fuga do stress; equilíbrio. |
| Foco/Projeto Integrador | Publico Infantil | Público Pré- adolescente |

Quadro 1 - Perfil das Empresas Parceiras

Fonte: Própria (2010)

Estas premissas, acerca da valorização da experiência afetiva e de fatores intangíveis nos novos cenários da atualidade, conforme analisam Moraes (2010) e Bürdek (2006), são pontos cruciais para as diretrizes do design contemporâneo. Principalmente quando se argumenta sobre a moda, um âmbito onde os produtos adquirem um valor simbólico que, na maioria das vezes, sobrepõe-se à função básica de proteger o corpo. Neste sentido, cabe enfatizar Norman (2008), que analisa os níveis de processamento cerebral dos sistemas cognitivo e emocional, definindo três níveis de design: visceral, comportamental e reflexivo. O primeiro nível estaria centrado na aparência do objeto, provocando uma reação imediata e puramente emocional, que pode fazer um indivíduo dizer “Eu quero”, mesmo antes de saber qual o uso prático que fará do produto. No nível comportamental o foco é “O que faz?”, logo, a eficácia na realização da função básica (ou prática) é o que importa. Enfim, o último nível e também o mais complexo, envolve o sentido que um objeto produz na relação de uso. Relaciona-se às mensagens que este transmite e por isso está intrinsecamente ligado à cultura e aos códigos comunicativos que permeiam o universo do usuário. Diz respeito à auto-imagem e às mensagens que um produto emite. Desta forma, considerando a importância dos quesitos estético-simbólicos no ciclo de uso do vestuário de moda, é pertinente pensar que este tipo de produto representa muito bem o nível visceral e o reflexivo, exaltando a importância de âmbitos de pesquisa que apresentem estes elementos subjetivos, mesmo que, neste caso, sejam aprofundados em um grau de complexidade menor, mas não menos importante, se for ponderada a relevância da afetividade no comportamento infantil.

Para finalizar a explanação sobre as diretrizes que guiam o Projeto Integrador, salienta-se a decisão de segmentar o público-alvo em subgrupos, haja vista a variabilidade de comportamentos e mudanças físicas que ocorrem no decorrer do desenvolvimento infantil. Diante destes pré-requisitos é possível agora explicar “como?”, afinal, este processo funciona.

O Método: Como?

Antes de discorrer sobre a metodologia usada para gerir o processo e as ações que o concretizam, é importante pontuar o sentido que o termo método adquiriu ao longo destes 10 anos de ensino de projeto para a presente autora, visto que para alguns este vocábulo pode vir atrelado à conotação de rigidez e linearidade.

Desde a pesquisa de mestrado, que tratou da organização sistemática do processo de desenvolvimento de produtos de moda, focando nas diretrizes metodológicas para o âmbito acadêmico, já era evidente a necessidade de entender o método como algo flexível e dinâmico, considerando que o campo da moda há muito tempo se mostra multifacetado e mutante. Na época, as análises mostraram que o processo de design, não poderia ser definido por um esquema fechado e linear de decisões, mas sim por um núcleo focal que vai se ampliando em uma estrutura radial, a qual estabelece um sistema de interações possíveis, conforme mostra a Figura 3. Neste sentido, Coelho (2008, p. 02) pensa em método “como a matriz dos procedimentos laborais acadêmicos. Algo que não se congela e é altamente dinâmico; que se renova a cada projeto.” Na mesma linha de raciocínio Baxter (1998, p. 06) afirma que “os problemas de projeto nem sempre apresentam as mesmas exigências e, portanto, os mesmos métodos de solução.” Diante destas confirmações, fica claro que o papel do método no design é sistematizar processos com um nível de flexibilidade que permita ajustá-lo à diversidade característica das situações projetuais.

