



## **C.M.M. – Concepção, Materialização e Métodos:**

Fenômenos socioculturais que produzem impactos no desenvolvimento de habilidades e na aplicação de Processos e Procedimentos no ensino de saberes especializados em cursos com aulas laboratoriais como design, arquitetura, artes e áreas correlatas e sua relação com o espaço corporativo.

Célio Martins da Matta<sup>1</sup>;

André Martins da Matta<sup>2</sup>;

Fernando Luís Cazarotto Berlezz<sup>3</sup>

---

### **resumo:**

Os fenômenos socioculturais produzem impactos no desenvolvimento de habilidades individuais e coletivas. Podemos considerar tanto as habilidades técnicas como as comportamentais. Muito se discute no atual mundo corporativo sobre as habilidades essenciais para um bom colaborador. Percebemos que muitas das habilidades discutidas são muito subjetivas e com maiores problemas para se mensurar e analisar essas habilidades dentro de um contexto determinado como, por exemplo, dentro de aulas ou dentro de um determinado trabalho em um ou mais grupos corporativos. Porém essas podem ser mais facilmente reconhecidas no dia a dia de trabalho se estas forem expostas, listadas, discutidas e calmamente analisadas em grupos preocupados com o desenvolvimento dessas habilidades. Por isso, a importância e relevância de criar grupos para realizar um bom mapeamento de competências que possa levar em conta os talentos técnicos e também não técnicos é importante tanto no contexto acadêmico como no contexto corporativo atualmente. Ainda não dispomos de uma matéria acadêmica e específica de "como ser flexível" ou "relacional". Mas notasse que o mercado tem reconhecido cada vez mais as Soft Skills (habilidades comportamentais) e não somente as Hard Skills (habilidades técnicas) como as que aumentam a competitividade e são decisivas para o sucesso. Precisamos analisar como os trabalhos e ações acadêmicas podem influenciar a formação de um indivíduo e se essa formação pode ser replicada dentro de seus trabalhos em suas corporações. Em uma formação individual e desenvolvimento de habilidades, permeia não somente o ensino, mas também os fenômenos como a atual pandemia e a modificação de processos ocasionadas pelas mudanças nas formas de trabalho,

---

<sup>1</sup> <http://lattes.cnpq.br/3118199721133520>

<sup>2</sup> <http://lattes.cnpq.br/5432288473564087>

<sup>3</sup> <http://lattes.cnpq.br/4991811052936688>



além de toda uma cultura social voltada para um consumo digital. Essa cultura digital também determina mudanças na aplicação de processos e procedimentos de ensino e consequentemente no desenvolvimento de saberes bem como a aplicação desses saberes. Poderíamos considerar a cultura digital originária do ciberespaço e da linguagem da internet, mas também é uma cultura que busca integrar a realidade analógica com o mundo virtual, além de fazer parte do cotidiano do ser, permeando o ambiente escolar reforçando dia-a-dia a indissociável necessidade de viver e conviver com essa realidade. Desta maneira percebemos, estudamos, discutimos e analisamos as questões em um grupo onde atuam os autores do artigo. Esse grupo tem o nome de: C.M.M. – Conceção, Materialização e Métodos (grupo teórico-prático de pesquisa, ensino e extensão), além de variados temas, a questão da análise dos indivíduos dessa geração, já nascida e imersa em tecnologias, que trazem para os espaços educativos a influência provocada pelos dispositivos tecnológicos, aplicativos e consumo midiático, apresentando as vantagens e desvantagens de ser e viver conectado neste mundo conectado. Esse grupo (C.M.M) tem em suas premissas, a finalidade de auxiliar educadores e alunos das áreas de Arte, Design e Arquitetura, através de um conceito de trabalho híbrido acadêmico e profissional demonstrando suas relações e associações, para isso utilizam processos digitais (Hard) de muitos tipos. Lembramos que estes processos também causam problemas e inclusive alguma dependência de alguns itens Hard principalmente durante a pandemia. Essa dependência gera modificações das aplicações das habilidades comportamentais (Soft) e nosso trabalho é analisar essas nuances. Analisamos como essas influências podem ser utilizadas na adaptação de conteúdos para aulas em cursos de graduação e pós-graduação e também treinamentos e cursos para empresas e corporações.

