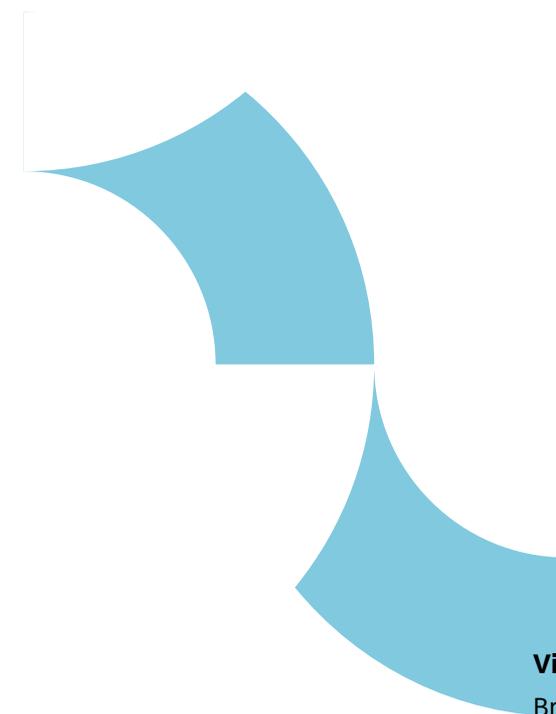


DESIGN UNB 30 ANOS







G197c Design UnB 30 anos / organizadora: Virginia Tiradentes
Brasília: UnB, 2019.

64 p.: 20 x 22,5 cm

ISBN 978-85-5325-084-7
1. Design. 2. Educação. I. Título

CDU 869.0 (81)

Catálogo na publicação: Iza Antunes Araujo CRB1/079

Reitora

Márcia Abrahão Moura

Vice-Reitor

Enrique Huelva

Diretora do Instituto de Artes

Fátima Aparecida dos Santos

Vice-diretora do Instituto de Artes

Nivalda Assunção de Araujo

DEPARTAMENTO DE DESIGN

Chefe de departamento

Virginia Tiradentes Souto

Vice-chefe de departamento

Ana Mansur de Oliveira

Coordenadora de curso

Nayara Moreno de Siqueira

Coordenadora da pós-graduação

Daniela Fávaro Garrossini

Docentes

Ana Cláudia Maynardes
Ana Mansur de Oliveira
André Maya Monteiro
Daniela Fávaro Garrossini
Evandro Renato Perotto
Fátima Aparecida dos Santos
Geórgia Maria de Castro Santos
Gabriel Lyra Chaves
Marc Pierre Olivier Berdet
Marisa Cobbe Maass
Nayara Moreno de Siqueira
Rogério José Camara
Shirley Gomes Queiroz
Symone Rodrigues Jardim
Tiago Barros Pontes e Silva
Virginia Tiradentes Souto

Administrativo

Angelica Naomi Matsunaga
José Ribamar Abreu da Cunha
Patrícia Carlos dos Santos
Pollyana Costa Saraiva
Rodrigo Araujo de Souza
Silvana F. G. dos Santos

SUMÁRIO

7 **Prefácio**

Virginia Tiradentes Souto & Ana Mansur

8 **30 anos do curso de design da UnB: um relato pessoal, algumas lembranças e reflexões**

Evandro Renato Perotto

13 **Design Digital**

Virgínia Tiradentes Souto & Tiago Barros Pontes e Silva

15 **Design de Produto**

Nayara Moreno de Siqueira & Ana Claudia Maynardes

17 **Design Gráfico**

Ana Mansur

19 **PROJETOS**

Prefácio

Virginia Tiradentes Souto & Ana Mansur

Já são 30 anos do curso de graduação em Design da Universidade de Brasília. Muita história, muitos projetos, muita pesquisa, muitos egressos, muita dedicação. Importante celebrar tantas conquistas. Este catálogo apresenta uma pequena mostra do que foi produzido pelos alunos nos trabalhos de conclusão de curso ao longo desse período. São apresentados 42 projetos dos mais de 1000 alunos formados. Uma pequena mostra da riqueza de um trabalho intenso, que vem sendo desenvolvido por professores e alunos empenhados em apresentar soluções para diversos tipos de problemas e oportunidades, com ênfase em criatividade e inovação. Sempre buscando o desenvolvimento do campo do Design voltado à pesquisa científica e à promoção do desenvolvimento social.

A curadoria dos trabalhos foi feita pelos professores do curso, coordenada pela comissão de organização do evento Design UnB: 30 anos. Além dos projetos, o catálogo conta com um texto histórico sobre o curso de Design, escrito

pelo professor Evandro Perotto, e textos sobre três áreas do curso: design digital, de Virgínia Tiradentes e Tiago Barros; design de produto, de Nayara Moreno e Ana Cláudia Maynardes; e design gráfico, de Ana Mansur.

A excelência do curso de design pode ser de-

monstrada aqui por esta pequena seleção, assim como por várias iniciativas e projetos desenvolvidos por membros do departamento de Design da UnB, publicados no site do departamento: design.unb.br.

Esperamos que apreciem!

30 anos do curso de design da UnB: um relato pessoal, algumas lembranças e reflexões

Evandro Renato Perotto

Quando ingressei no corpo docente do curso, no início da década de 90, ainda como professor substituto, não poderia sequer imaginar tudo pelo que passaria. E creio que vários dos meus colegas devem ter experimentado igual sensação.

Com a criação do Instituto de Artes, no final de 1988, foram reunidos três departamentos: Música (MUS), Artes Cênicas (CEN) e Artes Visuais (VIS). O primeiro já existia, vinculado ao Instituto de Comunicação e Expressão, mas os outros dois foram criados a partir do antigo departamento de Desenho, que fazia parte da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Nosso curso, à época chamado de Desenho Industrial, foi criado nesse mesmo momento e era um dos cursos oferecidos pelo departamento de Artes Visuais, com a primeira turma ingressando no início de 1989. A ideia de criar o primeiro curso de design no Centro-Oeste era um desejo antigo de alguns professores, dentre eles, Athos Bulcão, Sebastião Charles Mayer, Hugo Mund Júnior e Orlando Luiz de Souza Fragoso Costa, que também havia sido um dos criadores da ESDI.

O curso iniciou suas atividades com a habilitação de Programação Visual, utilizando a infraestrutura que havia então, com disciplinas já existentes e com os professores que já integravam o quadro do novo departamento de Artes Visuais.

A habilitação de Projeto de Produto iniciou suas atividades dois anos depois. Assim, com o passar dos semestres, novas disciplinas foram abertas e, nos anos seguintes, realizamos alguns poucos concursos para a formação do quadro permanente de docentes específicos para o curso. Esses primeiros anos coincidiram com um período de grandes restrições para a abertura de concursos públicos para docentes, o que nos levou a manter as disciplinas principalmente com o suporte de professores substitutos, o que limitava o tempo de docência a dois anos, praticamente inviabilizando pesquisa e extensão.

O contexto geral do design no Brasil, à época da criação do nosso curso, era bastante limitador. Eram poucos cursos – cerca de 20 – e estavam concentrados nos estados mais industrializados. O ensino formal do design no Brasil aconteceu a partir do final da década de 50. As poucas escolas que foram sendo criadas formavam um número pequeno de profissionais e, aliado a isso, a cultura do design dentro das indústrias e meios gráficos era ainda tímida e isolada. O reflexo disso é que muitos dos designers que atuavam no mercado profissional eram de formados em outras áreas ou autodidatas. Também havia o fato de não haver cursos de pós-graduação em design que formassem pesquisadores e

professores. Esse contexto afetava diretamente todos os cursos de design e, de modo muito grave, o início do nosso.