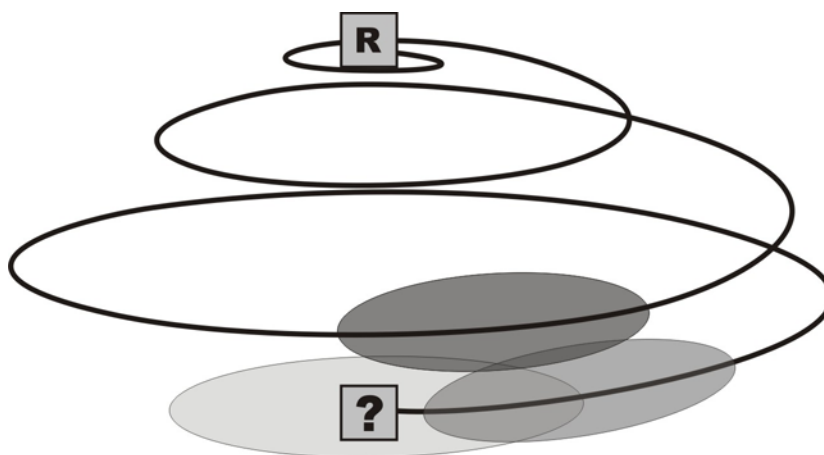


Figura 3 - Estrutura do Pensamento Projetual
Fonte: própria

Sob este direcionamento, a disciplina de Metodologia do Projeto transforma-se em um “espaço de reflexão em torno do fazer” (COELHO, 2006, p. 40), onde os estudantes são estimulados a decidir sobre as ferramentas metodológicas que usarão em cada fase do projeto, dependendo do foco de ação da fase em questão e do conhecimento prévio exercitado no semestre anterior. Todavia, existem momentos de assessoramento com os

professores para o efetivo acompanhamento da coerência das escolhas individuais. Destaca-se que os procedimentos peculiares a cada etapa são orientados pelo professor da área específica. Para tanto, a documentação continua do trajeto é essencial, por conseguinte, cada aluno produz uma série de registros que facilitam a sistematização da sua conduta projetual, assim como a comunicação e a integração entre os eixos de conhecimento do curso, conforme mostrado no Quadro 2.

Para maior clareza do conteúdo do referido Quadro, é preciso resgatar as reflexões de Redig (2006) acerca das categorias de ações que envolvem os procedimentos de projeto, as quais ajudaram na definição do foco de cada etapa processual, a saber:

- a) Atender- refere-se aos procedimentos que focam a observação e identificação das demandas a serem acatadas pelo projeto.
- b) Abranger- ressalta a conduta sistêmica que o processo deve manter, tratando da conexão entre os inúmeros fatores e sujeitos envolvidos.
- c) Depurar- destaca os procedimentos de avaliação e síntese para o refinamento e otimização do ciclo de uso do produto.
- d) Inovar- enfatiza o pensamento criativo na busca de inovação na definição das funções do produto, estimulando procedimentos que valorizam a expressão e a experimentação para evolução das idéias em um ciclo contínuo de observação e análise.
- e) Sedimentar- menciona a postura crítica que o designer precisa ter, propondo uma atuação que associe o uso dos recursos e o ciclo de vida do produto da melhor maneira possível.

| ETAPA | FOCO | DOCUMENTAÇÃO |
|---|---|--|
| Preparação | Contextualizar; Especificar diretrizes | Registros fotográficos/ <i>Mood Charts</i> / Ficha-síntese |
| Geração/Seleção | Conceber/experimentar novas possibilidades de conexão; Selecionar conceitos | Registros fotográficos de estudos formais tridimensionais/ Quadro analítico de valoração das alternativas |
| Avaliação/Elaboração | Depurar /avaliar a eficácia das interações | Relatório parcial do processo Ficha-técnica para protótipo de teste Análise integrada do protótipo teste |
| Produção | Consolidar/ produzir | Ficha-técnica definitiva/ Peça Piloto Dossiê/ Apresentação em PowerPoint |
| DEFESA PARA AVALIAÇÃO INTEGRADA DOS RESULTADOS | | |

Quadro 2 - Documentação das Etapas do Processo

Fonte: Própria

Para que o estudante conduza o projeto de modo eficaz e mais autônomo, ele precisa ter uma visão abrangente do processo, percebendo que há mais de uma possibilidade de resposta aos questionamentos que surgem em cada fase e ainda, que as decisões se conectam umas às outras, em uma rede dinâmica que vai absorvendo novas informações e se modificando. Por isso, o primeiro passo da trajetória é o planejamento da sistematização do processo, por meio da análise panorâmica. A seguir, a Figura 4 auxiliará o leitor na compreensão deste procedimento.

