



Suldesign Estúdio: Catálogo MALG

LUCA MEIER GIACAGLIA¹; ANA CRISTINA BOTELHO MAURENTE, ROBERTA PASSOS BOEMEKE²; GILBERTO BALBELA CONSONI³

¹UFPeL – luca.giacaglia@hotmail.com

²UFPeL – aninhamaurente@hotmail.com, robertapassosboemeke@gmail.com

³UFPeL – 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, o qual oferece aos alunos atividades de ensino de formação complementar no desenvolvimento de projetos aplicados com vieses profissionais e autorais. 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. Este artigo diz respeito a um dos trabalhos sendo realizados dentro do Estúdio.

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 e técnicas de gerenciamento do laboratório, abaixo especificadas:

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 os 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

Um dos projetos sendo desenvolvido dentro do Suldesign Estúdio diz respeito ao catálogo de obras disponíveis no MALG, o Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo localizando em Pelotas.



Este projeto visa à criação de um livro-catálogo contendo uma coletânea de algumas das obras mais importantes disponíveis no museu, além de informações referentes a estas obras e às coleções às quais estas pertencem. O livro está dividido em capítulos organizados em ordem cronológica das coleções apresentadas.

O trabalho está sendo criado no programa especializado de diagramação *inDesign* da Adobe, com identidade limpa, simplificada e formal como de se esperar de uma instituição de respeito como a do Museu. As coleções e as obras expostas em cada capítulo foram de escolha da instituição e estão sendo dispostas com relativa liberdade dentro do grid criado, prezando primariamente uma estética e uma organização de informações confortável e prazerosa para a leitura. Foi decidido também que certas obras teriam destaque devido a sua importância e, portanto ou são alocadas com um tamanho avantajado em relação a outras, ou são dispostas sangrando a página.

O resultado então, é um capítulo que abre com informações referentes à coleção exposta, explicando a natureza desta coleção e sua origem, seguida por imagens das obras, fotos providenciadas pelo próprio museu, organizadas em grupos de uma a quatro imagens por página, acompanhadas de informações básicas como título da obra, autor, data e técnica.

4. CONCLUSÕES

O projeto ainda não foi concluído, portanto não se sabe ao certo se o formato sendo empregado será o final, impresso. Porém, o Suldesign Estúdio segue seguro de que está realizando um bom trabalho, combinando a nossa expertise no campo do design com as instruções do cliente e as suas vontades. Crê-se que o resultado final obtido será de grande agrado.

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.