

DESIGNLAB4U – Uma experiência de Experimentação e Ação Prática em Design

DESIGNLAB4U - From Experimentation to Practical Action in Design

Rijo, C. Grácio, H. Antunes, S.

*ESELx - Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa
ESELx - Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa
ESELx - Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa*

Retirado de: <http://convergencias.esart.ipcb.pt>

RESUMO: Este artigo tem como objetivo mostrar um projeto académico de cariz profissionalizante que tem vindo a ser desenvolvido na Escola Superior de Educação do Politécnico de Lisboa, que visa a imersão dos estudantes do Curso de Artes Visuais e Tecnologias em contextos pedagógicos, de trabalho sociais ou de investigação reais. Pretende-se o provimento de um laboratório de design de índole profissional capaz de dar resposta às solicitações de carácter pedagógico e gráfico.

Como ponto de chegada intenta proporcionar-se aos alunos a oportunidade de colaborar com projetos reais, com projecção na comunidade, gerados num contexto imersivo de aprendizagem, facilitando e fomentando a criatividade, assim como o desenvolvimento de atividades de enriquecimento cultural e social.

PALAVRAS-CHAVE: Design, estágio profissional, Laboratório, Ensino Politécnico

ABSTRACT: The objective of this article is to present an academic project of a professional nature that have been developing in the ESE of the Polytechnic of Lisbon that aims to immerse the students of the AVT Course in real pedagogical work, social or research contexts. The goal is to provide a professional design laboratory capable of responding to pedagogical and graphic requests.

As an arrival point, students are offered the opportunity to collaborate with real projects, with a community projection, generated in an immersive context of learning, facilitating and fostering creativity, as well as the development of cultural and social enrichment activities.

KEYWORDS: Design, Internship, Laboratory, Higher Education

1. Introdução

Desenhado no seio de uma instituição de ensino Superior Politécnico, cuja especificidade se constrói pela afirmação da identidade da sua ação caracterizada pela importância conferida à experimentação, à observação e à integração da cultura material e imaterial, dos saberes, das técnicas e das tecnologias depositos nas atividades produtivas (Urbano, 2008) e a predisposição para sobre elas refletir que nos caracteriza. Do contexto que define a sua identidade emergiu a premência no reenquadrar, para além do convencional isolamento da sala de aula e no observar, os currícula e os problemas com os quais nos deparamos no ensino e na pesquisa em Design. Do olhar a nossa experiência na sala de aula, e na escola, como um instrumento eficaz de formação (Dreeben, 1976) e da observação consequente do corpo discente que preferencialmente procura um curso de Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias no contexto do Instituto Politécnico de Lisboa, decorreu o laboratório que se propõe. Criado em novembro de 2016, com o exclusivo recurso aos meios disponibilizados, não só pelos professores responsáveis, como pelo trabalho voluntário dos alunos envolvidos, o projeto DesignLab4u evoluiu já para um espaço de investigação aplicada à prática e ensino do Design em contexto real. Na sua essência, o projeto DesignLab4u define-se como um laboratório que visa dar resposta a questões do âmbito das diversas esferas do Design, juntando a comunidade escolar e os seus parceiros institucionais, contribuindo de forma decisiva para a formação dos alunos enquanto profissionais desta área, e para a nossa investigação integrada/aplicada em Design e em Ensino do Design.

Fig.1 - Processo de trabalho no desenvolvimento de todo o material gráfico para exposição do centenário da ESELX e celebração dos 100 anos da escola.



Como espaço intergeracional, inter e transdisciplinar de co-work, o DesignLab4U constitui-se como um laboratório para o qual diferentes agentes concorrem com o seu conhecimento e as metodologias de trabalho e investigação de distintas áreas do saber.

Mediando entre os contextos distintos do ideal e do real, para além de potenciar o desenvolvimento de competências profissionais por parte de professores e estudantes, no processo de aplicação de conhecimentos em contexto real, o DesignLab4U tem vindo a possibilitar a obtenção de feed-back acerca: quer dos processos de trabalho; quer das condições de recepção do produto; quer das suas consequências; quer ainda das expectativas do mercado, das pessoas e do real uso que do conhecimento e do produto produzidos é feito – permitindo a recolha de dados impossíveis de obter em contexto isolado. A aplicação deste processo permite o consonante redesenho da estratégia: quer de produção, quer da nossa ação pedagógica enquanto docentes e Escola Politécnica; quer ainda do estudante enquanto futuro criativo e profissional empreendedor.

Fig. 2 - Processo de trabalho do desenvolvimento do Stand do IPL para a Futurália, desde o seu início com a sessão fotográfica até ao processo de montagem na FIL. Neste projeto o DesignLab4U desenvolveu a proposta para o stand, Flyers de divulgação dos cursos, certificados e banner para divulgação do evento na web.



