

Transdisciplinaridade no design: proposta para a identidade visual da equipe BH Rugby

Rangel Benedito Sales de Almeida;

Teresa Campos Viana Souza;

resumo:

A integração de diversas áreas do design podem proporcionar resultados no que diz respeito ao conceito e aplicação de uma identidade visual. Em âmbitos gerais, o Trabalho Interdisciplinar de Graduação (TIG-III) do bacharelado em Design do Centro Universitário de Belo Horizonte (UNI-BH), busca a integração teórico-prática, através do exercício da observação, da análise e prática, no qual as disciplinas teóricas contribuem com experimentações. Em âmbitos específicos, o projeto do segundo semestre de 2016 para o 3º módulo do design bacharelado teve por objetivo, com a participação de cada disciplina, o Redesign da Identidade Visual da Equipe BH Rugby. Utilizou-se a pesquisa exploratória como metodologia resultante no desenvolvimento de protótipos. Foi exposto aos discentes que esta edição do TIG-III seria representada por um concurso a ser eleito por um cliente real, com objetivos concretos e de atuação social no entorno do Centro Universitário de Belo Horizonte (UNIBH). Desta forma, deixa-se claro a função social do Design, bem como seu papel transformador no que diz respeito da integração de áreas de atuação distintas e transdisciplinares. Entende-se, pois, que a proposta deste projeto abordaria de maneira efusiva todas as disciplinas da matriz curricular do módulo em questão do Curso Bacharelado em Design, bem como integraria suas ações num projeto desenvolvido para um cliente real, apresentado sob a forma de um desfile de moda, organizado graças à expertise do Curso Tecnológico em Produção de Eventos e Cerimonial. Percebe-se a capacidade transdisciplinar proposta pela prática do profissional em design, bem como sua função social e integradora. A proposta transitou pela produção empírica do conhecimento a partir da reunião dos conceitos abordados pelo Design Gráfico, Design de Moda e Produção de Eventos e Cerimonial. Aos discentes, foi dada a oportunidade de vivenciar uma experiência transdisciplinar que possivelmente será frequente em sua atuação profissional. Os discentes puderam perceber a importância de trabalhar em equipe além de reconhecer seu papel para o sucesso do evento. Em outro contexto, vivenciaram empiricamente o atendimento a um cliente real sendo estabelecidas relações de atendimento e parceria. Os resultados e conclusões obtidos por esta proposta foram a integração das equipes de Design e Eventos além de fornecer aos discentes uma situação real de elaboração e implementação projetuais.

palavras-chave:

Interdisciplinaridade; formação em design; transdisciplinaridade; parcerias; mercado de trabalho.

1. Introdução

Mais que preparar o aluno para atuar no mercado de maneira proficiente, é necessário que os cursos de bacharelado preparem esse estudante para pensar o design de maneira diferenciada. A formatação do Trabalho Interdisciplinar de Graduação (TIG III), do Bacharelado em Design, do Centro Universitário de Belo Horizonte (UNI-BH), ao estimular a experimentação e a criação de projetos de design que envolvam a área do gráfico e da moda, considerando o espírito empreendedor e arrojado dos futuros designers, proporcionará aos discentes conscientização sobre os mercados que envolvem a área ao passo que promovem sua expansão profissional. Além da possibilidade de ampliar a percepção das possibilidades do design, este projeto consolidará conhecimentos da área ao passo que estimulará ao futuro profissional/pesquisador uma consciência maior na busca de novos campos de atuação. Tais premissas vão ao encontro do pensamento de Gepi (2012), a saber:

Na interdisciplinaridade os conceitos suscitam a compreensão porque esta teoria intenciona aproximar-se da totalidade do fenômeno que se pesquisa, estuda. Encontra no diálogo o movimento que dá sustentação aos entrelaços da objetividade e subjetividade, da interioridade e exterioridade, da razão e emoção, da teoria e prática, do sujeito e objeto, acompanhando a história e a historicidade do fenômeno, considerando o contexto, as ações, as reações, os sujeitos que afetam e são afetados no decurso da história. Compreender é ver além do alcance do olhar e conforme os argumentos de Pineau (2000, p. 23), fineza, brandura, trato, sensibilidade, movimento, laços são as características, hoje, necessárias à compreensão. (GEPI,2012)

A proposta para o desenvolvimento deste trabalho segue a premissa da experimentação e de solução de problemas por meio de representações reais prototipadas pelos discentes, como é apresentada no documento que norteia a disciplina, o Edital do TIG-III:

Pela natureza das disciplinas do ciclo 3º módulo A, focado em design gráfico e design moda (design 2D), a temática definida para este trabalho será “Redesign da Identidade Visual da Equipe BH Rugby”. Cada disciplina tratará, pois, de subsidiar a construção conjunta de conhecimentos sobre as variadas questões ligadas a essa temática, cada qual com um enfoque específico, próprio de sua natureza. Para demonstração / aplicação do projeto de Identidade Visual proposto nesse edital, deverão ser desenvolvidos os seguintes itens a serem apreciados pela equipe esportiva e comissão avaliadora do TIG-III: Marca: Manual básico de aplicações; Uniforme: Primeira versão, Segunda versão, Treino/Passo, contemplando os times masculino e feminino; Bolsa para chuteira / Material Esportivo; Editorial de Moda; Box Promocional para acomodar todos os itens anteriores; Desfile de lançamento (UNIBH, 2016)

