

14º Congresso Brasileiro de Design: Universidade e sociedade: um estudo de caso das produções acadêmicas de design da Universidade Federal do Amazonas

14th Brazilian Congress on Design Research: University and society: a case study of academic productions of design from Federal University of Amazonas

CRUZ, Daniel; Mestrando; Universidade Federal do Amazonas.

danielmadson@hotmail.com

O presente artigo objetiva compreender a função das universidades e do designer diante das atuais questões sociais, relacionando as necessidades humanas com as recentes produções acadêmicas do curso de design da Universidade Federal do Amazonas, que buscam compreender e solucionar temas concernentes à conscientização ambiental, acessibilidade, desigualdades, entre outros. O artigo resulta de uma pesquisa bibliográfica acerca de temas centrais como a trajetória das universidades brasileiras, o papel social destas instituições e design social, bem como a seleção e análise de trabalhos de conclusão de curso dos finalistas, onde são manifestados conceitos abordados por Margolin e Margolin (2004), Pazmino (2007) e Gomes (2014). Desta forma, entende-se que a universidade tem como principal função atender demandas sociais através de produções acadêmico-científicas, como as analisadas neste, onde são constatadas a atuação socialmente responsável do profissional de design, ainda em seu processo de formação, em diversos âmbitos do conhecimento.

Palavras-chave: Design; Universidade; Sociedade.

This article aims to discuss the function of the universities and the designer against some social issues, linking human needs with some recent academic productions from the Design course of Federal University of Amazonas, which look to understand and solve important themes such as the environment awareness, accessibility, inequalities and others. The article comes from a bibliographic research about central themes such as the history of the brazilian universities, the social role of these institutions and social design, as so as the selection and analysis of some undergraduate projects written by veteran students, where concepts used by Gomes (2014), Pazmino (2007) and Margolin (2004) are presented. This way, it is noted that universities are responsible to fulfill social demands through academic and scientific productions as well as the analyzed here, where the designer's socially responsibilities are found, even in a graduation process, in different scopes of the knowledge.

Keywords: Design; University; Society.

1 Introdução

As universidades são palco para discussões sobre a sociedade, permitindo o desenvolvimento e a exposição de pensamentos teórico-críticos, bem como a elaboração de propostas que possam solucionar ou atenuar contrariedades nela existentes, já que são destas instituições que surgem profissionais com domínio de tecnologias necessárias para o bem estar social (GOMES, 2014).

No design há uma vertente chamada design social, que considera diversas maneiras de atuação consciente do designer, buscando atender necessidades humanas e, além disso, promover transformações sociais, desde auxílio a grupos desfavorecidos até a preservação da natureza. Preocupa-se em gerar oportunidades de desenvolvimento a partir de princípios de cidadania e ética, viabilizando um resultado favorável para todos os envolvidos no projeto (MIRA, 2016).

Como o momento atual exige uma proximidade maior das universidades na vida social do público externo (GOMES, 2014), há uma demanda de projetos que podem solucionar algumas mazelas sociais e onde os designers podem atuar direta ou indiretamente.

O presente artigo é oriundo da pesquisa de um trabalho de conclusão de curso realizado na Universidade Federal do Amazonas¹ em 2019, onde foram dissertadas diversas abordagens sobre design e a sociedade. Nas apresentações públicas dos trabalhos dos demais estudantes², notou-se que em áreas muito distintas foi trabalhado um ponto em comum: o design social. Metodologicamente, o estudo baseou-se na revisão destas obras, cujo acesso foi exequível na biblioteca de TCCs do Departamento de design e expressão gráfica (DEG) para estudantes da UFAM, bem como uma revisão bibliográfica sobre os temas relacionados à sociedade e universidade.

O principal objetivo é primeiramente entender a função da universidade diante do atual cenário social e relacionar esta atribuição às produções acadêmicas do curso de design, o qual apresenta-se como uma área de diversas ramificações, aplicando o mesmo conceito de design social em múltiplos setores.

O estudo está dividido em três seções de discussões, além desta introdução. A primeira delas discorre sobre a trajetória das universidades brasileiras, através de um breve histórico, onde é abordado a relação das instituições com a sociedade com o passar dos anos e a posição das mesmas frente aos atuais problemas sociais, bem como o surgimento e o conceito de design social.

A segunda parte apresenta uma análise de quatro trabalhos de conclusão de curso de estudantes de design da UFAM, desenvolvidos entre 2018 e 2019, que fizeram o uso do design social, exemplificando a aplicação de conceitos explanados por Margolin e Margolin (2004) e Pazmino (2007) e ilustrando o retorno potencializado às demandas sociais, abordadas por Gomes (2014).

¹ Deste ponto em diante chamada pela sigla UFAM.

² No curso de design da UFAM o estudante apresenta o TCC publicamente no auditório.

A terceira seção apresenta as considerações finais do presente estudo tomando por base as principais consequências adotadas pelos referidos dados obtidos na pesquisa. Evidentemente que esta pesquisa não garante responder a todas as questões sociais que se debruçam diante do papel da universidade na sociedade. Mas busca, sim, fazer uma prospecção para que outras pesquisas se agucem para dar continuidade aos processos de compreender como a atualização e a modernização estão relacionadas à universidade que se resvala como resposta na formação do designer para a sociedade.