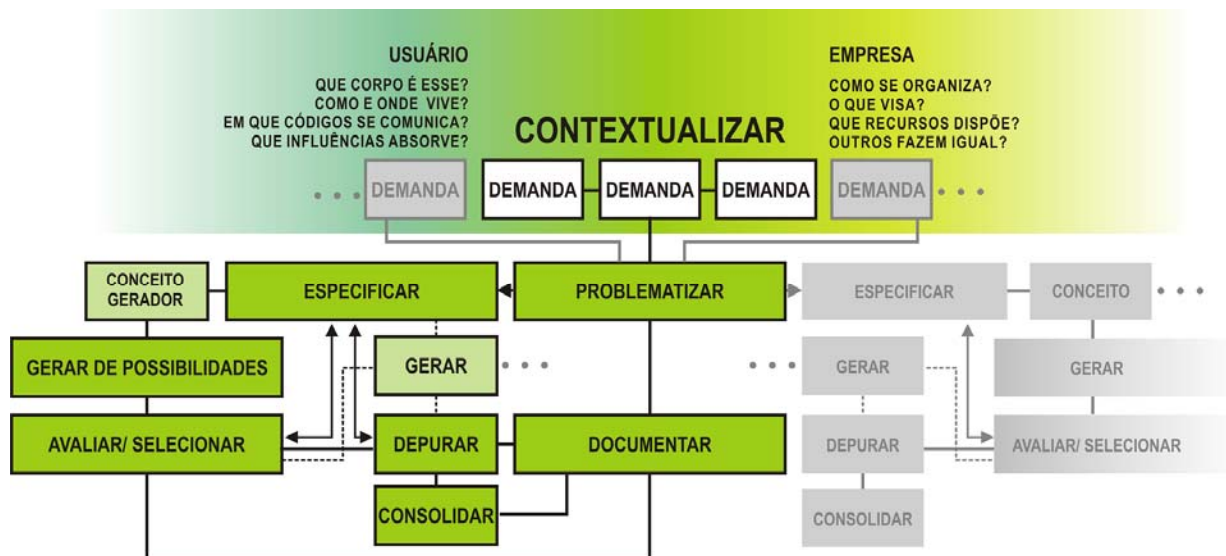


Figura 4 - Diagrama do Processo do projeto Integrador

Fonte: própria

Coelho (2008) adequadamente observa que, em geral, a comunicação das reflexões sobre a sistematização de processos é apresentada de forma esquemática, ressaltando que tais representações podem não transmitir a riqueza ou o dinamismo dos mecanismos ali explicados, entretanto, a apreensão do conhecimento é direta e coesa por esses meios, facilitando a percepção da estrutura geral de um processo e a fixação do conhecimento sobre suas etapas. Nota-se que para refletir sobre um processo, os estudantes precisam visualizar o seu domínio de ação, por isso, mesmo sabendo que os recursos da representação esquemática são limitados, muitas vezes é o único canal para ilustrar de modo didático uma conduta sistematizada. Então, é preciso ter cautela para que modelos ilustrativos não se convertam em um roteiro engessado de procedimentos pré-estabelecidos, no qual não se reflete sobre as ações ali contidas ou não se abre espaço para a mudança de percurso. Por isso, a imagem anterior exprime apenas o foco de ações de cada etapa e suas conexões, indicando, em cor vibrante um caminho, mas também sugere que outras direções poderiam ser tomadas ou ainda, que os limites não estão solidificados.

Os diagramas constituem uma ferramenta fundamental à “demonstração de um arranjo de conexões, forças e fluxos de um sistema, método ou realidade” (VASSÃO, 2010, p.45). Logo, estas estruturas topológicas são muito úteis no estudo da metodologia do projeto de design, já que representam relações de dependência e organização entre entidades de um sistema, tornando o processo visível.

Bürdek (2006) também valoriza as ferramentas de visualização como estratégia de síntese e comunicação, já que muitas vezes a descrição verbal de metas, conceitos e soluções não são suficientes. Embasando-se nas ferramentas destacadas por estes autores, somadas as já enfatizadas por Baxter (1998), as etapas do projeto contam com uma série de sínteses imagéticas e/ou diagramáticas que contribuem no registro do processo e na organização sistemática do pensamento.

Voltando à explicação do processo, após o planejamento, é chegada a hora de sair a campo e observar, interpretar, decodificar e sintetizar as características do universo do usuário e do ponto de venda escolhido. As técnicas de coleta de dados sobre desenvolvimento físico e psíquico infantil, tendências socioculturais, entre outros, são

selecionadas individualmente. Entretanto, além da visita obrigatória ao ponto de venda, há encontros regulares de coletivização de informações entre os alunos que estão trabalhando com o mesmo subgrupo de usuários e ainda, uma visita coletiva a uma escola local, onde os estudantes podem observar o comportamento infantil em várias faixas etárias e também entrevistar os orientadores pedagógicos da escola sobre suas dúvidas.