Nesse sentido, entende-se que por meio da solução de um problema real, o projeto proporcionará soluções empíricas propostas pelos discentes, envolvendo assim todas as disciplinas vistas por eles no decorrer do semestre. Para este projeto, os discentes receberam apoio e orientação das disciplinas: Desenho Técnico, Oficina de Projeto: Design 2D, Finalização de arquivo, Tecnologia de Materiais Naturais e da disciplina Sistemas de Impressão todas com conteúdos gerais em suas matrizes, mas abordadas de maneira específica pelo viés da disciplina TIG-III. Outra grande contribuição foi a integração do projeto do TIG-III do Bacharelado em Design com a disciplina Eventos na Moda com a produção de um evento de lançamento das coleções realizada pelo Curso Tecnológico em Produção de Eventos e Cerimonial. Fazenda (2012) reforça a importância da interdisciplinaridade nas atividades acadêmicas e na inserção da prática no mercado de trabalho.

Ao contrário que pensavam os metafísicos clássicos, não é o *agir que decorre do ser*, mas é o *modo de ser que decorre do agir*. É a ação que delinea, circunscreve e determina a essência dos homens. É na prática e pela prática que as coisas humanas efetivamente acontecem, que a história se faz. (FAZENDA, 2012)

A proposta para este projeto partiu da necessidade apontada pela equipe esportiva BH Rugby, composta por atuais e ex-discentes do Centro Universitário de Belo Horizonte (UNIBH). Um dos gestores da equipe solicitou junto à coordenação do curso Bacharelado em Design que fosse desenvolvida uma versão atual e contemporânea do sistema de identidade visual da equipe BH Rugby, incluindo propostas para o *redesign* dos uniformes em versões de treino, uniforme oficial I, uniforme oficial II para as equipes masculinas e femininas. O projeto mais adequado às necessidades da equipe seria produzido e adotado como nova identidade visual da equipe. Foi decidido a partir de encontros que reuniram representantes da equipe BH Rugby, a coordenação do Bacharelado em Design, a coordenação do Curso Tecnológico em Produção de Eventos e Cerimonial, e com docentes destes cursos para elaborarem juntos um plano de trabalho completo e eficaz para garantir o bom andamento do projeto. Foi definida pela equipe docente uma série de procedimentos metodológicos, descritos a seguir pelo Quadro 1:

Quadro 1: Sequência Metodológica para o Desenvolvimento do Projeto do TIG-III

Etapa	Procedimento	Disciplina responsável
Etapa 1	Apresentação da proposta do TIG-III	TIG-III
Etapa 2	Formação das Equipes	TIG-III
Etapa 3	Entrevista / Apresentação do Cliente Real	TIG-III
Etapa 4	Pesquisa Sobre a Temática	TIG-III
Etapa 5	Desenvolvimento de <i>Sketches</i> e ilustrações	Desenho Técnico, Oficina de Projeto: Design 2D
Etapa 6	Pesquisa e Desenvolvimento de <i>Mock-ups</i>	Tecnologia de Materiais Naturais
Etapa 7	Elaboração e Finalização dos Arquivos Digitais	Finalização de Arquivo
Etapa 8	Produção dos Uniformes e Demais Materiais	Sistemas de Impressão
Etapa 9	Prototipagem de Embalagens e Kits Promocionais	TIG-III
Etapa 10	Apresentação dos Projetos no Formato de Desfile	Curso Tecnológico em Produção de Eventos e Cerimonial

Fonte: Dos autores (2017)

Entende-se pois, que a proposta deste projeto abordaria de maneira efusiva todas as disciplinas da matriz curricular do módulo 1B do Curso Bacharelado em Design, bem como integraria suas ações num projeto desenvolvido para um cliente real, apresentado sob a forma de um desfile de moda, organizado graças à expertise do Curso Tecnológico em Produção de Eventos e Cerimonial. Percebe-se a capacidade transdisciplinar proposta pela prática do profissional em design, bem como sua função social e integradora.

2. Desenvolvimento do projeto BH Rugby

Definidas as estratégias para as ações do semestre, iniciaram-se então os encontros da disciplina TIG-III. A temática central era a o Redesign da Identidade Visual da Equipe BH Rugby, que envolveria no total a produção de um manual com a aplicação da nova logo / escudo, embalagem para acomodar os itens propostos por cada equipe, mochila para transporte de material esportivo e editorial de moda produzido pelos discentes do Bacharelado em Design. A proposta do projeto corrobora com as

definições de Strunck (2003) para o tema identidade visual, bem como suas aplicações práticas e teóricas:

Quando uma empresa, que presta algum tipo de serviço, apresenta uma mesma imagem em seus impressos, uniformes, veículos etc., essa empresa tem uma identidade visual que, nesses casos, pode também ser chamada de identidade empresarial ou corporativa. A identidade visual é o conjunto de elementos gráficos que irão formalizar a personalidade visual de um nome, idéia, produto ou serviço. Devem informar, substancialmente, à primeira vista. Estabelecer com que os vê, nível ideal de comunicação. (STRUNCK, 2003 p. 57)

Todos os itens deveriam possuir unidade visual, contendo as características básicas da nova logo proposta pelas equipes. Seria exposto aos discentes que esta edição do TIG-III seria representada por um concurso a ser eleito por um cliente real, com objetivos concretos e de atuação social no entorno do Centro Universitário de Belo Horizonte (UNIBH). Desta forma, deixaria-se claro a função social do Design, bem como seu papel transformador no que diz respeito da integração de áreas de atuação distintas e transdisciplinares.