2 A trajetória das universidades no Brasil

A história das universidades brasileiras inicia-se em 1909, quando surge a Universidade de Manaus, atual Universidade Federal do Amazonas, seguida pela de São Paulo, em 1911, e a do Paraná, em 1912 (GOMES, 2014). No entanto, nenhuma delas foi apoiada em ato governamental e eram tidas como instituições livres e privadas. Apenas em 1920 a Universidade do Rio de Janeiro foi criada legalmente pelo Governo Federal (PAINI; COSTA, 2016).

Segundo Fávero (2006, p. 22) esta década foi importante para debates acerca do papel das universidades, onde eram discutidos temas como a concepção e função das instituições; autonomia universitária e modelo a ser adotado no Brasil. Já na década de 1930, a maior preocupação das instituições era formar profissionais capacitados que pudessem exercer suas profissões em prol da modernização do País em diferentes setores da sociedade (PAINI; COSTA, 2016).

Na década de 1940, com o fim do Estado Novo³ e com a criação da Constituição de 1946, a luta era pela autonomia universitária, seja administrativa ou financeira. Contudo, nos anos 50, as universidades estavam em estado precário devido enfatizarem apenas a formação profissional, sem a preocupação com a pesquisa e produção do conhecimento (PAINI; COSTA, 2016).

Em 1961 ocorreu em Salvador o I Seminário Nacional de Reforma Universitária promovido pela União Nacional dos Estudantes – UNE. Neste mesmo ano foi promulgada a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional Nº 4.024/61, que mudaria radicalmente a rigidez do Estatuto das universidades. Moreira (1997, p. 31) afirma que: “a autonomia universitária, em termos didáticos, administrativos e financeiros, consistia nos pontos mais relevantes do projeto” (SIMÕES, 2013).

Já em 1968, ocorreu a Reforma Universitária, ou Lei da Reforma do Ensino Superior – Lei nº 5.540/68, alterando a LDBEN de 1961 (SIMÕES, 2013). Neste momento, em plena ditadura militar, as instituições tinham como maior objetivo atender a demanda de uma classe média com poder político e a formação rápida de profissionais para o mercado de trabalho.

No século XXI, as universidades voltam-se para a formação e produção de conhecimentos e tecnologias capazes de aumentar a dignidade da vida e o desenvolvimento civilizatório, aperfeiçoando valores democráticos e humanos (PAINI; COSTA, 2016).

É possível constatar que conforme as universidades brasileiras se desenvolvem, a relação destas com a sociedade mostra-se em constante evolução e transformação (GOMES, 2014). Para Campos (2012), todos os atuais problemas das instituições são reflexos de sua trajetória e atualmente elas encontram-se focadas em uma perspectiva mercadológica, formando apenas profissionais com mão de obra qualificada. Pode-se afirmar que a principal função da

³ Golpe de estado liderado por Getúlio Vargas, em 1937, com traços nacionalistas, autoritaristas e centralização de poder, chegando ao fim entre 1944 e 1945 (JESUS, 2017).

universidade, dentre tantas outras, é constantemente pensar em si própria e refletir sobre sua função frente à sociedade, ressignificando constantemente seu maior dever (CAMPUS, 2012)

3 O papel social das universidades

As Instituições de Ensino Superior – IES, são hoje as maiores fontes de pesquisa do País. São geradoras de conhecimentos e responsáveis pela qualificação de seus estudantes, que quando egressos passam a ser mais que meros profissionais e tornam-se atores sociais, pois levam à sociedade externa seus aprendizados e estilos ideológicos aplicados em seus projetos (GOMES, 2014).

Segundo Gomes (2014), as produções acadêmico-científicas não são apenas novas descobertas a serem contempladas e admiradas para suprirem o ego de seus autores. Elas devem impactar uma visão sociocultural ampla e complexa, intrínsecas às finalidades de investigação, através das demandas geradas pela sociedade, replicando o aprendizado dos discentes.

A comunidade externa necessita de instituições de ensino que sejam capazes de fornecer melhores condições de saúde, qualidade de vida, promoção à cidadania, entre outros. As IES lidam constantemente com demandas sociais como estas e seu papel é responder a elas. Isto é, estas instituições devem dar um retorno potencializado às demandas, melhorando ou atenuando tal situação (GOMES, 2014).

Estas soluções desenvolvidas pelas universidades tendem a retornar às mesmas, pois cumprem a sua finalidade momentânea e geram outras necessidades, que por suas vezes precisam de soluções com melhores tecnologias e abordagens que as anteriores. Ou seja, o que é produzido nas IES cai no contexto social e reage na forma de novas necessidades que devem ser investigadas, o que torna as universidades uma das principais geradoras da complexidade social existente (FÁVERO, 2014)

Como exemplo, usa-se uma demanda social presente na comunidade externa: as matrículas na educação básica. Por vezes, é necessário que os responsáveis dos estudantes fiquem em filas enormes para realizar a matrícula. Mas uma resposta para este transtorno pode ser o desenvolvimento de um sistema digital para as matrículas, onde os responsáveis podem realizar a ação de sua própria casa. Porém, após aplicado, percebe-se que o sistema não suporta a alta taxa de acesso de usuários, impedindo que os mesmos façam a atividade rapidamente, o que causa uma nova demanda a ser solucionada.