Desde o início do curso ocorreu tanta coisa. Como sempre fomos poucos professores e funcionários, o esforço foi grande. Ao escrever este texto, fui lembrando o que passamos, o que fizemos, o que sonhamos, o que já conseguimos, o que ainda não conseguimos. Não dá para construir uma linha do tempo, pois muitas coisas ocorriam em paralelo, se superpunham. Vou tentar recapitular os fatos mais relevantes, sem me preocupar em estabelecer uma cronologia precisa. Dos atuais professores, alguns participaram de boa parte disso. Outros participaram como alunos e, mais tarde, como professores. Outros, que chegaram mais tarde, participam desse momento de amadurecimento do curso de graduação, consolidação da pós-graduação e, em diversos aspectos, no enriquecimento de experiências.

De 1989 até 2019 foi mesmo muita coisa. Nos primeiros anos tivemos grandes dificuldades não só para conseguir vagas de docentes para o curso, mas também para encontrar professores para disciplinas. Com algumas turmas formadas, percebemos a necessidade de fazer a primeira reforma curricular e, como éramos poucos, mesmo os substitutos trabalharam para a estruturação des-

se atual currículo que, claro, vem tendo ajustes com o tempo. Houve também reunião de esforços para organizar documentação e solicitar ao MEC o reconhecimento do curso. Desde o início temos sido persistentes para obter e disputar novas vagas para ampliação do corpo docente e, apesar de todos os nossos esforços e resultados, hoje somos o segundo menor departamento da UnB, com apenas 15 docentes. Conseguimos, no início de 2005, nos tornarmos o Departamento de Desenho Industrial (DIN) e com isso ganhamos muito mais autonomia administrativa e acadêmica para nos desenvolvermos institucionalmente e resolvermos nossos problemas.

Os cursos e departamentos mais novos naturalmente enfrentam dificuldades para encontrar e adequar espaço físico para suas atividades administrativas e acadêmicas e conosco não foi diferente. Durante os primeiros 20 anos do curso, a falta de condições de infraestrutura apropriadas restringiu a criação e expansão de laboratórios, pesquisas e extensão. Essa situação de quase absoluta restrição de espaço físico nos motivou a postular, desde há 20 anos, a criação de um prédio próprio e adequado às atividades acadêmicas de design. Esse prédio, com projeto de arquitetura dos professores Matheus Gorovitz e Marisa Maass, está há alguns anos na

listagem de obras a serem realizadas pela UnB e aguarda oportunidade orçamentária e técnica de construção. Essas coisas levam tempo e por isso o “prédio do design” acabou conquistando a fama irônica de ser uma lenda. Desde 2012 estamos funcionando no prédio do ICC. Não são condições ideais, pois ainda temos dificuldades, mas já não mais tão restritivas quanto antes.

Logo nos primeiros anos da década de 2000 investimos esforços para a titulação dos professores do quadro permanente. Éramos quase todos apenas graduados e tivemos apoio de várias gestões da Reitoria em autorizar as licenças dos professores e a contratação de substitutos. O curso funcionou por vários anos com quase metade de substitutos. Também durante esse período, todos os concursos para preenchimento das novas vagas obtidas eram para professores já com doutorado. O resultado desse esforço é que chegamos, em 2015, com o corpo docente do curso composto de 13 doutores e 1 mestre. Isso, obviamente, visava nos capacitarmos e criarmos as condições para a criação do programa de pós-graduação em design, iniciado em 2013, e para o desenvolvimento de diversas linhas e grupos de pesquisa nos últimos anos. Naturalmente, esse aumento da qualificação do corpo docente também teve impacto para melhoria do ensino de graduação.

Em relação à ampliação do corpo de técnicos administrativos de suporte, quando nos tornamos departamento, em 2005, contávamos apenas com um servidor do quadro permanente e dois estagiários. Aos poucos, obtivemos mais vagas e hoje temos suporte administrativo bastante adequado, contando com 5 técnicos comprometidos com o trabalho, e o resultado disso é que somos considerados, por diversos setores da Universidade, de modo informal, como um departamento altamente eficiente.

Percebo que nesses 30 anos tivemos três momentos ou estágios amplos. O primeiro, de 1989 até 2005, isto é, da criação do curso até a criação do departamento, se caracterizou pela implantação do curso, adequações curriculares, e constituição do corpo docente. O segundo, de 2005 até 2013, da criação do departamento até a criação do programa de pós-graduação e a abertura do mestrado em design. Nesse período foi quando fizemos um grande esforço para a ampliação e titulação dos docentes do curso, além da consolidação institucional do DIN, mais tarde renomeado Departamento de Design. Por fim, no terceiro momento, de 2013 até hoje, observamos nosso amadurecimento institucional, conquistando boa reputação mediante excelentes resultados em diversos aspectos acadêmicos e admi-

nistrativos, além de avanços na consolidação de pesquisas e do programa de pós-graduação.

Hoje, passados 30 anos desde a criação do nosso curso, o contexto profissional e acadêmico de design mudou muito no Brasil, particularmente no Distrito Federal. Lembro que eram raros os profissionais de design, mesmo os oriundos de outras áreas. Havia muito desconhecimento por parte das empresas e órgãos públicos sobre o design e as vantagens de contratação de designers. Eram poucas as vagas específicas para estagiários em design. Lembro-me da estranheza de muitos quando houve o primeiro concurso público para designer no DF, e que com o passar dos anos se tornou recorrente a abertura de vagas na estrutura de instituições públicas e na crescente procura de designers por empresas privadas. É com satisfação que observo como se expandiu a cultura do design na região.

Sei que tivemos alguma coisa a ver com essa expansão do mercado profissional e a difusão da cultura e potencial econômico e social do design. Mas houve mais gente que ajudou nisso. Desde a criação do curso, foram mais de mil profissionais formados e que continuam, a maior parte, atuando com design no Brasil e no exterior. Muitos ganharam prêmios. Muitos se pós-graduaram. Muitos hoje são professores. Os indicadores

acadêmicos e as avaliações do nosso curso têm sido cada vez mais elevados, e isso é muito bom. Porém, nada é mais gratificante, como professor, do que saber que, de algum modo, contribuimos para a formação de alguém, que ajudamos na sua preparação para o pleno exercício profissional. E cada um de nós ajudou, cada um com um pedacinho. E o aluno costurou, e colou. E foi viver.

Se no início as nossas demandas de trabalho eram enormes, pois havia tudo por fazer para estabelecer um curso pouco conhecido num ambiente resistente, interna e externamente, hoje a tarefa não parece menor diante de um contexto de complexidade tecnológica, econômica e cultural. É estimulante, e desafiador, pensar não somente na instrução, mas na formação desse profissional que precisa perceber, compreender e responder, por meio do design, a essa complexidade. Reconheço que, de fato, muito já foi feito, mas tenho consciência de que nunca o trabalho estará terminado. Observamos que nessas três décadas o ensino de graduação na UnB avançou bastante e se mostra consistente. A extensão, que por diversas formas vem acompanhando a evolução do curso, atualmente se mostra como um enorme espaço de possibilidades para a definitiva integração e consolidação da cultura do design junto aos setores de produção de bens e ser-

Design Digital

Virgínia Tiradentes Souto & Tiago Barros Pontes e Silva

viços e à sociedade em geral. Isso vai de encontro a uma nova proposta da própria UnB, que no momento se organiza para a inserção curricular das atividades de extensão em todos os seus cursos.