A proposta permeou pois, pela produção empírica do conhecimento a partir da reunião dos conceitos abordados pelo Design Gráfico, Design de Moda e Produção de Eventos e Cerimonial. Aos discentes, foi dada a oportunidade de vivenciar uma experiência transdisciplinar que possivelmente será frequente em sua atuação profissional.

2.1 Apresentação da proposta do TIG-III

No primeiro encontro, foi apresentada a proposta aos discentes do Design Bacharelado, bem como foi feita a leitura do Edital. Nesse momento, foram discutidas todas as ações propostas para o semestre e sugestões apresentadas pelos discentes foram incorporadas ao projeto. Segundo Maximiano (2002), o planejamento de um projeto é tão importante quanto a execução, conforme cita:

O planejamento de um projeto não é um processo totalmente distinto de sua execução. O planejamento também não é um processo confinado a um momento específico do projeto. O projeto de planejamento é contínuo e anda em paralelo com o processo de execução. (MAXIMIANO, 2002)

Foi apresentado o cronograma oficial da disciplina TIG-III, bem como seus critérios de avaliação. Foi apresentada também aos discentes a ferramenta *Google Forms* utilizada por eles para a realização da Avaliação 360 graus, que garantiria a automatização do processo e um canal de *feedback* entre os discentes e o orientador sobre o andamento dos projetos. Outra aplicação desta ferramenta seria na avaliação final da Banca, pois seria capaz de tabular as observações dos avaliadores e fornecer um *feedback* detalhado sobre todos os projetos. Ambas aplicações serão apresentadas na seção 3. Resultados.

Ficou definido também que a todas as equipes que fizessem parte desta edição do TIG-III participariam de um concurso realizado no formato de desfile que seria produzido pelos discentes do curso de eventos, como atividade da disciplina Eventos na Moda, e que, a escolha do projeto vencedor seria realizada pelo cliente após a apresentação dos projetos. Esse evento seria então, realizado durante as atividades do Circuito Acadêmico, maior evento educacional promovido pelo UNIBH. A banca seria composta por profissionais do mundo esportivo, bem como os gestores e jogadores da equipe BH Rugby.

2.2 Formação das Equipes

No segundo encontro, foi realizada a divisão da turma em seis equipes de aproximadamente cinco discentes, cada. Após a divisão, foi realizada a escolha dos líderes de cada uma das equipes, que seriam responsáveis pela divisão das tarefas e pela comunicação com o orientador do TIG-III. Ficaria

pois, a cargo deste líder, reportar ao orientador os possíveis conflitos, além de solicitar materiais adicionais necessários para o desenvolvimento do projeto.

A cada um dos integrantes foi dada uma função na qual ele deveria desenvolver uma das etapas do projeto. Dessa maneira, não haveria a possibilidade de um ou mais integrantes não participarem ativamente do projeto, resultando nos desentendimentos comuns às práticas dos trabalhos desenvolvidos em grupo. Esta estratégia evitaria também que algum integrante se sobrecarregasse com diversas funções o que também ocasionaria em futuros desentendimentos na equipe.

2.3 Entrevista / Apresentação do Cliente Real

No terceiro encontro, foram convidados os gestores da equipe BH Rugby, como mostra a Figura 1, para uma roda de conversa com os discentes na qual lhes foram apresentadas um grande volume de informações relacionadas ao cliente, bem como suas necessidades e expectativas. Os gestores apresentaram a história do esporte, a história do BH Rugby e suas ações sociais no entorno do UNIBH. Foram exibidos vídeos e relatos dos atletas e moradores beneficiados pelas ações sociais da equipe. Dessa maneira, os discentes puderam conhecer melhor sobre o tema bem como direcionar suas pesquisas futuras.

Figura 1: Bate-papo com atletas do BH Rugby com os discentes do Design Bacharelado



Fonte: Dos autores (2016)

No quarto encontro foi convidado um ilustrador Samir Taiar, como mostra a Figura 2, que é o profissional responsável pelo desenvolvimento do redesign dos escudos dos clubes da primeira divisão do Campeonato Brasileiro de Futebol. O ilustrador conversou com os discentes sobre o processo criativo, escolha de cores e fontes e direcionou suas ações de forma que as soluções propostas pelos discentes obtivessem resultados profissionais.

Figura 2: Bate-papo do ilustrador Samir Taiar com os discentes do Design Bacharelado



Fonte: Dos autores (2016)

Por fim, Taiar compartilhou com os discentes uma série de referências gráficas e imagéticas para auxiliar os discentes em suas experimentações.