**palavras-chave:**

Design; Cultura; Habilidades; Métodos; Tecnologia



## **1. A Formação individual e influências do digital e tecnológico**

Em uma formação individual e desenvolvimento de habilidades, permeia não somente o ensino dado em instituições de ensino, sejam estas escolas técnicas, universidades ou outros tipos de formação, mas também os fenômenos como a atual pandemia que modificam o acesso e o uso de plataformas de ensino, pesquisa e estudo.

Acontecem modificações de processos e procedimentos ocasionadas pelas mudanças nas formas de trabalho, além de toda uma cultura social voltada para um consumo digital. Essa cultura digital também determina mudanças na aplicação de processos e procedimentos de ensino e consequentemente no desenvolvimento de saberes. Não se pode ignorar o avanço e a influência da cultura digital que é mais do que um simples conceito de ser uma cultura nascida para a era digital. Podemos considerar originária do ciberespaço e da linguagem da internet, mas também é uma cultura que busca integrar a realidade analógica com o mundo virtual, além de fazer parte do cotidiano do ser, permeando o ambiente escolar reforçando dia-a-dia a indissociável necessidade de viver e conviver com essa realidade.

Desta maneira percebemos, estudamos e discutimos num grupo onde atuam os autores: C.M.M. – Concepção, Materialização e Métodos. Este é um grupo de estudos teórico-prático de pesquisa, ensino e extensão, que além de variados temas, busca uma discussão e a análise dos indivíduos dessa geração já nascida e imersa em tecnologias, que trazem para os espaços educativos a influência provocada pelos dispositivos tecnológicos, a utilização intensa de aplicativos e consumo midiático, apresentando as vantagens e desvantagens de ser e viver conectado neste mundo conectado.

Pierre Levy (1999) afirma que “cibercultura especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LÉVY, 1999, p. 17).

Toda tecnologia cria novas tensões e necessidades nos seres humanos que a criaram. A nova necessidade e a nova resposta tecnológica nascem da abrangência da tecnologia já existente – e assim por diante, num processo incessante (MCLUHAN, 2005, p. 208).

Esse grupo (C.M.M) tem em suas premissas, a finalidade de auxiliar educadores e alunos das áreas de Arte, Design e Arquitetura, através de um conceito de trabalho híbrido acadêmico e profissional demonstrando suas relações e associações, para isso utilizam processos digitais que utilizam muito as habilidades técnicas dos participantes das atividades no grupo (Hard). Embora essas habilidades sejam intrínsecas a utilização de tecnologias que vem de uma base digital, esse uso intenso vem causando certa dependência da ferramenta, dando a entender inclusive que todas as habilidades Hard necessitem exclusivamente de ferramentas digitais. O relacionamento modificado durante a pandemia nos faz pesquisar como grupo as nuances das aplicações das habilidades comportamentais (Soft). Tanto para os usuários prejudicados quanto para aqueles que precisam se comunicar com estes indivíduos.

Foi notado que muitos não conseguiram mais se desenvolver em suas habilidades técnicas e também se comprometeram nas habilidades comportamentais devido a interferências de fenômenos que muitas vezes não controlados por esses mesmos indivíduos.

Dessa forma é possível analisar e propor novos processos e procedimentos para solução de comunicação e ensino em aulas ou cursos em universidades ou empresas. Os autores, com suas pesquisas e metodologias em diferentes áreas procuram convergir para ações que envolvam processos e procedimentos técnicos e artísticos, apropriação e distribuição de novos conhecimentos (novas atividades pedagógicas) para entender instrumentos didático-metodológicos digitais diversos para posterior reaplicação. Essas reaplicações também sofrem com fatores externos sócio culturais que forcem a mudanças em planos de aplicação do conhecimento adquirido anteriormente.