Mesmo que as respostas aos infortúnios aparentemente sejam apenas momentâneas, já que outras necessidades surgirão em seguida, é indispensável a criação de novas soluções, pois isso movimenta o ciclo de desenvolvimento de projetos, visto que cada nova abordagem consequentemente completa ou sustenta uma outra abordagem posterior.

A função social da universidade é pauta de discussão na atualidade, pois é necessário saber o que ela produz, como produz, porquê produz e para quem produz. É preciso aproximar as instituições e a sociedade para que uma complemente a outra, de forma que ambas possam usufruir dos resultados. A sociedade obtendo respostas para suas mazelas e a universidade gerando conhecimento a partir disto.

4 Design Social

Durante a grande depressão econômica nos Estados Unidos, que perdurou de 1929 até o final da década de 1930, o principal objetivo do desenho industrial era reduzir ao máximo custos de fabricação, bem como encontrar formas de garantir uma maior possibilidade de vendas dos produtos fabricados em meio à crise (PAZMINO, 2007). Porém, após o reestabelecimento da economia, o design concentrou-se em projetar trivialidades e extravagâncias para a indústria (MIRA, 2016).

Em 1972, Victor Papanek, desenhista industrial e então diretor de design do *California Institute of the Arts*, publicou o livro *Design for real world*, onde afirma que existem pouquíssimas profissões mais prejudiciais que o desenho industrial. Tal afirmação não só foi polêmica como mobilizou designers a pesquisarem meios alternativos para seus trabalhos e foi o estopim para o que conhecemos por design social (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004).

Segundo Pazmino (2007), o design social é a área do design que desenvolve soluções que atendam às deficiências reais de populações menos favorecidas social, cultural e economicamente, ou pessoas com necessidades especiais. Deve ser socialmente benéfico e economicamente viável, exigindo uma ação interdisciplinar no projeto.

Enquanto o design para mercado desenvolve produtos para serem vendidos e gerarem lucros, o design social preocupa-se com a satisfação das necessidades humanas. As duas áreas não devem ser vistas como opostas, mas o mercado não consegue atender todas as deficiências sociais (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004).

Muitos profissionais dividem os objetivos dos designers sociais que empenham-se em impactar beneficentemente a sociedade, e é crucial trabalhar em conjunto com eles para compreender e elaborar este tipo de projeto. Geralmente, é possível encontrar aliados em profissões ligadas à saúde, educação, assistência social, geriatria e prevenção criminal (MARGOLIN; MARGOLIN, 2004). Tais âmbitos possuem vasta área de atuação onde o designer pode intervir socialmente.

Para isso, é necessário que ocorra o que Margolin e Margolin (2004) denominam *observação participativa*, onde o designer adentra no meio social a ser estudado como parte do grupo ou apenas como um observador, a fim de registrar todas as carências presentes e maneiras de como o design pode interferir em determinada realidade.

Desta forma, é possível constatar a necessidade do designer subsumir-se como agente de transformação social e analisar novas abordagens para o desenvolvimento de seus projetos, bem como incentivar a formação de um espaço mais humano, concebendo um tecido de ligações sociais e unificando interesses pessoais com interesses coletivos para incitar novos comportamentos, valores e formas de interação (MELO; SILVA, 2016).

5 Os trabalhos de conclusão de curso de design da UFAM

Os trabalhos de conclusão de curso de design mais recentes na UFAM foram apresentados entre 2018 e 2019, devido à paralisação das atividades em decorrência da pandemia de COVID-19. Dentre estes, diversos trabalhos apresentavam temáticas relacionadas ao design social.

O design apresenta características interdisciplinares, portanto, os projetos desenvolvidos pelos estudantes manifestam-se em diferentes âmbitos. Foram selecionados quatro trabalhos dentre os apresentados, a fim de exemplificar a atuação social do designer em diferentes áreas.

O primeiro projeto é específico da área de moda; o segundo, de game design; o terceiro de publicidade e o último de design de superfície. Todos estes projetos possuem como principal objetivo algum tipo de impacto benéfico para a sociedade.

5.1 Fashion design para crianças deficientes visuais

Segundo o Censo de 2010, o Brasil tem cerca de 35 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência visual, das quais 582 mil são totalmente cegas (IBGE, 2010). Os dados a seguir demonstram em porcentagem o quantitativo de pessoas com deficiência visual por região do Brasil. Estes dados por sua vez, prospectam a grande necessidade de políticas públicas que se debrucem de forma específica a essas pessoas. E a universidade como bem discutida faz parte desta ação, uma vez que ela é quem concentra em seu âmago a ciência, as soluções técnicas e teóricas da sociedade.

Quadro 1 – Porcentagem por região de pessoas com deficiência visual no Brasil.

Pessoas com deficiência visual por região	Total	% população total
Norte	574.823	3,6
Nordeste	2.192.455	4,1
Sudeste	2.508.587	3,1
Sul	866.086	3,2
Norte	443.357	3,2

Fonte: Louis Braille – Escola para deficientes visuais (2020)⁴

Em seu trabalho de conclusão de curso, Sarubi (2018) direciona ainda mais seu projeto para um público com tal deficiência: o infantil. A autora busca uma alternativa que possa interagir com o público-alvo do projeto no ramo da moda.

O vestuário infantil possui uma enorme influência no mercado, mas Sarubi (2018) destaca que as confecções para este público focam-se em valorizar personagens fictícios que estão em evidência atualmente, sem realmente promover algum tipo de interação com o usuário.