2.4 Pesquisa Sobre a Temática

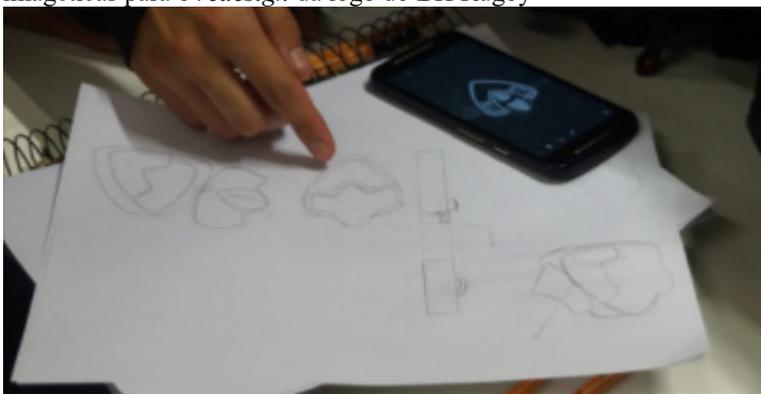
A partir do quinto encontro foram realizadas pesquisas ostensivas sobre o tema rugby, conceituais, formais e imagéticas, e reunido todo tipo de informações que pudessem direcionar as ações dos projetos das equipes do Bacharelado em Design. Foram reunidas referências visuais, experimentações, testes de cor, bem como um conjunto de informações históricas sobre o esporte, suas origens, influências culturais e seu posicionamento na sociedade atual. A partir da categorização de tais informações, foi elaborado juntamente com as equipes o conceito de cada um de seus projetos, objetivos, metodologia e resultados esperados. Segundo El-Guindy (2004), a clareza dos objetivos auxilia no processo da pesquisa.

O pesquisador deve saber exatamente o que pretende de seu projeto de pesquisa e quais são as informações que ele deseja obter. O objeto do experimento deve ser simples e claro... As alternativas devem ser delimitadas; a introdução de várias alternativas num único experimento podem impedir a construção da relação causa/efeito e dificultar a análise dos resultados obtidos. (EL-GUINDY 2004)

2.5 Desenvolvimento de Sketches e ilustrações

Graças ao auxílio das disciplinas Desenho Técnico e Oficina de Projeto: Design 2D, os discentes puderam receber o aporte teórico e prático para o desenvolvimento dos primeiros estudos para a marca (escudo) da equipe BH Rugby, como mostra a Figura 3. Nesse contexto, foram avaliadas e orientadas cada uma das soluções propostas pelas equipes nos termos de legibilidade, leitura, pregnância da forma, reprodutibilidade e inovação. A aplicação conjunta dos conceitos pode garantir resultados positivos aos projetos no que diz respeito à sua capacidade comunicacional seja pela disposição dos textos e gráficos, suas cores, pelas formas aplicadas, pela sua capacidade de serem reproduzidos por diversos sistemas de impressão e por fim por sua característica inovadora.

Figura 3: Sketches feitos por uma das equipes do Bacharelado em Design para direcionar as propostas imagéticas para o *redesign* da logo do BH Rugby



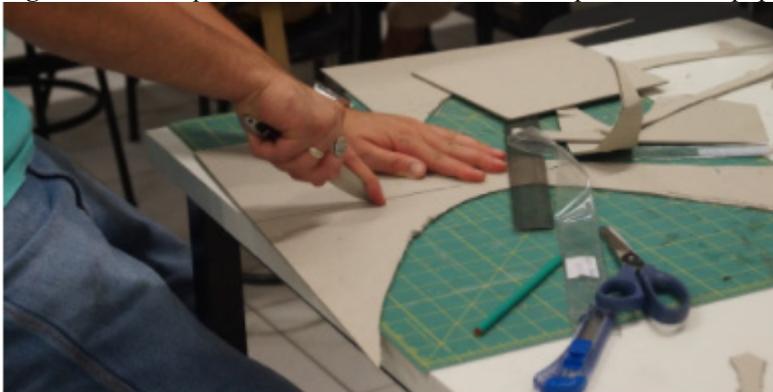
Fonte: João Alves (2016)

2.6 Pesquisa e Desenvolvimento de *Mock-ups*

A partir das pesquisas realizadas pelas equipes do TIG-III, foram iniciadas as experimentações com materiais alternativos para a produção dos *mock-ups*, ou protótipos, como mostra a Figura 4. Madeira, couro, tecidos, papéis de diversas gramaturas e acabamentos foram utilizados a partir do aporte teórico da disciplina Tecnologia de Materiais Naturais. Todo o processo de desenvolvimento foi minuciosamente acompanhado e orientado pela disciplina TIG-III que utilizou para essas práticas o Laboratório de Experimentações Gráficas do UNIBH -LEGRA, que possui estrutura preparada para aulas práticas de prototipagem de alta fidelidade.

Os discentes contaram com um espaço equipado com materiais, ferramentas e utensílios utilizados na fabricação de modelos. Esta prática definiu os caminhos a serem seguidos por cada projeto e foram também definidos os materiais para as produções finais.