O professor é o educador, responsável pelo processo de ensino e de aprendizagem do aluno, porém, o professor contemporâneo assume uma série de atividades pedagógicas que ultrapassam a elaboração de suas aulas no conceito tradicional. As tecnologias exigem dele a criação de aulas que tragam a convergência de linguagens e a hibridização de modalidades de ensino. A associação dos papéis desenvolvidos pelo professor com os diferentes personagens necessários para se realizar uma produção audiovisual mais bem estruturada é oportuna e traz o aluno com suas habilidades de geração da cibercultura como colaborador do professor. (BERLEZZI, 2017, p.53).

Pela forte aderência no corporativo além do acadêmico, constatou-se pela vivência dos membros do grupo que as diferentes gerações no mercado de trabalho divergem e/ou convergem (dependendo do caso) a respeito do uso da tecnologia na aprendizagem, por isso o grupo tem juntado esforços em pesquisar acerca da análise de *hard skills* e *soft skills* tão necessárias, salientando principalmente que uma não exclui a outra habilidade e que estas se complementam podendo se alterar mutuamente.

## **2. Observações e atuações adaptadas aos impactos socioculturais**

O debate sobre as relações entre saberes estabelece um diálogo principalmente com alunos e é necessário mais tempo para se entender o conceito de uma geração de alunos que imersa na tecnologia trazem para a sala de aula e espaços educativos a influência provocada pelos aplicativos e consumo de mídia.

Mais do que isso, temos que nos atentar as vantagens e desvantagens desse mundo conectado se apropriando das linguagens e aplicando-as no seu processo de ensino-aprendizagem.

Percebemos que cada vez mais o termo hibridismo se faz presente na educação, nas mais diversas áreas e níveis. Como fruto de nosso trabalho em grupo, discutimos a idealização de conceitos em arte e áreas correlatas tais como Design e Arquitetura para formação de educadores e alunos com caminhos profissional e acadêmico de maneira híbrida e em geral indissociável. E cultura digital faz parte do cotidiano e no ambiente escolar é impossível negar essa realidade.

O Grupo C.M.M. - Concepção, Materialização e Métodos traz uma tentativa de adequar uma metodologia de desenvolvimento de trabalhos e sua representação utilizando como um norteador a ajuda mútua entre os participantes e seus próprios exemplos diários em suas buscas e verificações de caminhos para a soluções de projetos, criações e materializações. Além disso, deixar uma discussão constante e aberta sobre a formação do intelecto e da educação.



Imagem1 – Grupo de Pesquisa Concepção, Materialização e Métodos.  
Fonte: Autores (2020)

Como objetivos, mais específicos, dentro do método atualmente aplicado no grupo, o autor deixa permear a discussão da aplicação de experiências profissionais e partes de sua vivência acadêmica em aulas, orientações, coordenações de espaços e cursos e disciplinas ministradas além de aplicações de processos e procedimentos para solução de problemas corporativos diversos com a intenção de receber e distribuir informações para melhoria dos métodos que aplica atualmente e que podem ser replicados



em outros momentos ou situações. As modificações ocorrem dentro dos processos e procedimentos a partir do momento em que sejam incorporadas as análises de novas habilidades resultantes de aplicações conscientes ou inconscientes, mas interessantes a esses processos e procedimentos.

A questão da intuição e do intelecto está, de certa forma ligada à questão do consciente e do inconsciente. Podemos relacionar, ainda que de forma grosseira, o racional com o consciente, e a intuição com inconsciente. Normalmente, agimos e pensamos de uma forma consciente, isto é, utilizando dados e informações armazenadas na memória consciente. Mas, paralelamente a essa, existe outra memória, que é a do inconsciente, a qual não está sempre imediatamente disponível para a utilização do consciente. A mente inconsciente é um repositório de informações acumuladas no passado, ao qual não temos acesso fácil e imediato. (ZAMBONI, 2001, p.29).