De acordo com Moraes (2006, p.06), “Todo produto de forma inconsciente ou não, é fruto da interação dos atores envolvidos na sua concepção com a realidade sócio-cultural circunstante.” Logo, é viável pensar que esta etapa será bem sucedida à medida que se conceba os sujeitos envolvidos no contexto como elementos pró-ativos, criando uma postura de alteridade, como ratifica Vassão (2010).

A partir desta imersão no contexto para o qual o projeto será desenvolvido, já é possível sinalizar algumas demandas que poderiam ser atendidas pelo design de moda. Para tanto, as informações serão conectadas na Ficha-síntese, um documento criado neste curso para sintetizar as delimitações do projeto de forma organizada e também para funcionar como ferramenta de comunicação entre as disciplinas envolvidas no projeto. O preenchimento da ficha não é imediato e definitivo, ele vai ocorrendo gradativamente de acordo com os questionamentos surgidos nos ajustes de foco no decorrer da etapa de preparação, até que ela esteja completa para direcionar a geração de possibilidades. Por exemplo, perguntas como - “Que interpretações o projeto pode estimular?” ou “Que interações o projeto pode estabelecer no cotidiano do usuário?”- poderão ajudar no levantamento de possibilidades para direcionar a percepção dos critérios de usabilidade e da carga comunicativa do projeto, quando o foco for “especificar”.

A etapa de geração de possibilidades envolve, principalmente, a geração de propostas de configuração de produtos, mas também pode envolver idéias para outros elementos que se agreguem ao produto para ampliar o seu alcance intangível. Esta fase se integra às disciplinas do eixo de configuração de produto, a exemplo de Composição e Laboratório da Forma, mas também se entrelaça com as disciplinas do eixo de Processos Produtivos, já que o ciclo - geração - avaliação – seleção - pode se repetir mais de uma vez, como já foi dito anteriormente, associando os conhecimentos técnicos aos expressivos. Nestas etapas, o ferramental metodológico envolve técnicas de estimulação do processo criativo e técnicas de análise para avaliação das melhores propostas, como o Quadro de Valoração das Alternativas, no qual os estudantes quantificam, com base nos critérios estabelecidos na Ficha-síntese, o nível de atendimento das necessidades práticas e estético-simbólicas de cada alternativa.

Os últimos passos do trajeto são em direção da concretização efetiva do projeto, quando serão exercitados os conhecimentos de sistemas produtivos para a confecção de protótipos de teste e da peça piloto, assim como as habilidades de representação e expressão para a documentação final do projeto, aqui denominada Dossiê.

Com esta explanação geral, não se pretende divulgar um roteiro descritivo dos procedimentos do Projeto Integrador, mas sim exprimir as bases da estrutura que o alicerça, confirmando uma conduta dinâmica e maleável, que exatamente por ser assim, está sujeita à evolução constante, conforme orientam os autores que discutem as metodologias do design atualmente, entre os quais retoma-se Coelho (2008), considerando que o método se interioriza no processo, viabilizando a sistematização dos passos para a realização das etapas processuais. Contudo, este pode ser construído no decorrer de tais etapas e, da mesma forma, outras partes do processo podem ser vislumbradas, à medida que se avança em cada passo.

O Resultado: O Que?

O tópico resultado assimila mais de uma função neste texto. O primeiro é de espaço para inserir algumas imagens que ilustrem o saldo de todo o processo descrito anteriormente. Contudo, é a segunda finalidade que, provavelmente, interessará mais ao leitor, aquela que abre espaço para uma breve reflexão sobre esta experiência e que, sem dúvida, levantará outros questionamentos para as próximas. Por essa razão, este artigo termina com o mesmo ponto de interrogação que começou.

Para cumprir a primeira finalidade deste tópico foram selecionadas algumas imagens de resultados finais e também dos registros do processo, para que o leitor possa observar a concretização do percurso.