Figura 4: *Mock-ups* em baixa fidelidade construídos por uma das equipes do Bacharelado em Design



Fonte: João Alves (2016)

2.7 Elaboração e Finalização dos Arquivos Digitais

Os esboços, protótipos e demais produções desenvolvidas para este projeto necessitavam de versões digitais elaboradas em escala real para que tais itens pudessem ser produzidos. No entanto, uma série de procedimentos técnicos precisavam ser elencados, como número e modos de cores, resoluções de imagens, dimensões dos arquivos dentre outras inúmeras características técnicas. Para isso, foi fornecido o aporte teórico da disciplina Finalização de Arquivo, que contribuiu para que cada item fosse produzido com assertividade qualidade e segurança.

2.8 Produção dos Uniformes e Demais Materiais

Foi realizada uma pesquisa no mercado de Belo Horizonte sobre fornecedores de uniformes e materiais esportivos para que fosse executada a produção das peças da equipe BH Rugby desenvolvidas pelos discentes do Bacharelado em Design. Nesse sentido, os discentes puderam vivenciar a experiência de comparar orçamentos, realizar testes com os materiais dos fornecedores, bem como acompanhar todo o processo de produção de suas propostas para os uniformes. O aporte teórico e prático foi dado pela disciplina Sistemas de Impressão, que contribuiu com informações cruciais para a definição dos fornecedores para a produção dos uniformes.

2.9 Prototipagem de Embalagens e Kits Promocionais

Mais uma vez o LEGRA foi utilizado como base de ações para a prototipagem dos materiais destinados ao TIG-III, conforme a Figura 5. Com o apoio do orientador desta disciplina, os discentes puderam finalizar seus protótipos dessa vez com os materiais adequados para sua produção. Uma estratégia utilizada por esta etapa foi a realização de aulas monitoradas aos sábados, das 9:00 às 17:00 que contou com a presença massiva das equipes. Nesses encontros marcados por muito trabalho e descontração, os discentes puderam desenvolver seus protótipos utilizando todos os recursos disponíveis no laboratório, garantindo assim um melhor resultado de seus projetos.

Figura 5: Prototipagem em alta fidelidade produzida pelos discentes do Bacharelado em Design



Fonte: João Alves (2016)

2.10 Apresentação dos Projetos no Formato de Desfile

A união entre o curso Bacharelado em Design e o Tecnológico em Produção de Eventos e Cerimonial culminou numa proposta diferenciada para o campo acadêmico, mas usual no mercado profissional: a realização de um desfile para as apresentações dos uniformes elaborados pelos discentes. Assim como as equipes foram divididas no Bacharelado em Design, cinco equipes se encarregaram de produzir o desfile.

Desde a escolha dos modelos à montagem do camarim, os discentes do Tecnológico em Produção de Eventos e Cerimonial utilizaram toda sua expertise e aporte teórico das aulas de Eventos na moda para realizar um desfile profissional. Foram selecionados discentes dos cursos de Comunicação e da área de Saúde devidamente orientados sobre o procedimento de apresentação, postura e comportamento na passarela além de serem maquiados e vestidos.

O desfile contou também com a presença de um *Disk Jockey* (DJ) a ser contratado exclusivamente para o evento. Toda essa infraestrutura serviu de base para a realização da avaliação dos projetos pela banca, que estava munida de tablets contendo a Ficha de Avaliação *online*, desenvolvida com a ferramenta *Google Forms*, o que pôde reunir e tabular os *feedbacks* resultantes das observações da banca avaliadora. Para esta prática foram realizadas reuniões entre as equipes do Bacharelado em Design, docentes e as equipes do Tecnológico em Produção de Eventos e Cerimonial para realizar o alinhamento das ações.

3. Resultados

A proposta do TIG do Bacharelado em Design resultou numa série de ações inovadoras, bem como a apropriação de tecnologias digitais que pudessem ser aplicadas à educação. Nesse sentido, foram utilizadas ferramentas digitais para a Avaliação 360 Graus e para a Banca Avaliadora. Os resultados dessas avaliações foram apresentados e discutidos juntos à coordenação e equipe docente, o que garantiu os ajustes necessários para o sucesso do projeto durante o processo. Outra realização foi o contato dos discentes do Bacharelado em Design com os do Tecnológico em Produção em Eventos e Cerimonial, garantindo a realização de um evento completo e profissional.

A princípio, o que era apenas uma solicitação de uma equipe de Rugby de Belo Horizonte, tornou-se um projeto extenso, complexo e inovador. As etapas realizadas serão descritas e ilustradas a seguir.

3.1 Avaliação 360 Graus com a Ferramenta *Google Forms*

Cada uma das etapas do projeto foi avaliada pelos integrantes de cada uma das equipes, a fim de identificar possíveis conflitos e desvios do processo produtivo. Com o auxílio de uma ficha criada com a ferramenta *Google Forms* cujos links foram enviados a cada uma das equipes, cada um dos discentes avaliava a si mesmo e aos seus colegas a partir de seus *smartphones* ou outros dispositivos móveis, nos quesitos: contribuição para o desenvolvimento da etapa, contribuição para o desenvolvimento do

projeto, participação no processo, envolvimento com o projeto e relacionamento com a equipe, assim como demonstra a Figura 6:

Figura 6: Detalhe da Ficha de Avaliação montada com a ferramenta *Google Forms* que foi utilizada para a avaliação 360 graus realizada pelos discentes

Primeira Avaliação - BH Rugby - 10 pts.