O maior desafio encontrado por esse grupo é reunir pesquisadores e alunos (que tem muitas dúvidas acadêmicas e profissionais) para encontrar caminhos de solução de seus problemas das mais variadas áreas e níveis acadêmicos como alunos de graduação, mestrados, doutorandos e estagiários de docência para que esses possam expor e discutir suas ideias e dificuldades, principalmente os que buscam desenvolver seus projetos propondo discussões sobre temas relativos as áreas mais específicas de Design, Arte, Arquitetura, Tecnologia, Audiovisual, Novas Mídias, Educação e suas inter-relações.

Para a realização desta prática pedagógica de pesquisa, se aplica um método de discussão de projetos, os processos e procedimentos utilizados como instrumento de estudos bidimensionais e tridimensionais para Arquitetura, Design e Arte na materialização de conceitos como projetos, desenhos, construção de maquetes, modelos e obras trabalhando dentro do conceito denominado C.M.M. - Concepção, Métodos e Materialização (mesmo nome do grupo em formação) oriundo de uma variante de dois binômios sugeridos no doutoramento do autor (que orienta o grupo): Criativo-Racional e Conceituação-Materialização, que convergem para uma comunicação professor-aluno acreditando que os trabalhos orientados e desenvolvidos com base nesses dois binômios facilitam o entendimento e principalmente a apresentação materializada de um conjunto de insights. Tem-se a ideia da organização racional de uma criatividade.

Pode-se até o momento afirmar que para um processo de materialização consideram-se válidos quaisquer procedimentos para apresentação de formas como exemplos modelos físicos ou virtuais. Além disso, sempre estão sendo observadas as nuances acadêmicas e profissionais que se evidenciam em cada trabalho colocado em discussão para adequações no modelo proposto por esse grupo, este modelo de abordagem do grupo busca discussões e diálogos sobre conhecimentos profissionais parece melhor funcionar entre os alunos menos graduados, já que a maioria dos envolvidos precisam aprender para trabalhar (exercer sua profissão) também em um mundo corporativo.

Percebe-se também que a aplicação do conceito dos binômios como modelo de discussão funciona para grande parte de alunos de graduação que tem seus cursos baseados em ateliês-laboratórios e que dentro dessa aplicação, é possível adequar qualquer espaço para um ambiente educativo adequando a influência provocada pelos dispositivos tecnológicos, aplicativos e outras mídias. É mais fácil para se apresentar e se discutir as vantagens e desvantagens deste mundo conectado.

Pode-se entender que esse grupo permanece ativo porque promove a organização de muitas reuniões acadêmicas com o intuito de facilitar a materialização de insights, apresentações, dissertações de mestrado, trabalhos de conclusão de curso entre outros produtos.

Ao mesmo tempo, o grupo e suas ações estão sendo muito apreciadas pelos participantes devido ao esforço de estimular e ajudar os alunos nos seus trabalhos em geral, pois recebem deste grupo através



de orientações intensas acadêmicas e profissionais concomitantemente a análises, estudos e entendimentos do mundo acadêmico e corporativo, suas relações e interações.

Notavelmente, a união de pesquisadores iniciantes com os mais experientes proporciona ganhos intelectuais para ambos.

### **3. Saberes: Corporativo e academia encurtando caminhos para a práxis**

Como explicitado, pode ser percebido que muitos profissionais utilizam o termo hibridismo para justificar um trabalho ou emprego de dois ou mais processos (dentro de um determinado procedimento) como por exemplo corte manual e corte por meio de maquinários para execução de maquetes de projeto.