Sempre foi muito trabalho. Nem sempre foi fácil... aliás, raramente o foi. Mas isso nos fortaleceu e nos uniu. Professores, alunos e funcionários sempre foram muito parceiros nessa nossa história. Enfrentamos muitas adversidades e algumas vezes, reconhecimento, batia o desânimo. Então, o tempo passava, e continuávamos trabalhando, cada um do seu jeito, com o que podia, e fomos construindo, e nos afirmando, e o curso foi acontecendo, os alunos se formando, e o departamento se consolidando, e a pós-graduação começou... Muitos professores, muitos alunos, muitos funcionários contribuíram, de diversos modos para que isso tudo fosse alcançado. O trabalho está concluído? Claro que não! Ainda há muito por fazer, há muito a avançar. Sempre haverá. Assim devem ser os cursos. Assim devem ser as pessoas.

E qual será o nosso futuro? Não há como sabermos. Mas uma coisa é certa, ele se constrói todos os dias, nas salas de aula, nos laboratórios, nos corredores, nas orientações, nas pesquisas, nos eventos. Não tem um ponto de chegada, é sempre olhar mais à frente. Um novo currículo, uma nova disciplina, um novo curso,

um outro evento, uma nova pesquisa, uma nova parceria, um novo eu, um novo você, um novo nós. É disso que o futuro é feito. São tijolinhos de sonhos que são cimentados com o idealismo de fazermos deste curso, desse departamento, um nascedouro de profissionais e pesquisadores que acreditam que o design pode mudar o mundo, que pode ajudar a pensar, propor e participar de soluções e sistemas para uma humanidade e um ambiente melhores. Sonho é o que nos moveu até agora. E sonho é o que vai nos manter vivos e fazer nossos olhos brilharem por muito tempo.

Escrever este texto me fez repensar muitas coisas que vivi, das que vivemos. Foi bom lembrar dos muitos que fizeram parte dessa história, daqueles que chegaram até aqui e dos mais novos que continuarão a construir essa história. Eu, de minha parte, só tenho a agradecer pela oportunidade e pela felicidade de ter feito parte dessa história. Gratidão a todos os professores, alunos e funcionários, que já passaram ou que ainda estão no curso, pela riqueza de nossa convivência, por passarmos essa experiência juntos, por termos sonhado juntos. Tenho orgulho de todos nós. E que eu sempre faça por merecer essa oportunidade.

O curso de design da UnB começou em 1989, quando os computadores estavam começando a fazer parte da vida, do trabalho e do estudo dos professores e alunos do curso. Foi uma fase marcada pela transição da mídia analógica para a digital. Os alunos ainda aprendiam a fazer artes finais totalmente manuais, utilizando letraset, régua e compasso; e montar as artes separadas para a impressão via fotolito e chapas de offset. Entretanto, havia a possibilidade de fazer a arte final no computador, agilizando o trabalho. Em disciplinas como Materiais e Processos Gráficos e Análise Gráfica este processo de transformação tecnológica transpareceu de forma clara e os alunos ao longo dos anos puderam acompanhar a transformação dos processos e das gráficas do Distrito Federal e no mundo.

Além do uso do computador, os alunos foram incentivados a pensar em projetos digitais voltados às tecnologias emergentes. Jogos, softwares, e animação surgiram como projetos. Disciplinas como Fundamentos da Linguagem Visual e Introdução à Multimídia requeriam aos alunos um pensar digital, uma nova abordagem de aprendizado e de interação com a tecnologia digital.

Ao longo dos anos e a influência da Internet na nossa vida cotidiana, um novo olhar digital foi estudado e criado por meio de projetos dinâmi-

cos e inovadores. As tecnologias digitais tornaram-se parte importante da vida dos cidadãos, estando presentes em vários serviços essenciais, como saúde, educação, mídia e transporte. Websites, sistemas educacionais e governamentais, além de softwares, jogos, projetos experimentais ganharam forma e espaço no curso. Assim, o ensino do design digital tornou-se parte importante do curso e foi incorporado às habilidades e competências desenvolvidas pelos alunos.

Com o surgimento dos smartphones, a maneira como nos relacionamos foi transformada mais uma vez. A velocidade da comunicação e a mobilidade ressignificaram o consumo de diversos serviços, como alimentação, transporte, serviços bancários, assim como o entretenimento, no consumo de músicas, vídeos e livros. O surgimento das redes sociais e a facilidade de produção de conteúdos renovou o olhar de alunos e professores para algumas atividades acadêmicas, incorporando as novas possibilidades em práticas pedagógicas e também como prática projetual. O planejamento de aplicativos, serviços e do relacionamento mediado pelos artefatos tecnológicos originou disciplinas, como o Design de Interação e a Introdução às Mídias Digitais.

A educação em design pode contribuir para o desenvolvimento de tecnologias, bem como para

uma melhor compreensão das necessidades, oportunidades e também dos problemas que as tecnologias podem oferecer. Os designers digitais desempenham papel fundamental na construção de tecnologias inovadoras, úteis, desejáveis e acessíveis. As habilidades dos designers digitais estão fundamentadas no potencial de criar sistemas focados na compreensão do usuário, em suas experiências, necessidades, limitações, cultura e sociedade. Sempre com olhar analítico e crítico em relação ao potencial e aos problemas que as tecnologias digitais podem trazer para os indivíduos e a sociedade.

A recente revolução tecnológica deve mudar ainda mais a maneira como vivemos e trabalhamos, e os designers devem estar atentos e conscientes das mudanças no comportamento, nas necessidades e no estilo de vida das pessoas e da sociedade em geral. O conhecimento de tecnologias e suas mudanças ajudam os designers a contribuir para essa revolução. Abordagens, metodologias e ferramentas usadas para criar sistemas de interação humano-computador são discutidas durante o desenvolvimento dos projetos. Pesquisa, análise, experimentação, observação, empatia, interação são instrumentos usados no curso, essenciais para que os designers entendam e contribuam para projetos digitais dinâ-

micos, criativos e inovadores.

A integração e a sobreposição com outras áreas do conhecimento são essenciais para o desenvolvimento das competências dos designers digitais. Tanto a conexão com áreas mais relacionadas ao design digital, como computação, artes, comunicação, ciência da informação, psicologia, como várias outras áreas do conhecimento, como antropologia, ecologia e administração, são fundamentais para os designers expandirem seus conhecimentos e possibilidades de criação de sistemas que façam a diferença na vida das pessoas e da sociedade. Colaboração, comunicação e trabalho em equipe são fundamentais na criação de sistemas digitais desenvolvidos por equipe multidisciplinar.

Com esse olhar sempre aberto para as possibilidades e necessidades, o curso de Design da UnB incentiva os alunos a refletir sobre como suas perspectivas, atitudes e projetos podem influenciar ou colaborar com a transformação da tecnologia e o bem-estar da comunidade. Assim, o curso UnB Design acredita que, com uma postura ética e desafiadora, buscando o novo com propósito e responsabilidade social, os designers podem e devem contribuir com projetos que melhoram a vida das pessoas e da sociedade.

Design de Produto

Nayara Moreno de Siqueira & Ana Claudia Maynardes

O Projeto de Produto é uma das especializações do Design, em que novos projetos são elaborados ou redesenhados os já existentes. Da pesquisa ao detalhamento, passando por concepção e desenvolvimento, este ramo do Design aciona diferentes áreas do conhecimento e ferramentas metodológicas para solucionar problemas ou propor novos sentidos a questões oriundas de necessidades e expectativas da vida cotidiana, em seus aspectos materiais.

Internacionalmente conhecido como *Industrial Design*, é uma atividade comumente ligada à produção industrial por questões históricas. No Brasil, é frequentemente definido como Design de Produto ou Projeto de Produto.

