

## VIDA – VIVÊNCIAS EM DESIGN E ARTE

CAMILA SCHIAVON DOS SANTOS<sup>1</sup>; ANDREIA BORDINI DE BRITO<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [camilaschiavon@hotmail.com](mailto:camilaschiavon@hotmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [andreiabordinibrito@gmail.com](mailto:andreiabordinibrito@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

O presente estudo refere-se a um desdobramento das disciplinas dos cursos de Design Gráfico e Design Digital da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), que se utilizam de ferramentas para aprimorar os conhecimentos e as experiências dos estudantes. Considerando que os Cursos de Design Gráfico e Digital englobam disciplinas que interseccionam saberes diversos, o projeto tenciona atividades, que efetivem estas trocas, como propriamente dito, entre estudantes, professores e profissionais do Design, das Artes e do Cinema

As vivências externas e internas relacionadas ao tema Design e Arte são instrumentos de suma importância, que proporcionam um acervo de conhecimentos e experiências aos indivíduos participantes da pesquisa. Dentre as iniciativas propostas pelos professores e estudantes, objetiva-se a proposição de meios facilitadores para a formação integral dos alunos dos cursos citados, por intermédios de palestras, oficinas, workshops, mesas redondas, visitas técnicas, compartilhamento de experiências, minicursos, entre outros.

O projeto intensifica as diversas ações dos graduandos e dos professores interessados em atuar no âmbito em prol da contribuição da aprendizagem dos cursantes, juntamente com as atividades previstas pelo programa, seja de origem teórica ou prática.

O objetivo geral deste projeto é o de promover práticas relativas ao Design e a Arte aos estudantes dos Cursos de Design da Universidade Federal Pelotas (UFPEL). Os objetivos específicos referem-se em aproximar os alunos ao mercado de trabalho através do contato com estas práticas na área do design e da arte: visitas técnicas em gráficas; estúdios especializados; conversas informais e formais com designers profissionais; exposições de projetos artísticos, gráficos e digitais expostos em museus e galerias; experiências compartilhadas estudantes do programa "Ciência sem Fronteiras".

### 2. METODOLOGIA

Entende-se, a partir dos seus objetivos, de um estudo de porte descritivo. De acordo com GIL (1993, p.46): “As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno(...)”. O projeto se desenvolverá mediante proposição de meios facilitadores e estimulantes aos envolvidos, no intuito de enriquecer e proporcionar um acervo de experiências e conhecimentos teóricos e práticos em design e arte, vinculados aos saberes previamente obtidos. Portanto, transfigura-se em um momento de aprendizagem e aprimoramento do futuro profissional.

O público-alvo são os alunos dos cursos de Design Gráfico e Design Digital, com a possibilidade de ser estendido à participação de alunos de outros cursos da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), da Universidade Católica de Pelotas e Instituto Federal Rio Grandense de Pelotas (IFSUL)

Ao que se remete aos procedimentos, o projeto se organizará, através de reuniões quinzenais com a coordenadora do projeto juntamente com sua equipe, no intuito de planejar e organizar as atividades do mês decorrentes, e suas respectivas avaliações dos resultados atraídos. As reuniões ocorrem no Centro de Artes da UFPEL, e se estruturam em informes, pautas principais, com divulgações e orientações para as tarefas, nesse mesmo sentido.

O programa oportunizará momentos para sistematizar e validar as experiências em Design e Arte, tais como as visitas técnicas as gráficas e aos estúdios, promoção de oficinas, palestras, mesas redondas, workshops, entre outras atividades que promovam interação dessas áreas vinculadas à teoria e prática da preparação profissional. Traduzindo-se esses momentos, em um instrumento auxiliar, para uma formação mais qualificada dos futuros profissionais. Assim, vivenciar o cotidiano e conhecê-lo na sua realidade.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Na competência, o projeto buscou incentivar, aos graduandos dos respectivos Cursos de Design Gráfico e Design Digital da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), em um momento do aprimoramento pessoal e profissional, uma troca, um processo facilitador da atualização dos conhecimentos acadêmicos sobre design e arte às constantes inovações globais. Assim, oportunizando trocas de experiências e vivências, diminuindo o impacto da passagem da “vida estudante” para a “vida profissional”. Percebe-se que atividades desta natureza aproximam os estudantes, professores e profissionais facilitando o percurso da saída para vida profissional.

Foram realizadas no período de 03/07/2015 a 01/07/2016: 7 Visitas Técnicas em empresas relacionadas ao Design; 3 Palestras com estudantes oriundos do programa Ciência sem Fronteiras; 4 palestras de profissionais em sala de aula; 1 mesa redonda; 3 oficinas.

### **4. CONCLUSÕES**

A coordenação do projeto juntamente com os colaboradores e participantes mantem o seu curso com resultados satisfatórios e aplicados na medida em que os objetivos estão sendo realizados, sobretudo o que se refere à aproximação do estudante com experiências diversas em Design e Arte.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABC da ADG. Glossário de termos e verbetes utilizados em Design Gráfico. São Paulo: ADG, 1998.
- ASSOCIAÇÃO DOS DESIGNERS GRÁFICOS. Kit prática profissional do designer gráfico. São Paulo: ADG, 1998.
- BOLETIM da Associação dos Designers Gráficos, n. 18. São Paulo: ADG, 1999.
- CARRAMILLO NETO, Mário. Produção Gráfica II: Papel, Tinta, Impressão e Acabamento. São Paulo: Global Ed., 1997.
- CUNHA, Frederico C. A Proteção Legal do Design: Propriedade Industrial. Rio de Janeiro: Lucerna, 2000.
- DESIGN GRÁFICO CASO A CASO: como o designer faz design. Editora Globo: PROFISSÃO DESIGN.
- O VALOR do design. Guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. São Paulo: Ed. Senac São Paulo; ADG Brasil - Associação dos Designers Gráficos, 2003.
- OLIVEIRA, Sylvio de. Guia de informação sobre design. Rio de Janeiro: 2AB, 2003. STRUNCK, Gilberto. Viver de Design. 3ª ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.