Porém esse pensamento pode se apresentar raso dependendo do contexto. Para o autor e seus coautores, dentro do grupo, um processo híbrido deve procurar discutir novas maneiras de materialização com modelos virtuais, realidade virtual, realidade aumentada, desenhos 2D, desenhos 3D, vídeos entre outros. E, sempre que possível, devidamente pautados em discussões da concepção do trabalho para o desenvolvimento de um método de execução que também leva em as modificações sócio culturais de uma determinada época ou período de tempo.

Embora a arte e suas discussões, interpretações e colaborações permaneçam contidas dentro de seu tempo e espaço, continuam sofrendo interações e mutações por toda sua existência, com ramificações em diversas disciplinas e áreas científicas, passando a adquirir robustez como meio, processo, referencial histórico e pesquisa. Sendo a arte acessiva, e seus procedimentos interativos, precisamos criar uma fórmula para que a coletividade artística seja promovida. Assim, em qualquer tempo ou espaço propiciar um ambiente para fortalecer os debates perpetuar as essências durante todo o processo artístico (MATTA, 2016, p.25).

Podemos dar um exemplo como para a materialização de muitas maquetes de projeto. Para tal, é necessário um conjunto de laboratórios (ou espaços) que trabalham entre si. Em tempos digitais, é necessário incluir as ligações digitais entre estes espaços de criação.

O conhecimento da ferramenta sobrepõe a aprendizagem do ofício e isso inibe a maior aproximação entre as pessoas (de todo o mundo), seja por meio da construção colaborativa, das multimodalidades e/ou da hipertextualidade.

Também acaba por coibir o trabalho sério de novos grupos em formação que são inibidos, cerceados de utilização de equipamentos, tecnologias avançadas e acabam, a todo momento, colocados a prova de suas habilidades, destituindo sua integralidade e desfazendo o sentimento de formação ou de sentir-se parte da instituição que pode, por consequência óbvia, se desmanchar e deixar de existir.

Muitas vezes um processo pode ser bem ou mal utilizado. No caso da tecnologia, se mal utilizada, poderá interferir no comportamento e consequentemente em um processo criativo oriundo desse comportamento.

Edmond Couchot (2003) apresenta análises de interatividade: a exógena, por exemplo, onde o autor aponta a existência de um diálogo entre o homem e a máquina defendendo que uma possível troca de informações entre ambos e a interatividade que propõe que os usos das técnicas computacionais podem reagir e interagir entre si e ao mesmo tempo com o indivíduo alterando inclusive o seu comportamento.

Assim como o erro no encapsulamento do conhecimento no mundo corporativo, na academia não ocorre diferente e isso somente emperra o processo criativo e de geração de trabalhos e a formação de novos processos de pensamento e criativos.





Outro exemplo possível: não adianta restringir um simples conhecimento de impressão 3D para acessos de grupos privilegiados. Isso facilmente é derrubado com a compra de uma impressora 3D por outro grupo. Esse grupo se tornará em algum tempo um grupo paralelo fazendo concorrência dentro de uma mesma instituição.

Percebe-se que não se procura o fator colaborativo e sim o competitivo somente. A competição geralmente é mais acirrada no âmbito corporativo, mas vem se tornando mais frequente no mundo acadêmico em detrimento da competição interna de alguns modelos de instituição. A competição é verificada inclusive em grupos digitais em plataformas de comunicação onde um indivíduo quer enviar mais mensagens de que outros, sempre sinalizar todas as mensagens com um “ok” e etc.

Isso só volta a demonstrar a insegurança e a dependência de uma tecnologia utilizada para uma perda de tempo desnecessária, geralmente com o intuito de parecer envolvido ou integrado ao assunto. Isso interfere na comunicação com os outros colegas e interfere indiretamente nas habilidades Soft e Hard de todos os envolvidos.