Bononi (2016, *apud* SARUBI, 2018) entende que a moda possa ser uma grande plataforma de inclusão, trabalhando a autoestima e autonomia do usuário. Já Lobato (2002 *apud* SARUBI, 2018) afirma que os estímulos auditivos e táteis são o que baseiam todo o desenvolvimento da criança deficiente visual.

Como subsídio para o projeto foi realizada uma pesquisa bibliográfica acerca de temas como design de superfície; estímulos sensoriais para deficientes visuais; design social (especificamente design inclusivo) e *fashion design*. Além disso, analisou-se produtos similares e aplicou-se um questionário que pôde definir a temática do projeto, que além de ser de moda interativa, deveria apresentar um conceito amazônico.

Todas as alternativas foram apenas de camisetas, onde seriam usados vários materiais para melhor diferenciar as texturas e apresentar uma experiência tátil mais marcante para o usuário. A primeira alternativa apresentava uma temática de animais amazônicos; a segunda de lendas amazônicas e a terceira de frutos amazônicos.

O grupo focal formado por crianças e estudantes de design avaliou itens como estética, coerência com o objetivo, inovação e uso sensorial, onde a alternativa de animais amazônicos mostrou-se mais eficaz.

⁴ Dados extraídos do IBGE (2010)

Figura 1 – Alternativas

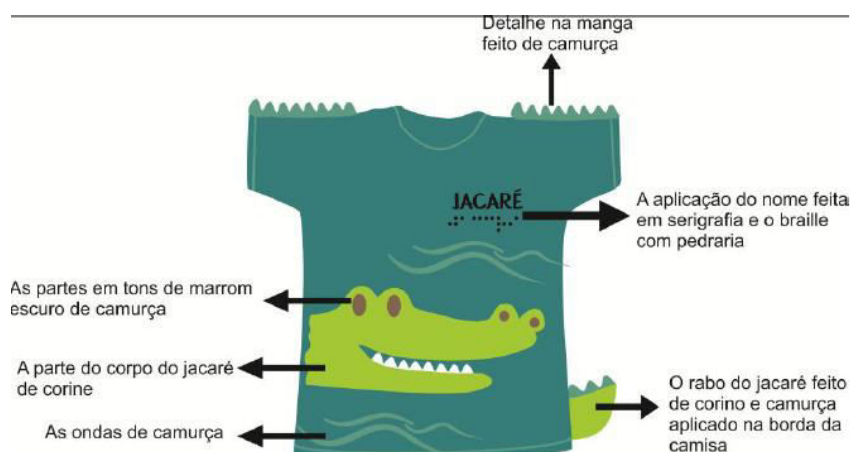


Fonte: SARUBI (2018)

A alternativa escolhida foi aperfeiçoada para melhor atender o público e ter sua produção facilitada. Determinou-se o tamanho das mesmas (correspondentes à faixa etária de 7 a 11 anos) e modificaram-se as cores para tons mais vivos e atraentes. A ideia é que a vestimenta também agrade o público infantil que não possui a deficiência visual.

As camisas possuem elementos tridimensionais que interagem com o usuário, como o rabo da onça, a calda do jacaré e a folha da árvore da preguiça. Todos os modelos apresentam o nome de animal e logo abaixo o mesmo nome escrito em braille, feito com pedrarias. A maioria dos detalhes é feito em veludo e camurça, além de algodão. Abaixo, as especificações da camisa com o jacaré, onde também foram acrescentados detalhes das mangas.

Figura 2 – Detalhamento de uma das alternativas



Fonte: SARUBI (2018)

Os produtos proporcionam uma melhor interpretação de crianças deficientes visuais diante de seu vestuário, promovendo maior autonomia para a escolha e formulação de seu próprio estilo, fazendo uso de elementos táteis e dos sentidos da criança deficiente visual, que são fundamentais para seu desenvolvimento.

O projeto evidencia uma clara demanda social e demonstra a carência de peças de vestuário voltadas para o público abordado, fomentando a inclusão social e permitindo que outros trabalhos possam acrescentar ideias para a materialização do estudo.

5.2 O game design como conscientizador ambiental

A fauna brasileira é dotada da maior biodiversidade do planeta e abriga mais de 130 mil espécies, das quais 1.100 apresentam risco de extinção e 11 foram completamente extintas. Desde 1500 quase 900 espécies já foram extintas em todo o mundo. Além disso, nos últimos 11 anos, o número de animais ameaçados de extinção aumentou 75% (EBC, 2014).

A proposta de Silva (2018) baseia-se na criação de um jogo para aparelhos digitais, cuja maior finalidade é conscientizar os usuários sobre tais espécies em extinção no Brasil, visto que atualmente a indústria de game design apresenta-se como uma boa alternativa de entretenimento, movimentando cerca de 60 bilhões de dólares por ano e possibilitando a propagação de ideias como esta.

O profissional do game design é responsável por desenvolver roteiros, cenários, personagens e modelagens para jogos eletrônicos que podem, ou não, carregar consigo um propósito a mais, como jogos educativos e aplicativos utilizados em educação à distância. Segundo Silva (2018, p.46), “o mercado de jogos propriamente educativos não tem muito destaque frente a outros gêneros, por tanto acabam ficando fora de evidência”.