Figura 5 - Estudo formal na modelagem tridimensional de THAINA DE OLIVEIRA GONCALVES

Fonte: própria



Figura 6 - Modelo em Escala 1:2 de MICHELLE MAYUMI KATO
Fonte: própria 2010)



Figura 7 - Registro fotográfico do teste no corpo de prova de RAFAELA DE MIRANDA BARROS
Fonte: própria



Figura 8 - Registro fotográfico da apresentação dos resultados de Paula Cristina Vieira
Fonte: própria 2010)

No tópico anterior foi possível constatar que o trajeto projetual será facilitado se o processo for visualizado de maneira panorâmica, analisado de modo sistêmico e sintetizado sob critérios claros. Desta forma, o design poderá adentrar o contínuo movimento de transformação do entorno, equacionando simultaneamente diversos saberes, os quais se integram na concepção de objetos e sistemas que influenciam as vivências cotidianas e articulam o relacionamento humano com o seu tempo e espaço.

Por isso, os resultados do Projeto Integrador são considerados positivos, à medida que demonstram a evolução na visão sistêmica do estudante, na sua capacidade de síntese e a na habilidade de administrar variáveis. Neste sentido, a preocupação com a coerência na gestão do projeto é inegável quando se acompanha a tomada de decisões entre os estudantes. Entretanto, em relação à etapa de preparação, as leituras que foram introduzidas no transcorrer deste relato abriram novos horizontes ainda por explorar, como é o caso da construção de cenários, que foi abordada por Burdëk (2006) e Moraes (2006 e 2010), a qual poderá contribuir muito na identificação de oportunidades e decodificação dos contextos socioculturais. Da mesma forma, as pesquisas sobre Metadesign (VASSÃO 2010) e Metaprojeto (MORAES 2006, 2010) merecem ser aprofundadas.

Como se pode averiguar, a viabilização de Projetos Integradores exige muito empenho, iniciativa, disposição e organização, já que isto envolve um planejamento eficiente, um acompanhamento constante e muita disponibilidade para novas adequações do percurso. No caso do curso aqui em questão, o projeto pedagógico já foi concebido com esta intenção integradora, mas ainda existem muitas arestas a aparar, principalmente em relação ao processo avaliativo integrado. Contudo, as supervisões de estágio confirmam que os alunos deste curso, ao adentrarem o contexto de uma indústria, demonstram uma visão ampliada em relação ao pensamento de gestão de projeto, atuando de forma ágil e participativa entre os diversos processos que acontecem em uma empresa que produz moda.

Concluindo, por ora, observa-se a necessidades de alguns ajustes, como se espera em reflexões sobre processos dinâmicos como o design, no entanto, a essência do Projeto

Integrador, aqui analisada, continua positiva e adequada ao propósito de formar um profissional coerente com a realidade atual.

Referências

BAXTER, Mike. *Projeto de produto: guia prático para desenvolvimento de novos produtos*. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BÜRDEK, Bernhard. *História, teoria e prática do design de produtos*. Tradução de Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

COELHO, Luiz Antonio L. Por uma Metodologia de Idéias. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). *Design método*. Rio de Janeiro: Ed. PUC Rio, 2006. v. 1, Cap. 2, p.39 – 53.

COELHO, Luiz Antonio L. Adjetivando o método. IN: SEMINÁRIO DE METODOLOGIA EM DESIGN: ENSINO, PESQUISA E PROJETO, 2., 2008, Recife. *Anais...* Recife: UFPE, 2008.

COELHO, Luiz Antonio L. (Org.) *Conceitos-chave em design*. Rio de Janeiro: Ed. PUC Rio, 2008.

EMÍDIO, Lucimar de Fátima Bilmaia. *A gestão de design como ferramenta estratégica para mpes do vestuário de moda*. 2006. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Bauru.

LÖBACH, Bernd. *Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MORAES, Dijon de. *Metaprojeto: o design do design*. IN: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 7., 2006, Curitiba. *Anais...* Curitiba: P&D Design- UNICENP, 2006.

MORAES, Dijon de. Metaprojeto como modelo projetual. *Strategic Design Research Journal*, Porto Alegre, v. 3, n. 2, maio/ago.2010. Disponível em: <<http://www.unisinos.br/sdrj/pdf/86.pdf>>. Acesso em: 17 dez. 2010.

NORMAN, Donald A. *Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

REDIG, Joaquim. Design é metodologia: procedimentos próprios do dia-a-dia do designer. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). *Design método*. Rio de Janeiro: Ed. PUC Rio, 2006. v. 1, Cap. 12, p.169 – 177.

SANCHES, Maria Celeste de Fátima. Projetando moda: diretrizes para a concepção de produtos. In: PIRES, Dorotéia (Org.). *Design de moda: olhares diversos*. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008. v.1, Cap. 9, p. 289-301.

VASSÃO, Caio Adorno. *Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade*. São Paulo: Blucher, 2010.