Além disso, deveríamos ainda levar em conta que algum indivíduo ou grupo que forçadamente é isolado ou cerceado de algum conhecimento e busca de maneira solitária (por exemplo comprando um equipamento para utilizá-lo sozinho e exclusivamente) deve provavelmente ter conhecimento maior em um número maior de processos já estudados e discutidos nos grupos iniciais “detentores” do conhecimento.

Porém, nota-se que quem se arrisca a adquirir um maquinário para estudar sozinho, muitas vezes esse conhecimento fica também restrito ao indivíduo já que o mesmo não tem espaço nem interesse para distribuí-lo institucionalmente.

Seria mais interessante disseminar todo o conhecimento e dar acesso para todos os interessados para que os envolvidos cresçam altruístas e construam o futuro em conhecimento coletivo. Mas ainda se faz muito presente a falsa segurança dos pequenos feudos.

Percebe-se que o conhecimento não é mais privilégio de poucos dado o avanço das comunicações digitais. Dessa forma parece que em muitos locais procura-se uma certa blindagem por meio de criação de grupos restritos. Ao mesmo tempo que temos ideias de avanço na forma de ensino ou de aprendizagem transformadora, temos a confirmação da experiência ao ouvir de estudantes e membros mais jovens do corpo docente mencionando que o ensino não pode mais ocorrer de modo individual em meio a pressões sociais e corporativas contrárias, mas sim como um processo de transformação coletiva, compartilhado por outros, em meio a mudanças sociais e culturais, abrindo possibilidades para uma formação gerencial procurando posturas mais críticas e reflexivas, ocorre que grupos preocupados com seus trabalhos se fecham para outros indivíduos.

Dessa forma não é possível levar em consideração a subjetividade dos indivíduos e visões mais inclusivas e participativas, tal como requer a educação para a transformação e a sustentabilidade e principalmente para a solução de problemas.

Durante a identificação de um problema, o pesquisador deve decidir qual será o problema para o qual ele irá propor uma solução. Nessa parte, existe certa dificuldade, pois os problemas na arte normalmente possuem um grau de complexidade muito maior que os problemas de senso comum, exigem uma subjetividade maior... (MATTA, 2016, p.07).

O autor defende desde seu doutoramento que espaços de criação não devem ser salinhas fechadas, restritas com um professor que se apresenta como único conhecedor das práticas deste espaço.

Defende também que espaços de criação podem ser mensuráveis ou não mensuráveis. Acredita-se nesse grupo em formação que com a tecnologia digital de hoje, qualquer lugar pode ser entendido



como espaço criativo. É necessário entender o conceito do termo imaginando-se que até um parque pode ser um laboratório de estudos, pesquisas e materializações, contudo, os espaços devem servir para um propósito principal: discussão objetiva para materialização de insights.

#### **4. Aplicações de Processos e Procedimentos no ensino de saberes especializados**

Tem-se uma vertente pedagógica que baliza o grupo C.M.M. - Concepção, Materialização e Métodos: a cibernética pedagógica.

A Cibernética Pedagógica possibilita, através de princípios científicos de comunicação e controle – portanto cibernético -, aperfeiçoar as relações entre dois sistemas; Sistema Docente (S.Do), aquele que pretende ensinar; e sistema Discente (S.Di.), aquele que deve aprender, sejam eles constituídos por seres humanos ou máquinas. (SANGIORGI, 1999, p.166).

E também se pratica uma variante de Freinet, onde os alunos são tratados como profissionais desde o primeiro contato, isso os deixa mais à vontade e estimula o profissional em formação. Esse método é utilizado pelo grupo em todas as apresentações, reuniões, congressos e participações em eventos internacionais.

A capacidade é, por exemplo, um conhecimento adquirido, um diploma, determinada experiência técnica. Os 'interesses', são mais difusos, mais secretos, mais difíceis de testar, mas, se quisermos, são o que determina o prazer que um homem encontra em realizar o seu trabalho ... (FREINET, 1975, p.34).