Essa avaliação é um instrumento de suma importância para o bom andamento da disciplina TIG-III. Ela também será utilizada como ferramenta de orientação dos graduandos que necessitem de um acompanhamento personalizado por parte do professor. Lembre-se: Seja justo com suas respostas pois você é responsável por cada item clicado a partir de agora. Sua opinião servirá para contribuir com o crescimento pessoal e profissional dos integrantes de sua equipe.

RESPONDA A ESSA PESQUISA APENAS UMA ÚNICA VEZ, OU A AVALIAÇÃO DE SUA EQUIPE TERÁ QUE SER REFEITA.

*Obrigatório

Nome d@ discente *

	0.0	0.5	1.0	1.5	2.0
Sobre contribuições para a definição da logo:	<input type="radio"/>				
Sobre o desenvolvimento do Projeto:	<input type="radio"/>				
Sobre a pesquisa e participação:	<input type="radio"/>				
Sobre o envolvimento:	<input type="radio"/>				
Sobre o relacionamento:	<input type="radio"/>				

Fonte: Dos autores (2017)

Outra funcionalidade desta ferramenta foi abrir espaço para as críticas dos discentes (Figura 7), que resultou numa série de observações pertinentes que contribuíram para ajustes feitos durante a realização do TIG-III. Dessa maneira, foi aberto um canal sigiloso entre o discente e o orientador, revelando as inconformidades do processo de orientação e execução das tarefas, bem como problemas de relacionamento nas equipes.

Figura 7: Detalhe da questão relacionada ao *feedback* feito pelo discente na Ficha de Avaliação



Sobre o relacionamento: ○ ○ ○ ○ ○

Sobre a disciplina TIG-III: *
Como você define a experiência da disciplina TIG-III? Você tem alguma sugestão para melhorar o andamento desta disciplina?

Sua resposta

ENVIAR

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Fonte: Dos autores (2017)

3.2 Desfile de Apresentação dos Projetos

A grande inovação desta edição do TIG-III do Bacharelado em Design foi a proposta para a apresentação dos projetos: um grande desfile de moda feito aos moldes dos lançamentos profissionais de coleções esportivas como indicam Mesquita & Façanha (2012):

O desfile serve para o estilista mostrar seu trabalho de criação, de modo que posteriormente seus produtos possam ser encomendados pelos lojistas e vendidos aos consumidores. Esse tipo de evento é importante para implantar, reforçar e expandir a imagem de uma marca dentro de um mercado. (MESQUITA & FAÇANHA, 2012)

Toda a parte de produção do desfile, desde a seleção dos modelos, maquiagem e a organização do camarim foram ações promovidas pelos discentes do Tecnológico em Produção em Eventos e Cerimonial, como mostra a figura 8:

Figura 8: Modelos sendo preparados pelos discentes do Tecnológico em Produção em Eventos e Cerimonial



Fonte: Maykel Douglas (2016)

Durante o Circuito Acadêmico, o evento contou com a presença das equipes do TIG-III, da Banca Avaliadora que assistiu ao desfile, e de discentes dos cursos de Educação Física e Comunicação

para desfilarem com os uniformes prototipados exclusivamente para a ocasião, como mostram as Figura 9 e 10:

Figura 9: Desfile realizado para a apresentação dos projetos do TIG-III do Design Bacharelado



Fonte: Maykel Douglas (2016)

Figura 10: Equipes responsáveis pela realização dos projetos e pela organização do evento



Fonte: Maykel Douglas (2016)

Os discentes do curso de eventos puderam vivenciar na prática como um desfile de moda é produzido. Eles necessitaram seguir uma série de procedimentos profissionais, como contratar fornecedores, agendar o local do desfile, solicitar orçamento e dar o apoio necessário no dia da realização do evento. O conjunto de ações realizadas por esses discentes corrobora com o pensamento de Vilaseca (2011), como pode-se observar:

Um desfile é uma produção que implica a participação de várias equipes e exige um planejamento cuidadoso. Por isso, é imprescindível contar com um plano de produção detalhado e começar a trabalhar meses antes do grande dia... Eles procuram ajuda de empresas que se encarregam de planejar e produzir a apresentação, a música e a luz; também são responsáveis por selecionar as modelos, organizar as provas de vestuário, combinar acessórios, estabelecer a ordem de entrada na passarela e coordenar produtores, hair stylists e make-up; têm, ainda, de cuidar da segurança, da alimentação e da distribuição dos lugares. (VILASECA, 2011)