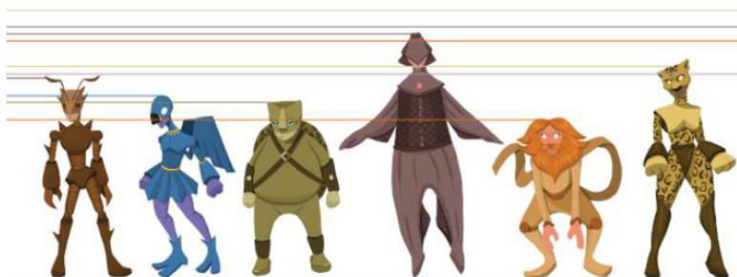
Para a realização do projeto, fez-se necessário uma pesquisa bibliográfica acerca da biodiversidade; biomas e fauna brasileira, causas da extinção das espécies, responsabilidade ambiental, game design e jogos digitais, além de análises de jogos similares ao que pretendia-se chegar ao resultado final.

Os biomas brasileiros abordados no trabalho de conclusão de curso do aluno foram Amazônia, Cerrado, Caatinga, Mata Atlântica, Pampa e Pantanal. Então, foi feita a escolha dos animais em risco de extinção que seriam os personagens principais do jogo, representando de formas distintas cada um dos biomas apresentados: Arara-azul-grande, Mico-leão-dourado, Sapo-Cururu, Onça-pintada, Pirarucu e Quenquém.

Após o levantamento de um questionário que definiu o público do jogo e o padrão visual que mais agradava o mesmo, partiu-se e para a criação dos personagens, onde as diversas alternativas foram analisadas por um grupo focal formado por profissionais de design, que optaram por uma abordagem humanoide por ser mais criativa e trazer algo novo e agradável.

Como mostra a Figura abaixo, os seis personagens adquiriram uma forma mais humana, com os nomes também adaptados, porém, permanecendo suas principais características. Da esquerda para a direita: Quenquém, Azul, Cururu, Pirá, Dourado e Pintada.

Figura 3 – Personagens heróis.



Fonte: SILVA (2018)

Foi necessária a criação de Antagonistas para o jogo, também aproveitando características visuais que remetam aos problemas que causam a extinção dos animais. Da esquerda para a direita: Combustão, representando as queimadas; Barba-Verde, representando o tráfico de animais; Desmatobot, representando o desmatamento com máquinas e Mácula, representando a poluição.

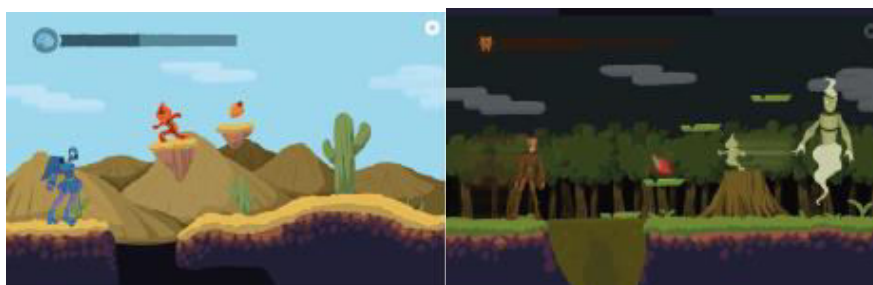
Figura 4 – Personagens vilões.



Fonte: SILVA (2018)

Os cenários do jogo foram baseados na Amazônia e Caatinga e feitos para um formato de jogo bidimensional, utilizando elementos de puzzle e combate. Também foram adicionados pequenos elementos de interação para servir de obstáculos (pequenos monstros) e outros itens secundários. O jogo chama-se Zooh e não foi realmente produzido, mas o autor destaca os desafios e plataformas de produzir o jogo completo, apresentando grande potencial.

Figura 5 – Cenários do jogo com personagens.



Fonte: SILVA (2018)

Todos os elementos são possibilidades de uma conscientização mais lúdica. Ou seja, para efeito na criança, esta é uma estratégia objetiva e direta a ser conquistada e alcançada. Uma vez que o lúdico seja encantador, este, por sua vez, deve ser utilizado também para os meios educativos com significado. Servindo, portanto, como um mediador do processo de descobertas do mundo ambiental, por exemplo.

É notável que os jogos digitais são capazes de disseminar as mensagens de preservação pretendidas no projeto e podem impactar a sociedade frente aos problemas ambientais existentes na atualidade. O autor declara que o maior desafio é reeducar jovens e adultos já acostumados com atitudes não-sustentáveis, mas fazendo o uso de leis visuais adequadas ao público, é possível atingir e conscientizar o mesmo através de uma plataforma de entretenimento (SILVA, 2018).

5.3 Campanha publicitária para evento sobre saúde mental universitária

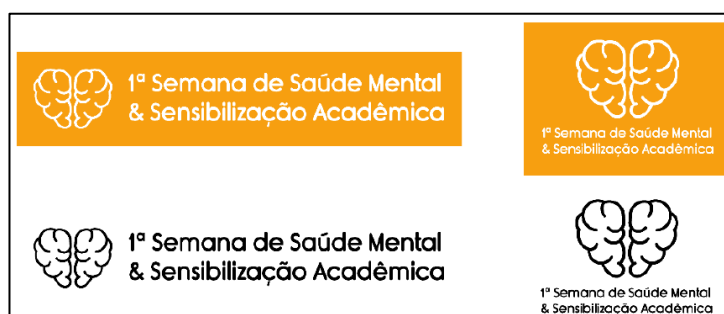
Ingressar em uma universidade pode significar um novo ciclo na vida do estudante, onde enfrentará novos desafios, uma rotina diferenciada e um nível acadêmico muito mais exigente. Mais da metade dos universitários enfrenta dificuldades no primeiro ano da faculdade (HERR, 1992), elevando níveis de stress e ansiedade nos mesmos.

