

SULDESIGN ESTÚDIO: LABORATÓRIO AVANÇADO DE DESIGN GRÁFICO E DIGITAL

ROBERTA PASSOS BOEMEKE; ANA CRISTINA BOTELHO MAURENTE; LUCA MEIER GIACAGLIA; PROF. DR. GILBERTO BALBELA CONSONI.

Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – robertapassosboemeke@gmail.com

Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – aninhamaurente@hotmail.com

Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – luca.giacaglia@hotmail.com

Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – gilberto.consoni@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O Suldesign Estúdio é um laboratório avançado de design vinculado ao colegiado dos cursos de Design da UFPel, formado por uma equipe constituída por um professor coordenador, dois técnicos da área do design e, atualmente, por 03 alunos bolsistas. O laboratorio de design busca oferecer aos alunos atividades de formação complementar no desenvolvimento de projetos que se assemelham ao mercado de trabalho, o qual desenvolve projetos de identidade visual, editorial, websites, entre outros. O laboratório atua exclusivamente no âmbito institucional da UFPEL, ao desenvolver projetos de design voltados para as atividades de ensino, pesquisa e extensão da Universidade.

O Estúdio organiza também o evento Suldesign – Encontro Sul-Americano de Design que ocorre anualmente e realiza palestras e oficinas para promover a rede de contatos profissional e a prática cultural do design na região de Pelotas. O evento é realizado em forma de congresso e este ano aconteceu nos dias 15, 16 e 17 de maio de 2017, onde foram promovidas palestras com profissionais e autores de renome nacional e as oficinas de laboratório gráfico e digital, ministradas por alunos e especialistas de agências da região.

2. METODOLOGIA

A metodologia aplicada para a realização do projeto utiliza de técnicas de design e de gerenciamento divididas em dois níveis: metodologias de projeto para execução das demandas técnicas de gerenciamento do laboratório, especificadas da seguinte forma:

Metodologias de Projeto: Como o Suldesign Estúdio objetiva atender diversas demandas do design gráfico e digital, as metodologias de projeto a serem aplicadas dependerão da caracterização de cada demanda atendida. As metodologias a serem aplicadas na execução dos projetos são: Design Thinking, Método Canvas, Elementos da Interface Gráfica do Usuário.

Técnicas de Gerenciamento: SCRUM, PMBOK, Getting Things Done (GTD), Avaliação por Competências.

Os princípios empregados que serão aplicados no desenvolvimento do projeto seguem valores da metodologia Agile:

- Indivíduos e Interações mais que processos e ferramentas;
- Software em funcionamento mais que documentação abrangente;
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos;
- Responder a mudanças mais que seguir um plano.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Suldesign é um evento regional que ocorre anualmente na cidade de Pelotas organizado pelo Suldesign Estúdio. O público-alvo principal são estudantes do ensino técnico, superior e pós da área de design gráfico e digital.

Além das palestras de profissionais da área do design e das oficinas ministradas pelos alunos, na edição de 2017, o evento focou também no público profissional da região por meio de workshops para atualização técnica e para desenvolvimento criativo, bem como através das palestras e da mesa redonda que objetivam instigar a discussão de questões do design contemporâneo.

Este ano, para as palestras, o evento contou com a presença do renomado designer carioca Felipe Taborda que atua principalmente na área cultural, editorial e fonográfica. Também do designer gráfico André Villas-Boas, autor de livros como “Identidade e Cultura”, “O que é [e o que nunca foi] design gráfico”, entre outros. E com o publicitário Ivan Delavie que hoje atua como Diretor de Criação na AG2 Nurum em São Paulo.

Os estudantes de design da região demandam por atividades que aproximem as atividades acadêmicas do mercado de trabalho local. Através de suas atrações, o Suldesign 2017 proporcionou o ambiente de intercâmbio necessário para incrementar a relação entre academia e mercado.



Figura 1 - Mesa redonda entre os palestrantes do evento mediada pelo professor coordenador do Suldesign



Figura 2 - Workshop ministrado pelo designer e palestrante do evento Felipe Taborda

4. CONCLUSÕES

O Suldesign Estúdio exerce eficientemente sua função de proporcionar aos alunos uma aproximação real com o universo profissional. Assim como os eventos realizados, os quais garantem um contato direto com renomados profissionais da área de âmbito nacional e regional e, ainda, troquem experiências com os próprios colegas através de oficinas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABC da ADG. **Glossário de termos e verbetes utilizados em Design Gráfico.** São Paulo: ADG, 1998.

ALLEN, David. **Getting things done: The art of stress-free productivity.** Penguin, 2015. AMBROSE, Gavin;

HARRIS, Paul. **Coleção Design Básico.** Bookman: Porto Alegre.

BRAGA, Marcos da Costa (Org.). **O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional.** São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2011.

COVEY, Stephen R. **The 7 Habits of Highly Effective People.** New York, NY.: Simon & Schuster, 1991.

GARRETT, J. J. **The Elements of User Experience: User-Centered Design For The Web and Beyond.** 2a edição. New Riders, 2010.

LUPTON, Ellen; **Intuição, Ação, Criação Graphic Design Thinking.** São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer. **Novos Fundamentos do Design.** São Paulo: Cosac Naify, 2008.

_____. **Pensar com tipos: para designers, escritores, editores e estudantes.** São Paulo: Cosac Naify, 2006.

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. **A guide to the project management body of knowledge (PMBOK guide).** 5. ed. Newtown Square, 2013. 589 p. ISBN 9781935589679. Call number: 658.404 P964g 5.ed. (BCP)

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. 2012. **PMI Lexicon of Project Management Terms.** Available from <http://www.pmi.org/lexiconterms>

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. **PMI Code of Ethics and Professional Conduct.** Available from <http://www.pmi.org/codeofethicsPDF>

RABECHINI JR., Roque. **Fundamentos em gestão de projetos construindo competências para gerenciar projetos.** 4. São Paulo Atlas 2015 1 recurso online

SHARP, H; ROGERS, Y; PREECE, J. **Design de Interação: além da interação homem-computador.** 3a edição. Porto Alegre: Bookman, 2005.