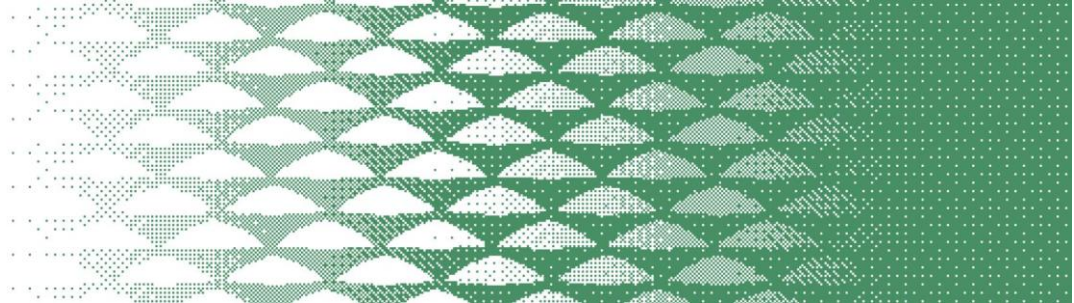
São exemplificados para os alunos, os conceitos de materialização utilizados nos processos de doutoramento e mestrado dos autores que também agregam conhecimentos por serendipidade (também conhecido como Serendipismo, Serendiptismo ou ainda Serendipitia, que é um neologismo que se refere às descobertas afortunadas feitas, aparentemente, por acaso), é que é interessante se entender que história da ciência está repleta de casos que podem ser classificados como serendipismo, então caso ocorra, o fato será também considerado e não descartado. (MATTA, 2011, p.122)

É possível notar nos trabalhos em grupo a aplicação do conceito dos binômios conceitualização-materialização e intuitivo-razional desenvolvidos na tese do autor e aplicados também em seu atual projeto de pesquisa intitulado: C.M.M. - Concepção Materialização e Métodos: Processos e Procedimentos simbióticos entre Arte, Design e Arquitetura. Este caminha concomitantemente ao projeto de extensão intitulado: C.M.M. - Concepção Materialização e Métodos: Processos e Procedimentos para execução de trabalhos profissionais e corporativos e suas possíveis relações com trabalhos científicos e academia.

O resultado desses atendimentos em grupo, tanto fisicamente (reais), quanto virtualmente (digital) durante a pandemia vem trazendo alguns itens interessantes para a análise de nossos processos de estudos. Pode-se perceber que há uma tendência de que a arte está novamente sendo admitida como muito importante na construção do conhecimento e de maneira mais incisiva por tratar de práticas relacionadas a intuição e relacionamento do homem com seus sentimentos.

Há também uma consciência de coletividade dado o suporte de processos de contato digital e novas tecnologias. Sendo que além dos professores, há uma tendência de que um aluno venha a ouvir o outro conectado à mesma plataforma no mesmo momento acabando por gerar um interesse e uma ajuda mútua. Principalmente o que acontece com o atendimento e as aulas de nosso grupo de pesquisa é grande





aplicação de empatia, ética e sensibilidade. Sabendo que a vida é repleta de desafios e que estes vão se modificando conforme o passar do tempo. Pensamos no sentimento das pessoas e acreditamos no respeito entre os profissionais em todas as áreas.

---

### C.M.M. - Conception, Materialization and Methods:

Sociocultural phenomena that impact on the development of skills and the application of Processes and Procedures in the teaching of specialized knowledge in courses with laboratory classes such as design, architecture, arts and related areas and their relationship with the corporate space.

