

DESIGNERIA EMPRESA JÚNIOR: PROJETOS DE DESIGN PARA A COMUNIDADE INTERNA E EXTERNA À UFPEL

ANNA LAUX SURIZ¹; MARIANA DE OLIVEIRA DO COUTO E SILVA²; HELENA DE ARAUJO NEVES³

¹Universidade Federal de Pelotas – anna.suriz@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – marianacoutoesilva@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – profhelenaneves@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A Designeria é a Empresa Júnior dos cursos de design da UFPEL, criada no ano de 2010 por meio da iniciativa de discentes que buscavam preencher uma lacuna referente ao empreendedorismo na Universidade Federal de Pelotas, em específico no tocante aos cursos de Design. Desde então a empresa é administrada por acadêmicos dos cursos de Design Gráfico e Digital e visa a oferecer serviços de qualidade e com custo reduzido que abranjam as áreas de identidade visual; editorial; ilustração; webdesign; redes sociais e sinalização. A empresa atende a uma parcela do mercado que carece de trabalhos na área do design e que não teria condições de contratar um escritório profissional. Portanto, tem como missão proporcionar uma experiência empresarial aos estudantes, oferecendo projetos de design de qualidade com preços acessíveis.

A cada semestre a empresa realiza processo seletivo e efetua rotação dos cargos de diretoria, com o intuito de proporcionar espaço para que todos os alunos envolvidos tenham contato com a gestão – como também com a execução de projetos práticos. A Empresa Júnior é um espaço que aproxima acadêmicos, Universidade e comunidade. Além disso, abre espaço para o caráter empreendedor dos alunos e presta serviços específicos da área de conhecimento para o público externo e para a própria UFPEL. Com relação ao público externo, esse se configura por micro e pequenas empresas (MEIS), normalmente constituídas por pessoas que estão começando a constituir os seus empreendimentos – ou que já tenham uma empresa em atuação e precisam de trabalhos para qualificar ainda mais esse desempenho. Esse perfil de clientes tem a intenção de ampliar os negócios e, por isso, sabe que o design é um importante campo do conhecimento capaz de acelerar esse processo. Esse público recorre à Designeria, pois além de oferecer um trabalho qualificado aos clientes, pratica uma precificação mais acessível – o que a torna uma alternativa viável por cobrar preços de mercado menores do que os estipulados pela ADG (Associação dos Designers Gráficos). Isso ocorre porque se trata de um espaço de ensino-aprendizagem que estimula os acadêmicos ainda em formação – que estudam em uma instituição pública e que, através de seus trabalhos, devolvem à sociedade todo o investimento que é realizado em suas formações – a gerenciarem a empresa e a projetarem soluções para adquirirem experiência de mercado, sem ter a intenção de gerar uma concorrência desleal.

Diante do todo exposto, o objetivo deste artigo é apresentar alguns casos de mercado que foram desenvolvidos pela empresa no último ano – com a intenção maior de divulgar as suas ações para a comunidade interna e externa à UFPEL, expondo o quando o design se faz necessário.

2. METODOLOGIA

A empresa utiliza o modelo de Plano de Negócios do SEBRAE¹ para auxiliar na gestão empresarial e na tomada de decisões e também lança mão de metodologias de projeto específicas, de acordo com a necessidade de cada trabalho. Tais métodos são apresentados aos acadêmicos nas disciplinas curriculares. Os casos de mercado expostos neste artigo utilizaram metodologias projetuais expostas pelos seguintes autores: Frascara (2009); Lupton (2013) e Peón (2001). É importante destacar que a empresa possui estrutura de diretoria composta por presidente, diretor de projeto, diretor de Marketing, financeiro, secretário e estagiários. Todos desempenham atividades de criação. Esses cargos são exercidos por alunos voluntários selecionados previamente pela equipe – tais acadêmicos atuam por alguns meses de forma a gerar rotatividade e proporcionar espaço de aprendizagem para mais alunos.

A Designeria funciona de forma horizontal, ou seja, todos os alunos envolvidos são responsáveis pelas decisões da empresa que são discutidas em reuniões semanais supervisionadas pela professora coordenadora do projeto. Os trabalhos criados, por sua vez, são desenvolvidos em grupos formados normalmente por três integrantes. A distribuição desses é realizada nas referidas reuniões e leva em consideração a experiência e a habilidade para desempenhar os desafios que são propostos.