A competência do Design de Produto, atualmente, é considerada muito mais ampla que aquela inicialmente ligada à indústria. Ao considerar o ser humano, suas atividades e expectativas da vida cotidiana como centro do processo, o Design de Produto, por definição, tem como incumbência desenvolver projetos de artefatos tridimensionais, ou seja, aquilo que têm relação material com o corpo e com o espaço. Mais do que desenvolver produtos ou objetos, cabe ao designer de produto propor processos estratégicos de solução de problemas que estimulem a inovação, impulsionem a atividade econômica e

busquem a qualidade de vida por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências, observando de modo acurado e constante os impactos socioculturais, ambientais e econômicos.

O Design de Produto é uma atividade profissional transdisciplinar em essência, pois para atender demandas ou solucionar questões reais da vida cotidiana é imprescindível acionar conteúdos de diversas áreas do conhecimento para a geração de possíveis soluções.

A formação em Design de Produto observa e requer um conjunto de habilidades que são potencializadas no decorrer do Curso de Design na UnB. Prima-se pela capacidade de contextualizar e relacionar situações, fatos e objetos, por meio de um olhar mais cuidadoso e detalhista. Objetividade é uma habilidade necessária para que o designer seja capaz de elaborar conceitos e soluções eficientes. Configurar e conformar artefatos requer a capacidade de expressar e traduzir questões da realidade abstrata para a concreta e vice-versa. O raciocínio espacial é uma habilidade importante no sentido de possibilitar a construção e manipulação de formas bi e tridimensionais a partir de informações verbais (textos) e não-verbais (figuras e objetos). Enfim, destaca-se a criatividade, que impulsiona a criação em projeto, propriamente dita. É a habilidade que

Design Gráfico

Ana Mansur

move a capacidade de propor, reelaborar e flexibilizar aplicações e soluções originais, com base em condicionantes socioculturais, ambientais e econômicos, para atender situações das mais diversas.

A habilitação em Projeto de Produto foi inserida, em 1990, no Curso de Design da UnB, à época ainda denominado Desenho Industrial. Desde então, foram formados diversos designers de produto que atuam efetivamente na área. Móveis, equipamentos hospitalares, equipamentos eletrônicos, vestuário, acessórios de moda, serviços para os setores privado e público, pesquisa e desenvolvimento de tecnologia e inovação, ensino, entre outros, são alguns dos tipos de resultado de atuação do design que foram orientados como conclusão de curso e que podem ser encontrados no Distrito Federal e no Brasil.

O Curso de Design voltado para Projeto de Produto na UnB é composto por disciplinas obrigatórias e optativas que privilegiam a formação em projeto, cujo aspecto transdisciplinar é assegurado com a oferta de disciplinas de outros departamentos, como os da Engenharia Mecânica, Física, Comunicação, Psicologia, Artes Visuais, Direito, entre outros.

São propostas, também, atividades no âmbito da extensão e da pesquisa. Para dar suporte a

estes tipos de atividade, que extrapolam o ensino em sala de aula, o curso conta, atualmente, com alguns laboratórios que possibilitam o desenvolvimento de projeto e pesquisa nas áreas de mobiliário, joias, encadernação artesanal, moda e prototipagem digital/impressão 3D.

Uma vez que o Departamento de Design dispõe de graduação e pós-graduação, procura-se fazer a integração entre estes dois níveis de formação, por meio do desenvolvimento de atividades que reúnem professores, estudantes, técnicos administrativos e membros da comunidade em geral, com o intuito de potencializar a tríade base do percurso acadêmico: ensino, pesquisa e extensão. O Design de Produto tem o potencial de agregar diversas áreas do conhecimento, dentro e fora da universidade e, em decorrência disso, parcerias entre departamentos e com instituições fora da UnB são comumente realizadas, por meio de pesquisa e projetos desenvolvidos para a comunidade.

Existe constante esforço por parte dos envolvidos na formação em Design de Produto da UnB em experienciar e proporcionar reflexão e ação sobre questões da vida cotidiana em um mundo de significativa complexidade, bem como potencializar habilidades projetivas para atuação profissional consciente.

Design Gráfico trata do desenvolvimento de projetos estético-formais que articulam tanto texto quanto imagens, sua forma deve ser fruto da investigação de diversos fatores transdisciplinares. As peças gráficas resultantes desse processo têm como objetivo comunicar para além da forma: operar uma ação relevante no mundo – por meio da materialização de reflexões conceituais.

O projetista gráfico confere forma a um objetivo de comunicação por meio de técnica, estrutura e pensamento. As possibilidades de articular textos e imagens são infinitas, cabendo ao designer gráfico emprestar-lhes categoria, ao conjugar aspectos de funcionalidade e expressão. A triagem cuidadosa das possibilidades linguísticas e tecnológicas capacita o designer a estabelecer parâmetros formais e conceituais, cuja associação delicada têm potencial para conceber projetos gráficos que designem com relevância seu respectivo plano de ação.

A natureza mediadora da profissão constrói junto às superfícies gráficas – independentemente do suporte ao qual pertençam – uma ampla gama de significados, que lhes confere intenção e identidade. Ao articular forma e conceito, o designer gráfico não pode prescindir de estratégias consistentes de criatividade. A natureza da profissão situa o projetista não como um execu-

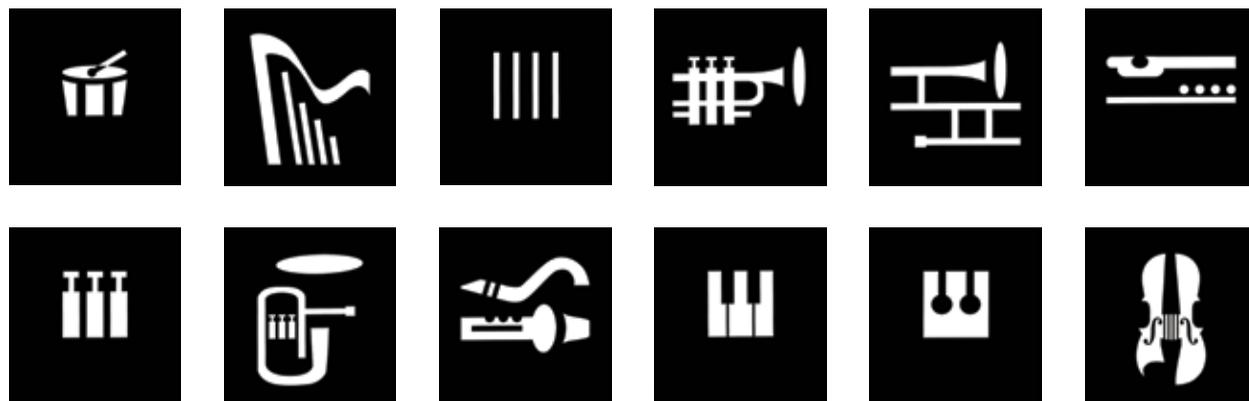
tor superficial, mas um especialista em conduzir criativamente um trajeto repleto de camadas de pensamento.

A metodologia de trabalho desse profissional incorpora outras áreas do conhecimento, o que faz com que a atividade produza interfaces cuja intenção possa ser demonstrada com clareza. A abordagem transdisciplinar integra desde teoria da arte até filosofia, passando por psicologia e comunicação, entre outras. Dessa forma, projeta-se objetos gráficos com potencial para operar de fato ações relevantes junto à comunidade.

Ao longo destes trinta anos do curso de Design na UnB, o mundo passou por diversas mudanças, mas a complexidade do processo de projetar se mantém a mesma. No curso, o aluno entra em contato com disciplinas que o instrumentalizam para essa travessia, adquirindo conhecimentos que, articulados entre si, proporcionam uma formação ampla e integrada. Apesar de a revolução tecnológica ter produzido novas ferramentas, o estudante é sempre convocado a compreender o processo de maneira holística, empregando além das habilidades técnicas a capacidade reflexiva, que deve se ajustar ao contexto de cada projeto. Neste livro, compartilhamos trabalhos variados de conclusão de curso, todos atestando a riqueza de nosso ambiente acadêmico.



DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA DE GLIFOS PARA IDENTIFICAÇÃO
DOS INSTRUMENTOS DAS ORQUESTRAS SINFÔNICAS
Miriam Vargas
Luís Cláudio Portugal do Nascimento (Orient.)
1995



PILOTO: MAPA DA OFERTA CULTURAL DO PLANO PILOTO
Virgínia Tiradentes
Luís Cláudio Portugal do Nascimento (Orient.)
1995





Maestro é uma fonte para composição de textos, desenvolvida na disciplina Projeto de Diplomação, no curso de Desenho Industrial, da Universidade de Brasília, em 2002. Este projeto foi batizado em homenagem aos grandes maestros e compositores brasileiros: Ary Barroso, Tom Jobim, Hermeto Pascoal, Villa-Lobos, Radamés Gnattali, Moacir Santos, Pixinguinha, Severino Araújo e tantos outros que fizeram de nossa música uma arte maior. Mestres que entenderam e renovaram o universo sonoro brasileiro.

Quero homenagear o meu amigo e falar da minha saudade. ¶ Meu amigo Radamés é coisa melhor que tem. É um dia de sol na floresta, é a graça de querer bem. ¶ Radamés é água alta, é fonte que nunca seca. ¶ É cachoeira de amor, é chorão, ¶ Rei da peteca. ¶ Deu sem saber que dava e deu muito mais que tinha. ¶ Multiplicaram-se os pães, multiplicou-se a sardinha. ¶ O Radar é concertista, compositor, ¶ Pianista, orchestrador, maestrão. ¶ E mais que tudo é amigo, navega junto contigo, ¶ É constante doação. ¶ Ajudou a todo mundo e mais ajudou a mim. ¶ Alô Radamés, te ligo. ¶ Aqui fala o Tom Jobim. ¶ Vamos tomar um chope, ¶ Te apanho na mesma esquina, ¶ Já comprei o amendoim. ¶ Cinco anos de saudade. Tom Jobim, dedicado ao maestro Radamés Gnattali (Jornal O Globo. 27.01.1993)

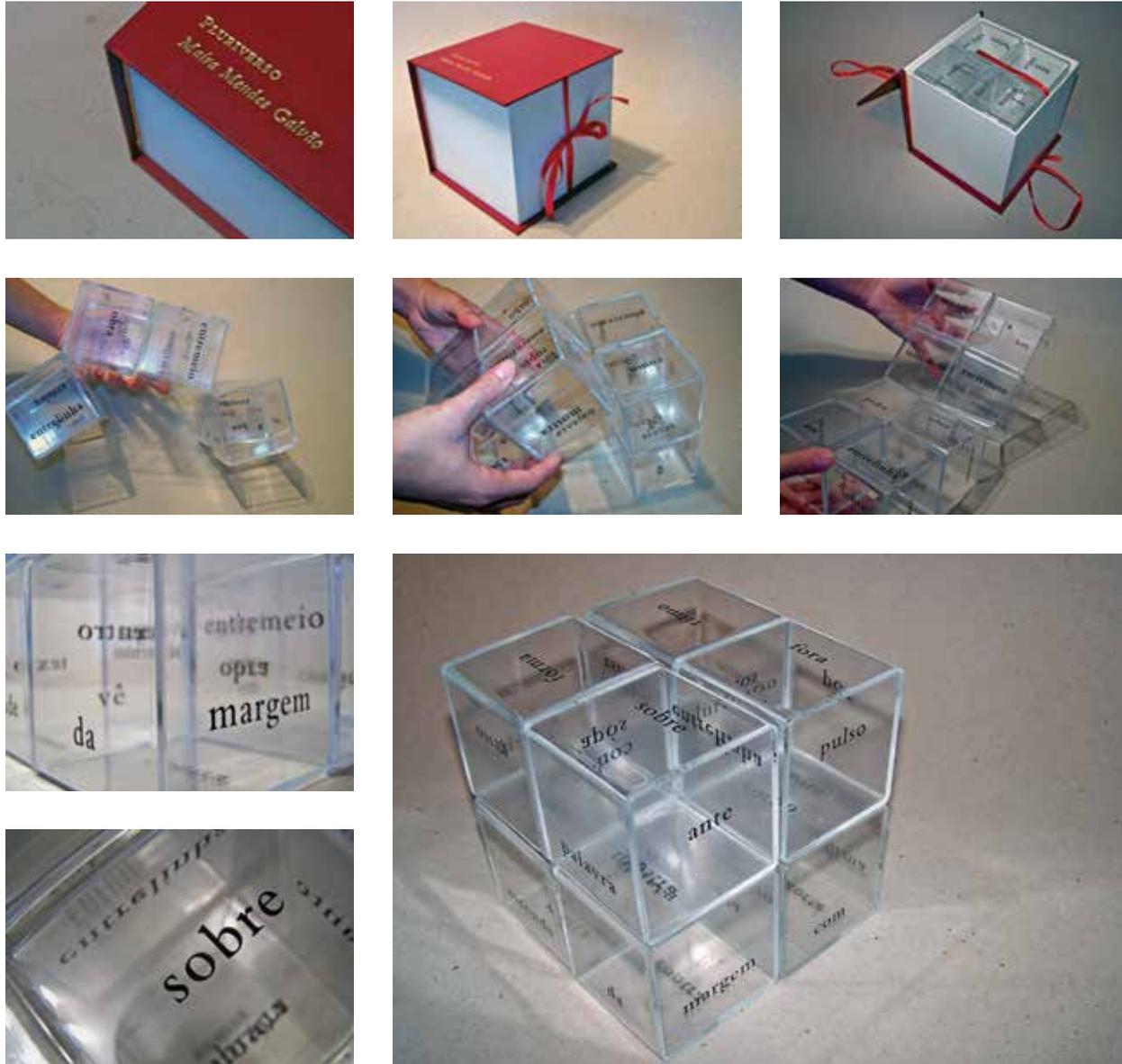
VÍDEO-CLIQUE REALIZADO POR MEIO DE TÉCNICAS DE STOP-MOTION
Roberta Brack, Tiago Barros
Geórgia Castro, Suzete Venturrelli (Orient.)
2003