Após identificar tal problema, Santos (2018) – em seu trabalho de conclusão de curso - promoveu junto com o centro acadêmico de design um evento que reuniu os estudantes para debates sobre a saúde mental no curso e na universidade em geral, com a ajuda de psicólogos e assistentes sociais, a fim de detectar as reais aflições e necessidades de seu público-alvo.

Santos (2018) propõe a criação de um evento chamado “Semana de Saúde Mental & Sensibilização Acadêmica” que possa ser contínuo, onde cada edição englobe determinado tema dentro do eixo Saúde Mental Universitária. Para a primeira edição do evento, o autor determina a ansiedade e o stress como temas a serem debatidos. O foco do trabalho do autor, então, volta-se para a criação de uma campanha publicitária que promova o evento para a comunidade acadêmica.

Uma campanha pode caracterizar-se como um conjunto de peças gráficas, com a mesma linguagem visual e que possa difundir uma ideia. Para isso, o autor desenvolve peças físicas e digitais, utilizando conceitos básicos do design. Fez-se necessário o desenvolvimento de uma marca para o evento, onde simula um cérebro com o mesmo formato de um coração. As cores têm tonalidades quentes e podem representar os sentimentos de ansiedade e stress.

Figura 6 – Marca desenvolvida para o evento.



Fonte: SANTOS (2018)

Partindo para a criação das peças gráficas, a primeira delas é um outdoor, onde é propagada a ideia de sobrecarga de responsabilidades dos estudantes e simula um “defeito” através da fumaça na cabeça da pessoa. Também foi necessária a aplicação de uma frase de impacto: “Você é humano, não uma máquina”. As tonalidades seguem o conceito anteriormente abordado, já que pertencem à mesma linguagem visual da marca e simbolizam a ansiedade e stress.

Figura 7 – Outdoor.



Fonte: SANTOS (2018)

Também foram desenvolvidas peças para redes sociais, já que o público-alvo do projeto é adepto destas ferramentas de comunicação. O primeiro post apresenta outra mensagem impactante, enquanto os outros dois simulam os convidados da edição, destacando o que será discutido.

Figura 8 – Peças gráficas para post em redes sociais.



Fonte: SANTOS (2018)

Abaixo, mais algumas peças da campanha desenvolvida. A primeira sendo um banner e a segunda e terceira um flyer informativo acerca de atendimento psicológico nas universidades.

Figura 9 – Banner e flyer.



Fonte: SANTOS (2018)

O projeto pôde ter um retorno mesmo antes de seu desenvolvimento, quando os alunos demonstraram interesse no tema abordado ao participarem do evento promovido pelo autor em parceria com o centro acadêmico do curso, o que pode ser caracterizado como uma demanda social, como já citado anteriormente, sendo possível detectar a necessidade de discussão acerca da saúde mental dos universitários. A partir disso, o estudo buscou outras ferramentas para a divulgação do evento, utilizando o design social associado a campanhas publicitárias e demonstrando um outro campo onde o designer pode agir como transformador social.

5.4 Camisetas estampadas para uma instituição de caridade

A cidade de Manaus possui diversas instituições filantrópicas que atendem do público infantil ao idoso. O trabalho desenvolvido por estas instituições mostra-se cada vez mais necessário para a redução das mazelas sociais, especialmente para o povo mais carente (CRUZ, 2019).

Cruz (2019), utiliza o design de superfície, na criação de estampas por padronagens visuais para a criação de um produto que possa ser estampado e comercializado para gerar lucros para a Casa Mamãe Margarida, entidade mantida por doações e parcerias com o governo e prefeitura, e que atende crianças do sexo feminino em situação de vulnerabilidade social.

Para a criação dos padrões, o autor busca um apelo visual e emotivo através dos desenhos originados em uma dinâmica na instituição, onde as crianças atendidas foram instigadas a criar desenhos com suas próprias particularidades. Todo o processo foi acompanhado por professoras e demais funcionários da instituição (CRUZ, 2019).

Figura 10 – Dinâmica feita com as crianças da entidade



Fonte: CRUZ (2019)

Inúmeros desenhos foram gerados, mas apenas alguns foram selecionados para as três estampas originadas. A primeira delas utilizou o formato das mãos das crianças para a composição visual, combinando os desenhos com formas triangulares coloridas (CRUZ, 2019).

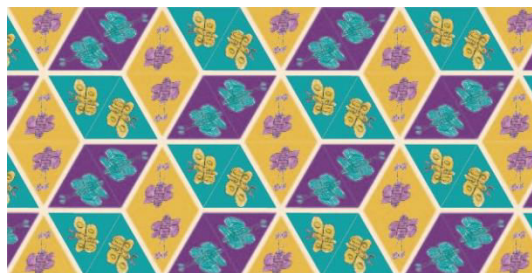
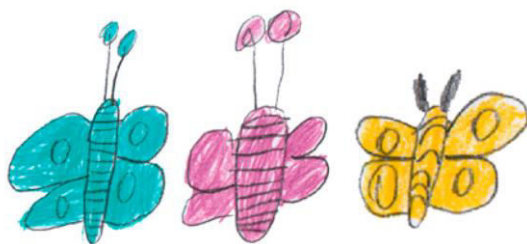
Figura 11 – Desenhos e estampa das mãos.