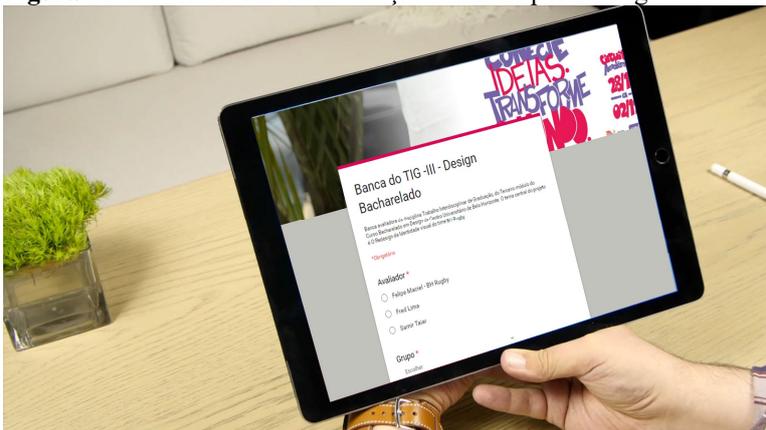
No dia da realização do desfile, os discentes ficaram também encarregados pela orientação dos maquiadores e cabeleireiros, pela organização da entrada dos modelos na passarela, pelo atendimento

à imprensa e, por fim, devolver as peças desenvolvidas pelos discentes do Bacharelado em Design em perfeito estado.

3.3 Avaliação da Banca com a Ferramenta *Google Forms*

Outra aplicação da ferramenta *Google Forms* foi na ficha de avaliação utilizada pelos integrantes da banca, como mostra a Figura 11. Os integrantes receberam tablets contendo a ficha *online* e realizaram suas avaliações em tempo real. Ao final do desfile, eles inseriram todos os comentários relacionados aos projetos, garantindo assim um *feedback* completo e edificante para todas as equipes.

Figura 11: Detalhe Ficha de Avaliação utilizada pelos integrantes da banca



Fonte: Ilustrada digitalmente pelo autor (2017)

Todas as observações dos integrantes da banca foram tabuladas em uma planilha gerada a partir da ferramenta *Google Forms*, contendo também as notas de cada dos quesitos conceito/defesa, redesign da Marca, prototipagem da embalagem, prototipagem do uniforme e editorial de Moda, conforme retrata a Figura 12:

Figura 12: Detalhe do resultado da avaliação disponibilizado para os discentes

Feedback da Avaliação Banca Final TIG-III-N												
Avaliador	Grupo	Conceito / Defesa: 5,0 Pontos	Observações Conceito / Defesa:	Redesign da Marca: 10,0 Pontos	Observações - Redesign da Marca:	Prototipagem Embalagem: 10,0 Pontos	Observações - Prototipagem Embalagem:	Prototipagem do Uniforme: 10,0 Pontos	Observações - Prototipagem do Uniforme:	Editorial de Moda: 5,0 Pontos	Observações - Editorial de Moda:	Nota total por avaliador
Fred Lima / Samir Taier	GRUPO 01	5	O conceito foi bem embasado, tanto no briefing quanto nas referências utilizadas. O uso do mascote como item de maior relevância na marca foi uma ideia aceita, trazendo a força, dureza, inteligência e grandza que o BH Rugby pede.	10	A proposta apresentada está completamente adequada com o conceito e as referências apresentadas. O estilo contemporâneo do desenho reflete a modernização proposta, a manutenção das cores solicitadas foi feita de maneira harmoniosa e contrastante. A legibilidade BH Rugby é perfeita, com tipografia adequada e o logotipo tem rápida identificação. É agradável a forma aplicada.	1	Não foi apresentada nenhuma embalagem para avaliação.	7	Os protótipos atendem, mas não mostram todo potencial que poderia ser explorado com os elementos da marca e do conceito. É difícil saber se a prototipagem limitou os mockups ou o conteúdo. De toda forma, está acima da média.	1	Não foi apresentado Editorial de Moda para avaliação.	24
Felipe Maciel - BH Rugby	GRUPO 01	5	O projeto justificou bem suas escolhas em relação ao briefing e às necessidades apresentadas pelo clube.	10	A marca apresentada se identifica bem com os símbolos e valores representados pelo clube, sem perder a identidade do esporte Rugby, mesmo buscando inspiração em elementos de outro esporte (F1).	1	Os protótipos foram apresentados apenas de forma virtual, sem apresentação de mockup dos equipamentos ou kit promocional.	7	O conceito dos uniformes foi bem desenvolvido em apresentação virtual, porém os modelos apresentados em desfile carentes dos detalhes, deixando a desejar no acabamento.	1		24

Fonte: Ilustrada digitalmente pelo autor (2017)

Dessa maneira, todos os discentes tiveram um registro documental do resultado de suas avaliações bem como sugestões da banca avaliadora para a melhoria de seus projetos. Nota-se pois, uma funcionalidade aplicável ao processo educacional a partir da utilização de recursos digitais. Nesse sentido, o conjunto de ações propostas para o desenvolvimento do projeto, sua apresentação e sistemas de avaliação, promoveram um resultado profissional para sua execução, o que facilitou a escolha do projeto vencedor pela equipe BH Rugby, ilustrado pela Figura 13:

Figura 13: Projeto escolhido pela equipe BH Rugby como mais adequado



Fonte: Dos autores (2017)

O projeto selecionado atendeu a todas às especificações estéticas propostas pelo TIG-III do Bacharelado em Design, apesar de não ter atingido nota máxima na avaliação da banca, por questões apresentar pequenas deficiências técnicas. Todas as observações foram devidamente apontadas e reportadas à equipe para que os ajustes fossem devidamente realizados.