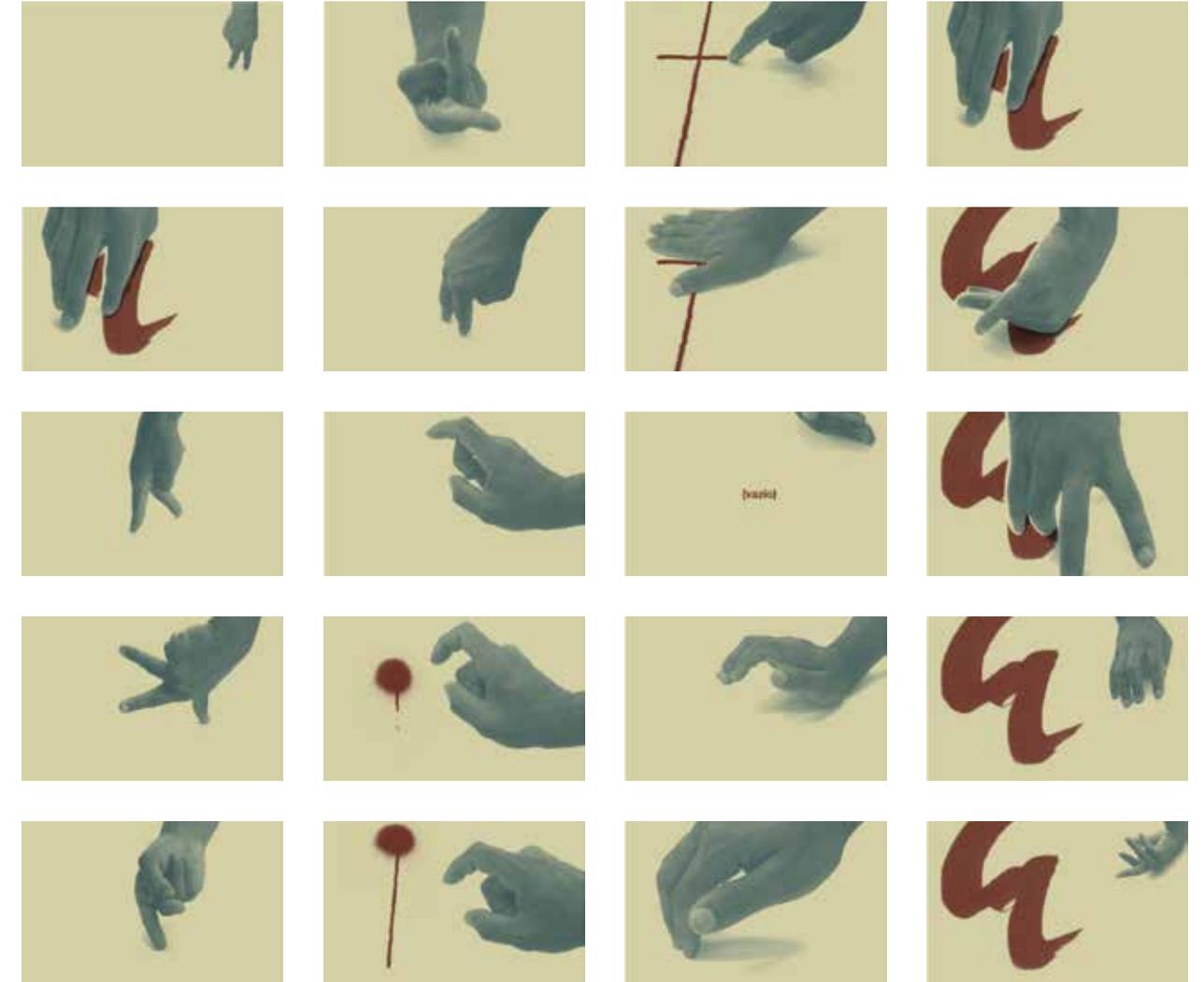
LIMPEZA S.A. – CONCEITOS E TÉCNICAS EM ANIMAÇÃO
Aleixo Leite , Bruno Rojas, Emerson Rodrigues
Marisa Maass (Orient.)
2003



PLURIVERSO
Maíra Mendes Galvão
Marisa Maass (Orient.)
2004



ID. UMA IDENTIDADE VISUAL PARA IDEVALDO
André Gonzales Martins
Marisa Maass (Orient.)
2006



OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Adriano de Oliveira Santos Ayub, Daniel Siqueira Carvalho, Ítalo Hauer Teixeira
Virgínia Tiradentes, Tiago Barros (Orient.)
2006

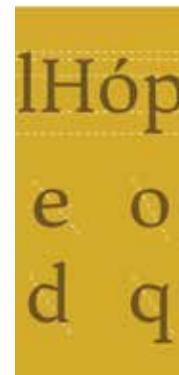


DESENVOLVIMENTO DE PAINEL CENTRAL DE MOSTRADORES

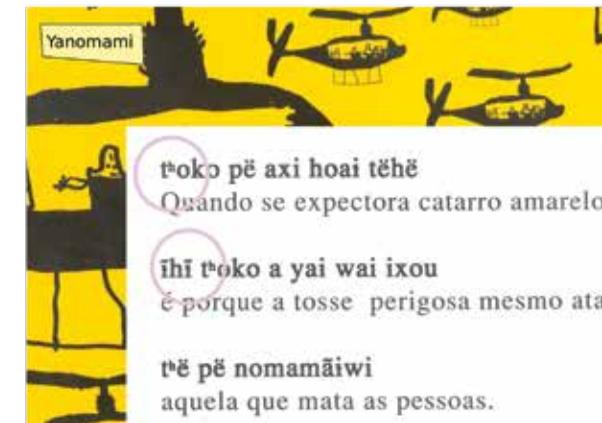
PARA VEÍCULO AUTOMOTIVO

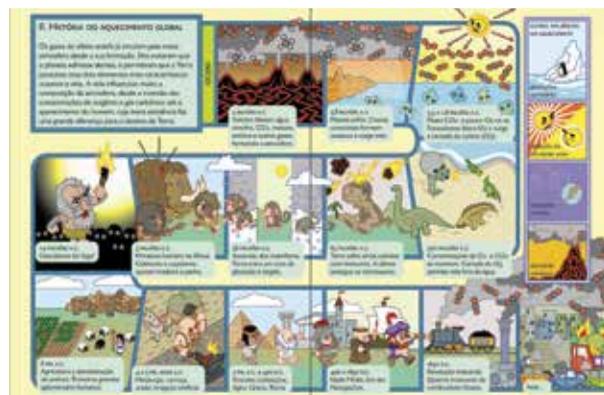
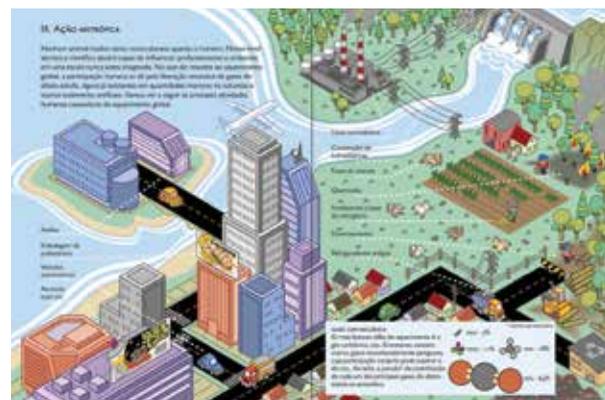
Samuel Borges Barbosa
Tiago Barros (Orient.)
2007