Fonte: CRUZ (2019)

A segunda estampa resultou da pergunta “que animal/inseto você gostaria de ser?”, e a resposta com mais quantidades desenhos foi borboleta, sendo apenas 3 delas utilizadas nas estampas, uma de cada cor e também combinadas com elementos geométricos que se encaixam (CRUZ, 2019).

Figura 12 – Desenhos e estampa das borboletas.



Fonte: CRUZ (2019)

Já a terceira e última estampa foi desenvolvida com os desenhos das comidas favoritas das crianças. Majoritariamente os doces estiveram presentes nas obras e ganharam uma estampa exclusiva (CRUZ, 2019).

Figura 13 – Desenhos e estampa dos doces.



Fonte: CRUZ (2019)

As estampas foram aplicadas em diferentes camisetas, e uma maneira que o autor encontrou para reduzir o custo dos produtos foi produzindo camisetas raglan, onde as estampas (impressão sublimática, isto é, mais cara) seriam colocadas apenas nas mangas e o restante da camiseta foi confeccionado em tecido de algodão (CRUZ, 2019).

Figura 14 e 15 – Mockups e fotos das camisetas produzidas.





Fonte: CRUZ (2019)

Uma caixa também foi confeccionada para exemplificar como o produto deve ser apresentado ao consumidor, utilizando materiais de baixo custo, com a marca da instituição e com uma pequena mensagem apresentando tudo aquilo que o projeto representa para a sociedade.

Figura 16 – Produto embalado em caixa.



Fonte: CRUZ (2019)

O projeto destaca uma área pouco provável de ser utilizada como meio para o design social, mas as estampas desenvolvidas gerariam renda para a instituição e possuem um apelo emotivo muito forte, dado que foram desenvolvidas, parcialmente, pelas crianças atendidas pela instituição, o que agrega valor e interesse de seu público-alvo.

6 Aspectos Conclusivos

Tendo em vista os argumentos apresentados, foi possível obter uma visão panorâmica e histórica sobre as prioridades das universidades brasileiras de acordo com sua evolução, visto que as instituições alteram sua relação com a sociedade em decorrência do momento político-social do país e atendem, direta ou indiretamente, as necessidades da população, dispondo de imensurável impacto no meio social.

As questões levantadas por Victor Papanek (1972) alcançam o profissional do design ainda em seu processo de formação acadêmica, como exposto na análise dos projetos acadêmicos do curso de design, onde são aplicados conceitos do design social em diferentes áreas de atuação.

Os trabalhos de conclusão de curso analisados buscam expressar dentro de um projeto uma parte do aprendizado do aluno durante a faculdade. É claro que seu meio social, cultural e educacional influencia no desenvolvimento do que é tido como seu principal trabalho acadêmico da graduação. No curso de design analisado é possível ter um parâmetro dos projetos, já que uma grande parcela deles é direcionado para o design social.

Os projetos com proposições ambientais ainda representam a maior parte deles, seguidos por temáticas sociais. Projetos com envolvimento de crianças também são abundantes e demonstram que este público consegue magnetizar o lado emocional tanto do designer quanto do público do projeto, facilitando o desenvolvimento e agregando um valor simbólico ao trabalho.

Em um período onde as universidades públicas são constantemente questionadas, desvalorizadas e colocadas à prova, é de vital importância que seus integrantes, sejam alunos ou professores, reflitam sobre a função das entidades com o público externo. O futuro profissional não é uma mera mão de obra qualificada a ser inserida no mercado, mas também é capaz de produzir conhecimentos que mostrem-se capazes de buscar soluções para percalços atuais da nossa sociedade.

É provável que estes trabalhos sejam uma possível resposta à conturbada situação política em que o Brasil se encontra, onde cada vez mais são discutidas temáticas como preservação ambiental, feminismo, racismo, acessibilidade e desigualdades sociais. Todos estes temas possuem uma demanda social que os alunos objetivam solucionar. Entende-se que os finalistas estejam dando visibilidade às causas que defendem ou fazem parte, atuando como representantes de determinada temática.

Desta forma, foi possível compreender que seja pela atual conjuntura política, representatividade ou educação que estes jovens recebem nas universidades, o egresso do curso já não possui uma visão exclusivamente mercadológica do design, mostrando-se consciente de sua responsabilidade social e apto a aplicar tais considerações na realização de seus futuros projetos.

7 Referências

CAMPOS, Névio de. **Qual o papel social da universidade no século 21?** Gazeta do Povo, Paraná, 18 dez, 2012. Disponível em: < <https://www.gazetadopovo.com.br/opinio/qual-o-papel-social-da-universidade-no-seculo-21-31436hclxguvb4y45vsgmvexa/>>. Acesso em: 02 jan. 2022.

CRUZ, Daniel. **Design de superfície: uma abordagem colaborativa no desenvolvimento de padrões visuais para a Casa Mamãe Margarida.** Orientador: Prof. MSc. Marco Antônio Guerreiro Prado Filho. 2019. 136f. TCC (Graduação) – Curso de Design, Departamento de Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2018. Acesso em: 02 jan. 2022.