#### **Abstract:**

Sociocultural phenomena impact the development of individual and collective skills. We can consider both technical and behavioral skills. There is a lot of debate in the current corporate world about the essential skills for a good employee. We realized that many of the skills discussed are very subjective and have greater problems to measure and analyze these skills within a given context, for example, within classes or within a particular job in one or more corporate groups. However, these can be more easily recognized in the daily work if they are exposed, listed, discussed and calmly analyzed in groups concerned with the development of these skills. Therefore, the importance and relevance of creating groups to carry out a good mapping of competencies that can take into account technical and non-technical talents is important both in the academic context and in the corporate context today. We still don't have a specific academic subject of "how to be flexible" or "relational". But it should be noted that the market has increasingly recognized Soft Skills (behavioral skills) and not just Hard Skills (technical skills) as those that increase competitiveness and are decisive for success. We need to analyze how academic work and actions can influence an individual's training and whether this training can be replicated within their work in their corporations. In individual training and skills development, it permeates not only teaching, but also phenomena such as the current pandemic and the modification of processes caused by changes in the ways of working, in addition to an entire social culture focused on digital consumption. This digital culture also determines changes in the application of teaching processes and procedures and consequently in the development of knowledge as well as the application of this knowledge. We could consider the digital culture originating from cyberspace and the language of the internet, but it is also a culture that seeks to integrate analogue reality with the virtual world, in addition to being part of the everyday life of being, permeating the school environment, reinforcing day-to-day an inseparable need to live and live with this reality. In this way, we perceive, study, discuss and analyze the issues in a group where the authors of the article work. This group is named: C.M.M. – Conception, Materialization and Methods (theoretical-practical research, teaching and extension group), in addition to various themes, the issue of analysis of individuals from this generation, already born and immersed in technologies, which bring to educational spaces the influence caused by technological devices, applications and media consumption, presenting the advantages and disadvantages of being and living connected in this connected world. This group (CMM) has in its premises, the purpose of helping educators and students in the areas of Art, Design and Architecture, through a concept of hybrid academic and professional work demonstrating their relationships and associations, for this they use digital processes (Hard) of many kinds. Remember that these processes also cause problems and even some dependency on some Hard items, especially during the pandemic. This dependency generates changes in the applications of behavioral skills (Soft) and our job is to analyze these nuances. We



analyze how these influences can be used in the adaptation of content for classes in undergraduate and graduate courses, as well as training and courses for companies and corporations.

**Keywords:** Design; Culture; Skills; Methods; Technology

## Referências bibliográficas

BERLEZZI, Fernando Luis Cazarotto. **Formação de professores de educação básica para uso de linguagem híbrida:** a importância do roteiro de audiovisual no processo de ensino-aprendizagem. 2017. 163 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Presbiteriana Mackenzie. Disponível em: <http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/3269>. São Paulo: 2016.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte:** da fotografia à realidade virtual. UFRGS. Porto Alegre: 2003. (Tradução de Sandra Rey).

FREINET, Célestin. **As Técnicas Freinet da Escola Moderna.** Estampa. Lisboa: 1975. (Tradução de Ilva Letra).

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Trad. COSTA, Ed. 34. Carlos Irineu da. São Paulo: 1999.

MATTA, André Martins da. **Artemídia learning:** A-learning e-compartilhamento de conhecimento. 111 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/144359>>. São Paulo: 2016.

MATTA, Célio Martins da. **Artemídia:** Processos e procedimentos no ateliê-laboratório do artista-cineasta. 125 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/86986>>. São Paulo: 2011.

MATTA, Célio Martins da. (2016). **Artemídia influente:** Ateliê-laboratório nas interfaces Arte, Ciência e Tecnologia. 73 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/137975>>. São Paulo: 2016.

MCLUHAN, Herbert Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** 17. ed. Trad. PIGNATARI, Décio. São Paulo: Cultrix. 2005.

PAREYSON, L. Estética: **Teoria da Formatividade.** (Tradução Ephraim Ferreira Alves). Vozes. Petrópolis: 1993.

SANGIORGI, O. **Cibernética e Educação.** Comunicação & Educação. São Paulo: 1999.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte:** um paralelo entre a arte e a ciência. Editores Associados. São Paulo: 2001.