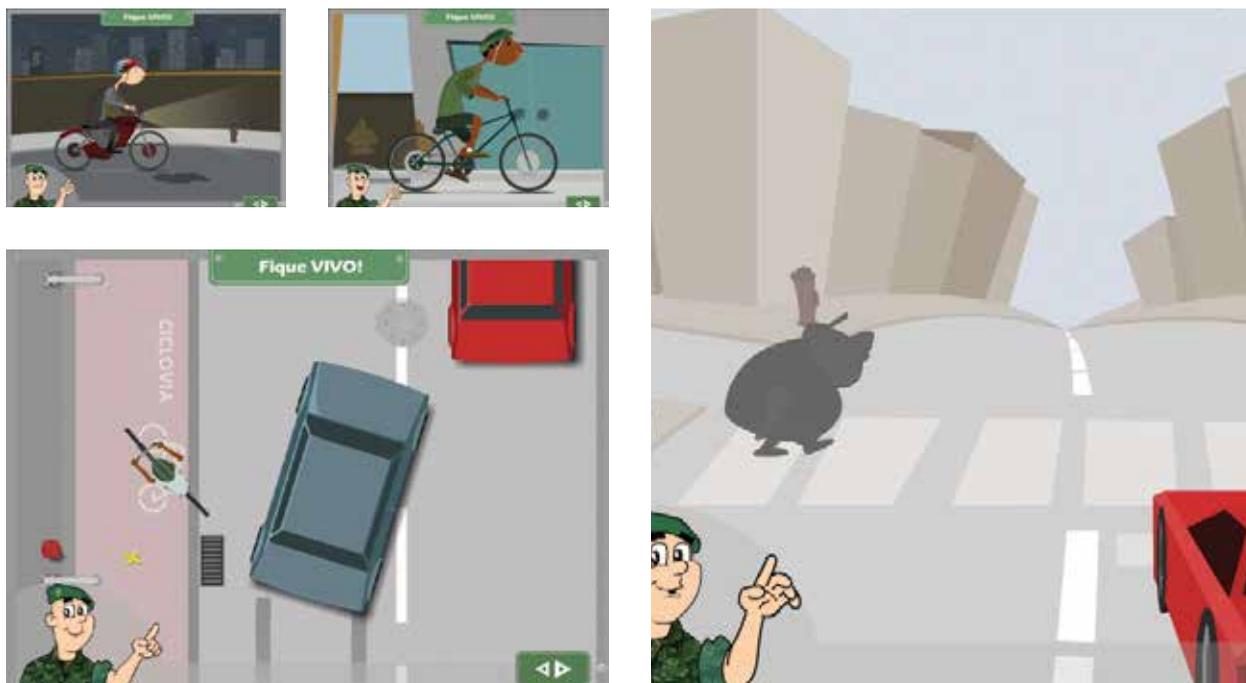


abcdefghijklmnop
 nopqrstuvwxyz
 ACDHIMNOPTV
 !?.,;--àáâãäèéêë
 ìíîïòóôõöùúûü
 ÌÎÏÒÓÔÕÖÇƒ





DESENVOLVIMENTO DE ANIMAÇÃO INTERATIVA PARA CAMPANHA DO EXÉRCITO BRASILEIRO
 André Luís De Tunes Nunes
 Tiago Barros (Orient.)
 2008



QUERIDO CAMPO CERRADO
 Victor Ferreira Irigónhê
 Luiz Fernando Las-Casas (Orient.)
 2009



COLEÇÃO CONTOS NO PONTO
 Luisa Vieira
 Virgínia Tiradentes (Orient.)
 2009



PIRATAS À VISTA: INFOGRÁFICOS SOBRE PIRATARIA MARÍTIMA
 Olavo Henrique Cunha Maciel
 Vitor Guerra (Orient.)
 2010



EMBALAGEM DE VITAMINA LIGHT PARA CONSUMO
PÓS-ATIVIDADES FÍSICAS
Rebeca Gliosci Tocantins
Evandro Renato Perotto (Orient.)
2010



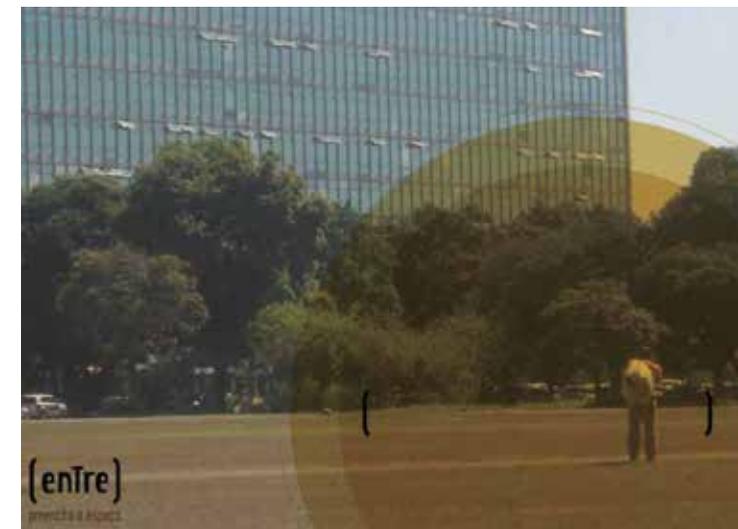
DESENVOLVIMENTO DE SUPERFÍCIES COM MADEIRAS BASEANDO-SE EM TEORIAS
DE GEOMETRIZAÇÃO, PADRONIZAÇÃO E MODULARIZAÇÃO
Thiago Lucas dos Santos
Fatima Aparecida dos Santos (Orient.)
2011



BARALHO CAIPIRA
Pedro Machado
Rafael Dietzsch (Orient.)
2011



[ENTRE] PREENCHA O ESPAÇO
Thais Erre, Laura Dusi
Nayara Moreno (Orient.)
2011



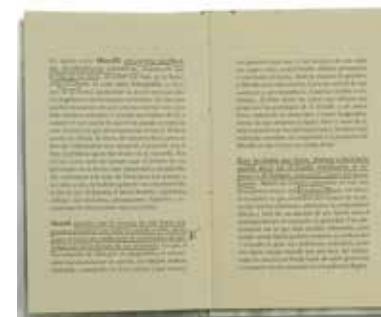
DESIGN PRA QUÊ? UM MANIFESTO TEÓRICO E VISUAL ACERCA DO PAPEL E RESPONSABILIDADE DO DESIGNER GRÁFICO EM SOCIEDADE

Henrique Eira
Fatima Santos (Orient.)
2011



¿ENCONTRARIA? UMA VERSÃO DO LIVRO RAYUELA

Thais Erre Felix
Rogério Camara (Orient.)
2011



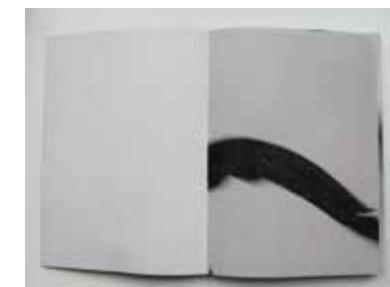
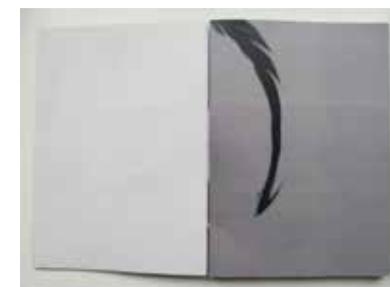
LINHA DE MOBILIÁRIO DESENVOLVIDO A PARTIR DO DESCARTE DE MADEIRAS

Thiago Lucas dos Santos
Nayara Moreno de Siqueira (Orient.)
2011



LIVROIMAGEM: DESENVOLVIMENTO DE LIVROS DE TEXTUALIDADE HÍBRIDA

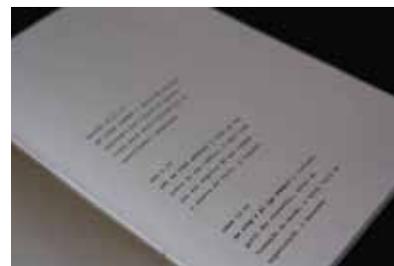
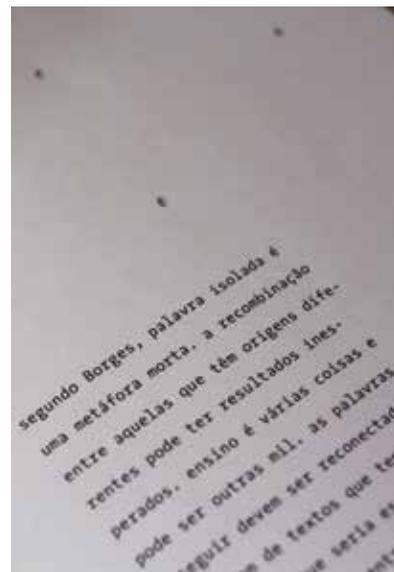
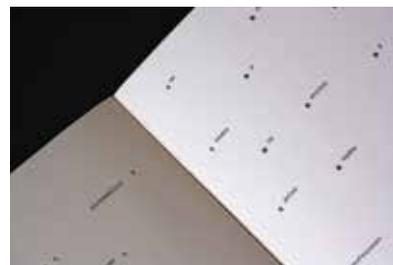
Luísa Malheiros Borges
Rogério Camara (Orient.)
2012