EBC. **Animais ameaçados de extinção no Brasil.** Empresa Brasil de Comunicação. Disponível

em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2014-12/numero-de-animais-ameacados-de-extincao-no-brasil-aumenta-75-em-11-anos>>. Acesso em: 12 jan. 2022.

Estatísticas sobre deficiência visual no Brasil e no Mundo. Louis Braille – Uma escola para deficientes visuais, 2020. Disponível

em:<https://louisbraille.org.br/portal/2020/04/13/estatisticas-sobre-deficiencia-visual-no-brasil-e-no-mundo/> Acesso em: 13/04/2022

FÁVERO, Maria de Lourdes de Albuquerque. **A Universidade no Brasil:** das origens à Reforma Universitária de 1968. Educar, Curitiba, Editora UFPR, n. 28, p. 17-36, 2006. Disponível em:<<https://www.scielo.br/j/er/a/yCrwPPNGGSBxWJCMSPfp8r/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 04 jan. 2022.

GOMES, Caio Cesar Piffero. **O papel social da universidade.** XIV Colóquio Internacional de Gestão Universitária – CIGU, Florianópolis-SC, jul./dez. 2014. Disponível em:

<<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/131807/2014-175.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 03 jan. 2022.

HERR, E. L., & CRAMER, S. H. **Carer guidance and counseling through the life span.** Systematic approaches. Nova Iorque: Harpe Collins Publishers, 1992

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Censo 2010.** Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/>>. Acesso em: 10 jan. 2022.

JESUS, Camila *et al.* **Estado Novo (1937-1945):** a concepção de desenvolvimento, o funcionamento estatal, as políticas econômicas e o seu legado para o desenvolvimento do brasil. Associação Nacional dos Centros de Pós-Graduação em Economia – ANPEC, 2017. Disponível em: <https://www.anpec.org.br/sul/2017/submissao/files_l/i1-ee2299c1c9832241a019300ac380088a.pdf>. Acesso em: 13 abr. 2022.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. **Um "modelo social" de design:** questões de prática e pesquisa. Design em foco, Salvador-BA, v. 1, n. 1, p. 43-48, jul./dez. 2014. Disponível em: <<https://designparasustentabilidade.files.wordpress.com/2010/06/um-modelo-social-de-design.pdf>>. Acesso em: 05 jan. 2022.

MELO, Marcela Araujo; SILVA, Sérgio Antonio. **Textos urbanos: dispositivos de emoção para transformação social.** Estudos em Design, Rio de Janeiro-RJ, v. 24, n. 3, p. 88-103, jan./dez. 2016. Disponível em:

<<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/374/250>>. Acesso em: 05 jan. 2022.

MIRA, Fabrício *et al.* **Design social:** um estudo de caso das salas de aula da fundação casa, p. 3217-3226. 121 In: Anais do 12º Congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design [=Blucher Design Proceedings, v9, n. 2]. São Paulo, 2016. Acesso em: 08 jan. 2022.

MOREIRA, Daniel Augusto. **Didática do Ensino Superior:** técnicas e tendências. São Paulo: Pioneira, 1997

PAINI, Leonor; COSTA, Leila. **A função social da universidade na contemporaneidade:** algumas considerações. Eventos Pedagógicos, Mato Grosso - MT, v. 7, n. 1, p. 59-72, jan./mai. 2016. Disponível em:

<<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/viewFile/2077/1701>>. Acesso em: 02 jan. 2022.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world:** human ecology and social change. New York: Pantheon Book, 1972.

PAZMINO, Ana Verónica. **Uma reflexão sobre Design Social, Eco-Design e Design Sustentável.** I Simpósio Brasileiro de Design Sustentável. Anais. Curitiba, 2007.

SARUBI, Adriane. **Design Inclusivo:** o uso do design de superfície para a criação de uma linha de camisetas interativas voltadas para crianças com deficiência visual. Orientador: Prof. MSc. Marco Antônio Guerreiro Prado Filho. 2018. 71f. TCC (Graduação) – Curso de Design, Departamento de Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2018. Acesso em: 07 jan. 2022.

SANTOS, Gabriel. **Design emocional e social** - desenvolvimento de um projeto de sensibilização para questões de saúde mental na universidade. Orientadores: Prof. MSc. Larissa Albuquerque de Alencar e Prof. MSc. Cláudio Luiz de Oliveira Filho. 2018. 71f. TCC (Graduação) – Curso de Design, Departamento de Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2018. Acesso em: 07 jan. 2022.

SILVA, Diego. **Zooh:** uma abordagem do design digital na busca pela preservação de animais em risco de extinção da fauna brasileira. Orientador: Prof. Dra. Karla Mazarelo Pacheco. 2018. 131f. TCC (Graduação) – Curso de Design, Departamento de Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2018. Acesso em: 07 jan. 2022.

SIMÕES, Maria Leite. **O Surgimento das universidades no mundo e sua importância para o contexto da formação docente.** Revista Temas em Educação, João Pessoa, v.22, n.2, p. 136-152, jul./dez. 2013. Disponível em:
<<https://periodicos.ufpb.br/index.php/rteo/article/view/17783/10148>>. Acesso em: 04 jan. 2022.