4. Conclusão

O objetivo maior desse projeto transdisciplinar entre os cursos de Bacharelado em Design e Produção em Eventos e Cerimonial era proporcionar aos discentes a vivência de um projeto real que envolvesse áreas diversas e distintas do conhecimento.

Os discentes puderam perceber a importância de trabalhar em equipe além de reconhecer seu papel para o sucesso do evento. Noutro contexto, vivenciaram empiricamente o atendimento a um cliente real sendo estabelecidas relações de atendimento e parceria. No primeiro momento, foi atendida a equipe BH Rugby pelos discentes do Bacharelado em Design que, por sua vez, estabeleceram num segundo momento, a parceria com o curso tecnológico de Produção de Eventos e Cerimonial para a organização e realização do desfile de moda, para a apresentação do projeto dos uniformes e identidade visual.

A experiência deste projeto também foi permeada por processos de avaliação sistematizados que garantiram um *feedback* completo, claro, e objetivo a todos os discentes, contribuindo significativamente para seu processo de aprendizado. Por fim, nota-se que ações integradas entre áreas transdisciplinares podem proporcionar aos discentes uma experiência similar a das situações reais nas quais eles irão vivenciar em sua atuação profissional. O Trabalho Interdisciplinar de Graduação do Bacharelado em Design do ano de 2016 apresenta-se pois, como uma proposta inovadora adaptável a diversas situações, promovendo assim o aprendizado de maneira experiencial.

Transdisciplinarity in design: proposal for the visual identity of bh rugby team

Abstract:

The integration of several areas of design can provide results with respect to the concept and application of a visual identity. In general, the Interdisciplinary Undergraduate Work (TIG-III) of the Bachelor of Design in the Centro Universitário de Belo Horizonte (UNI-BH) seeks the theoretical-practical integration, through the exercise of observation, analysis and practice, in which theoretical disciplines contribute to experimentation. In specific areas, the project of the second semester of 2016 for the 3rd module of the bachelor design had as objective, with the participation of each discipline, the Redesign of the Visual Identity of Team BH Rugby. Exploratory research was used as a methodology for the development of prototypes. It was exposed to the students that this edition of

the TIG-III would be represented by a contest to be elected by a real client, with concrete objectives and of social action in the surroundings of the Centro Universitário de Belo Horizonte (UNIBH). In this way, it becomes clear the social function of Design, as well as its transforming role in what concerns the integration of distinct and transdisciplinary areas of action. It is understood, therefore, that the proposal of this project would approach in an effusive manner all the disciplines of the curricular matrix of the module in question of the Bachelor Degree in Design, as well as integrate its actions in a project developed for a real client, presented in the form of a fashion show thanks to the expertise of the Technological Course in Event Production and Ceremonial. It is possible to perceive the transdisciplinary capacity proposed by the practice of the professional in design, as well as its social and integrative function. The proposal permeated by the empirical production of knowledge from the meeting of concepts covered by Graphic Design, Fashion Design and Event Production and Ceremonial. The students were given the opportunity to experience a transdisciplinary experience that may be frequent in their professional performance. The students could realize the importance of working as a team and recognized their role in the success of the event. In another context, they experienced empirically the service to a real client, establishing service and partnership relationships. The results and conclusions obtained by this proposal were the integration of the Design and Events teams as well as providing the students with a real situation of project design and implementation.

Keywords:

Interdisciplinarity; Design; Transdisciplinarity; Partnerships; job market

Referências bibliográficas

EL-GUINDY, Moustafa M. Metodologia e ética na pesquisa científica. –São Paulo: Santos, 2004.

ESEL, Vilaseca. Como fazer um desfile de moda; tradução Ana Lúcia Trevisan. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

FAZENDA, Ivani. Didática e Interdisciplinaridade. Campinas. SP: Papirus, 2012.

GRUPO DE ESTUDOS E PESQUISA EM INTERDISCIPLINARIDADE (GEPI). Educação: Currículo – Linha de Pesquisa: Interdisciplinaridade – v. 1, n. 2 (out. 2012) Periodicidade anual.– São Paulo: PUCSP, 2012.

MAXIMIANO, Antônio César Amaru. Administração de projetos: como transformar ideias em resultados. 4.ed. – São Paulo: Atlas, 2010.

MESQUITA, Cristiane. FAÇANHA, Astrid. (Org.) Styling e Criação de Imagem e Moda. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

STRUNCK, Gilberto Luiz Teixeira Leite. Como criar identidades visuais para marcas de sucesso: um guia sobre o marketing das marcas e como representar graficamente seus valores / Strunck 160p.- Rio de Janeiro: Rio Books. 2a edição, revisada e atualizada, 2003.

UNIBH. Centro Universitário de Belo Horizonte Edital do Trabalho Interdisciplinar de Graduação - Bacharelado em Design - Módulo III. Belo Horizonte: Segundo semestre de 2016