O contato dos clientes com a Empresa é realizado via e-mail² ou mensagem na *fanpage* da Designeria. A partir daí é agendado o atendimento pessoal ao cliente por meio de uma reunião para a definição do *briefing* – instrumento em que se definem quais são as necessidades do projeto e como a empresa poderá oferecer tal solução. Após, o pedido de trabalho é apresentado à equipe da Designeria que decidirá a viabilidade da proposta. Caso essa seja aprovada será realizado um orçamento que, posteriormente, é encaminhado ao cliente. Aprovado o orçamento, a empresa formaliza um contrato com o potencial cliente – momento em que se define que trabalho será produzido e com qual prazo. Isso firmado, o projeto é desenvolvido e entregue conforme as etapas estabelecidas. Ele só é finalizado após ter sido realizada uma entrega e, depois de ajustes necessários, ter recebido a devida aprovação por parte do cliente. Das diferentes propostas desenvolvidas pela Designeria no último ano, optou-se por compartilhar neste artigo uma amostra intencional (GIL, 2009), dos resultados obtidos de forma bastante resumida, como será apresentado a seguir.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O primeiro trabalho exposto trata-se da criação da identidade visual para a empresa *Vértice Engenharia Jr.* Essa criação foi uma parceria entre as duas empresas juniores da UFPel – prática muito saudável. O objetivo da *Vértice Engenharia Jr* é oferecer serviços de maneira ecológica e sustentável, com o menor investimento possível, mas de qualidade inquestionável. A partir desse conceito, a marca Vértice Engenharia Jr criada utilizou uma tipografia própria e atual – revelando o caráter inovador e sustentável almejado. A marca se apropria do verde como tom principal e de variações de aplicação em azul e cinza. Foi composta pelo logotipo – *Vértice Engenharia Jr* – e pelo símbolo representado pela letra “V”, que contém um vértice (Fig. 1).

¹ Disponível em: <http://www.sebrae.com.br>

² Para entrar em contato com a Designeria escreva para: designeriaufpel@gmail.com



Figura 1: Identidade Visual Vértice Engenharia Jr
Fonte: Behance da Designeria³

O segundo trabalho trata-se de um projeto comercial, um rótulo desenvolvido para a cerveja artesanal *Call To Beer*. No briefing, o cliente solicitou que fossem usadas as cabines telefônicas da cidade de Londres como o principal elemento decorativo do rótulo. Assim, optou-se pelo uso de cores claras, com a intenção de deixar o rótulo com um aspecto antigo. Como a cerveja será envasada em garrafas, ao invés de latas, criou-se um adesivo para ser fixado no corpo da garrafa e outro para o pescoço da mesma – identificando, assim, o tipo de cerveja (ver Fig 3).



Figura 3: Rótulo Call to beer - Cerveja artesanal
Fonte: Behance da Designeria

Já a campanha *Guarda Responsável* foi um projeto social desenvolvido pelo Programa de Residência do curso de Medicina Veterinária da UFPEL e teve como objetivo conscientizar sobre a guarda responsável de animais. Esse trabalho se tratou de um projeto social desempenhado pela Designeria – o que causou muita realização para a equipe. Nesse trabalho foi desenvolvida a identidade visual; o perfil no *facebook*; a capa e a *template* para *Facebook*; as ilustrações para os cartazes; os adesivos para ônibus e os folders (ver Fig. 4).



Figura 4: Alguns materiais desenvolvidos para a campanha Guarda Responsável.
Fonte: Arquivo da Designeria

Os projetos apresentados neste artigo, de maneira muito sucinta, envolveram um total de dez⁴ discentes com supervisão docente – com diferentes

³ Disponível em: <http://www.behance.net/designeria>

⁴ Ana Lúcia Barboza Pinto, Anna Laux Suriz, Enzo Patteli, Joana Krupp, Joyce Nascimento Oliveira, Lídia Santos, Luana Macedo, Lucas Cruz, Mariana de Oliveira do Couto e Silva, Pedro Matheus.

competências e que, ao realizarem tais tarefas, aprenderam não só a lidar com os clientes; com os prazos e com a criação dos projetos, mas a se desenvolverem como profissionais da área do design.

4. CONCLUSÕES

Como foi possível debater, a Designeria é um espaço em que os acadêmicos fazem a gestão empresarial; aprendem; ensinam⁵ e ficam em contato com o mercado. Além disso, por meio dos projetos executados eles têm a oportunidade de aplicar os conhecimentos obtidos em sala de aula de forma prática. Como objetivos futuros a Empresa tem a intenção de atrair mais estudantes e de divulgar os serviços de design oferecidos para a comunidade interna e externa à Universidade. Por fim, pretende ainda aprimorar os processos e o ambiente de trabalho, além de estimular que os alunos calouros participem dos processos seletivos – para, assim, dar continuidade ao projeto. Por fim, é importante salientar que a Designeria se faz presente em eventos realizados pelo colegiado dos cursos de Design e pela Universidade como um todo, a exemplo do III Workshop de Empreendedorismo realizado na UFPEL em que a Empresa foi premiada em primeiro lugar no *1º Concurso de Pitches de Empresas Juniores da UFPEL*. Diante do exposto, este artigo, tem também a intenção de corroborar com esses objetivos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CONSOLO, Cecília. **Design Estratégico, do símbolo à Gestão da Identidade Corporativa**. São Paulo: Bulcher, 2015.
- FRASCARA, Jorge. **El diseño de comunicación**. Buenos Aires: Infinito, 2006.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo, Atlas, 2009.
- LUPTON, Ellen. **Intuição, ação, criação**. São Paulo: G. Gill, 2013.
- PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de Identidade Visual**. Rio de Janeiro: 2AB, 2001 (2ª edição).

⁵ No segundo semestre de cada ano os integrantes da empresa oferecem workshops. Nesses cursos eles compartilham conhecimentos vinculados à área do Design.