ESCALA ELO CAOS: IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO E AMPLIAÇÃO DA DISCUSSÃO

Ana Cecília L. Schettino
Rogério Camara (Orient.)
2015



PADRONIZAÇÃO VISUAL EM FRANCHISING - REDE TOMATZO

Marcus Vinícios de Oliveira Santos
Virgínia Tiradentes (Orient.)
2015



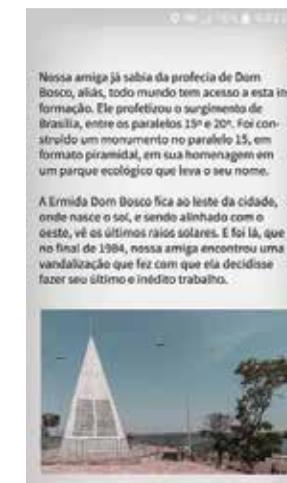
NARRATIVAS INTERATIVAS

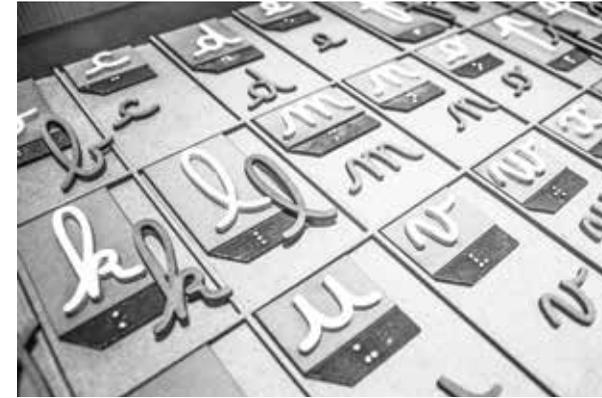
Catharina da Silva Nazareth Baltar, Lígia Midori Takafuji
Tiago Barros (Orient.)
2015



CIRCUITO: JOGO DE REALIDADE ALTERNADA PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO E EXPLORAÇÃO DE LOCALIDADES

Raianne Rodrigues de Faria
Tiago Barros (Orient.)
2016



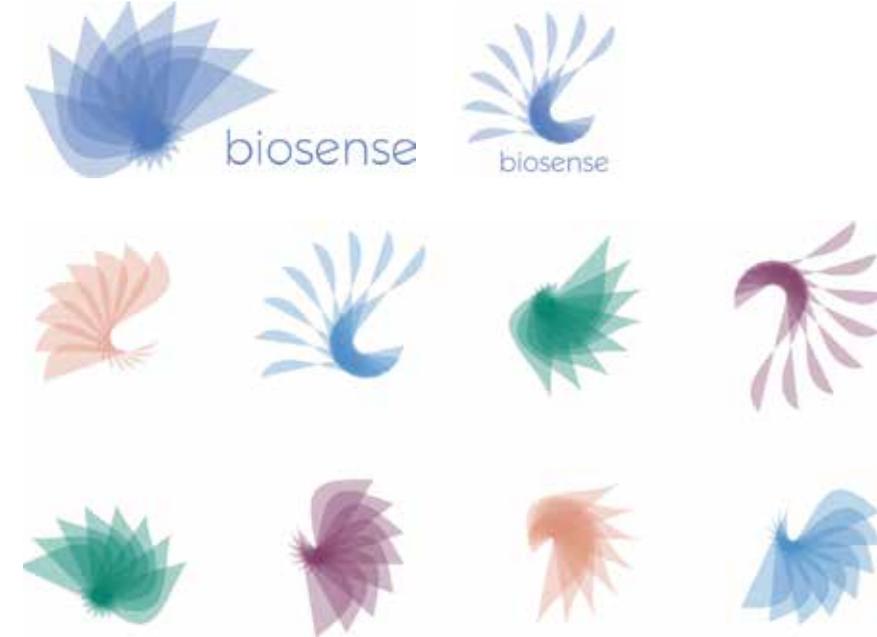


FÁBULA

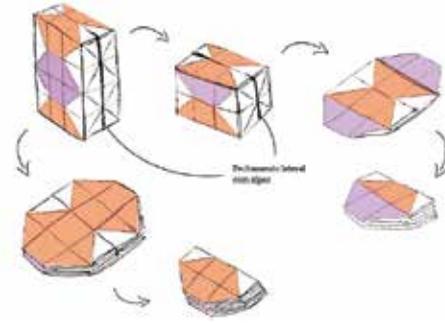
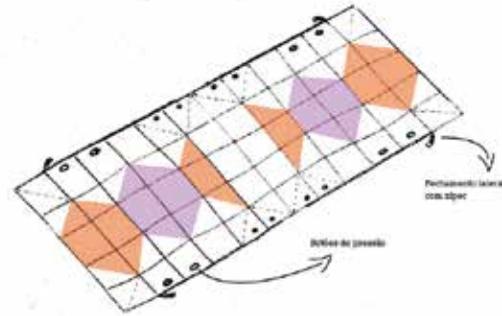
Gabriela Lyrio Assreuy
Symone Jardim (Orient.)
2017



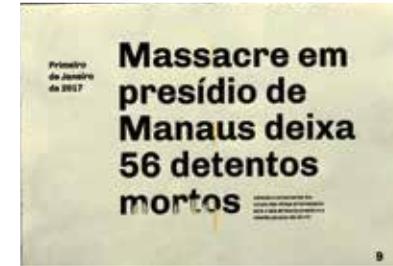
DESIGN, INOVAÇÃO E ESTRATÉGIAS NATURAIS: APLICAÇÕES DE PRINCÍPIOS BIOMIMÉTICOS E BIOFÍLICOS EM PROJETOS CRIATIVOS
Alice Araujo Marques de Sá
Fatima Santos, Nayara Moreno (Orient.)
2018



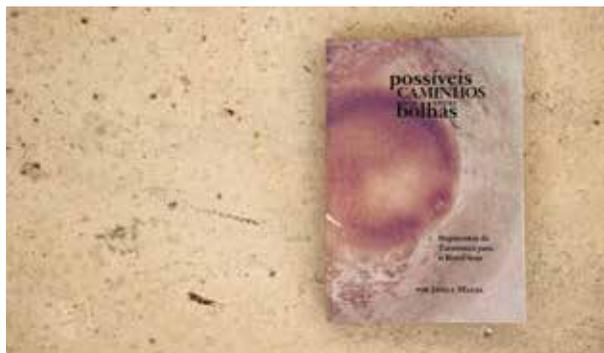
**O OBJETO NA PERSPECTIVA DO DESIGN CONSCIENTE:
PROJETANDO UM ACESSÓRIO DE TRANSPORTE DE OBJETOS**
Nathalia Delgado Gomes
Nayara Moreno de Siqueira (Orient.)
2018



AUTOFÁGICO COLETIVO
Luiz Jales Bartholo Oliveira
André Maya Monteiro (Orient.)
2018



POSSÍVEIS CAMINHOS POR ENTRE BOLHAS: FRAGMENTOS DE ZARATUSTRA PARA O BRASIL HOJE
 Jamile Maeda e Silva
 Ana Mansur de Oliveira (Orient.)
 2019



POMAR SOLIDÁRIO
 Giovanna Viana Mundstock Freitas
 Nayara Moreno de Siqueira (Orient.)
 2019



SATTI: UM APLICATIVO GAMIFICADO PARA CRIAÇÃO DO HÁBITO DE MEDITAR

Maria Luísa de Carvalho Cascelli de Azevedo

Virginia Tiradentes (Orient.)

2019



Composto em UnB Pro
Miolo couche 90 g/m²
Capa cartão Duo Design 350 g/m²
Impresso na Coronário Gráfica