Para crescer, fundar estruturas, sedimentar conhecimento, refletir sobre processos de trabalho, gerar e planejar estratégias de inovação é importante germinar valor fruto do uso da investigação e produção realizada.

2. Problema

A questão dos estágios profissionais é um problema que abrange muitas das nossas instituições de ensino superior. Segundo um estudo acerca da Empregabilidade e Ensino Superior (2012), são poucas as empresas ou organismos públicos que estão disponíveis para receber os alunos em regime de estágio. As instituições de ensino superior reconhecem a importância de estágios curriculares uma vez que estes são encarados como uma condição essencial ao fortalecimento da articulação entre o mercado de trabalho e as instituições de ensino. São diversos os benefícios dos estágios para os alunos, não só pela integração dos mesmos no mercado de trabalho e o desenvolvimento das suas skills de âmbito profissional, como também pela relevância que aqueles têm para o desenvolvimento das suas competências sociais e interpessoais (Caires & Almeida, 1996).

A falta da experiência de estágio comporta uma lacuna no processo de ensino/aprendizagem: pela mais-valia da oportunidade de usufruto da experiências e da interação com o contexto real, por forma a estar melhor preparados no final da licenciatura.

“No limite entre a universidade e o mundo produtivo, têm-se os estágios que, em décadas anteriores, foram criados pelas instituições de ensino como meio de complementação da formação e acesso ao mercado de trabalho. Atualmente, os estágios confirmam o seu papel de inserção profissional organizada, estruturada na convergência dos sistemas educativo e produtivo, em que a escola/universidade já incorpora aspetos de aprendizado prático à formação. Dessa forma, deixa de ser apenas um meio de formação das instituições de ensino e passa a ser reconhecido por organizações e estudantes como uma forma legítima (e às vezes necessária) para ingresso na esfera laboral.” (Rocha e Piccinini, 2012, p.46)

A ESELx não é exceção, e no plano curricular do curso de artes visuais e tecnologias, não está contemplado a integração de estágios profissionais por parte dos alunos. Para além do exposto, sendo este um curso de banda larga, o curso de AVT permite aos alunos vivenciarem e experienciarem áreas de saber ligadas às artes e ao design, e muitos foram os estudantes que no passado demonstraram vontade de explorar mais o âmbito do campo do design gráfico. Foi com base nesta problemática que surgiu o projeto Designlab4u, como forma de poder complementar a formação dos alunos nas suas diversas esferas. Simultaneamente, faz-se por esta via cumprir um dos grandes objetivos da investigação na ESELx

“Incentivar o desenvolvimento de projetos de investigação e intervenção das diversas áreas disciplinares envolvidas, desenvolvendo esforços conjuntos no sentido do debate e da análise de modus operandi e resultados obtidos pela adoção de novas metodologias de ensino e práticas projetuais interdisciplinares. Práticas no plano artístico, no design e na educação através da exploração de metodologias centradas e conduzidas pela ação prática – investigação baseada na prática *practice based research* – firmada em processos colaborativos, desenvolvida pelo diálogo interdisciplinar em contextos de educação formal, informal, geracional e culturalmente plurais.” (estatutos CIED)

Assim pensado, o DesignLab4u cria um espaço de pesquisa, ação e reflexão, que multidisciplinarymente integra as diversas áreas abrangidas pelo Design, a Educação e as Artes, nas suas grandes esferas, considerando as transversalidades existentes entre os diversos domínios envolvidos, proporcionando novas ideias e caminhos para futuras realidades a desenvolver nas áreas em questão.

3. Objectivos

Compreender as mais-valias da ação interdisciplinar desenvolvida em contexto real, tendo em vista a criação de conhecimento e inovação no seio da comunidade académica do IPL e integrar os estudantes em contextos de trabalho real (contemplando nesta imersão as dimensões: científica, organizacional, social, educativa e cultural). Os objetivos do projeto dividem-se em função da sua relevância para os campos de conhecimento interno e externo à ESELx.

Na dimensão académica, científica e social pretende-se o fomento de oportunidades de abordagem a problemáticas inerentes às Artes Visuais e ao Design, segundo aproximações transdisciplinares e integradoras do conhecimento teórico e prático, bem como o desenvolvimento de investigação sobre metodologias projetuais capazes de incrementar competências de trabalho em contexto real, abordando processos criativos, de índole comunicacional e do empreendedorismo.

No âmbito das competências do ciclo de estudos, tem como objetivo o fomento e a promoção de investigação aplicada ao desenvolvimento de processos criativos colaborativos, ao nível das práticas do design (domínio conceptual, estético, técnico, tecnológico, sensorial, comunicacional, imagético, social/comunitário e profissional) e da aquisição de conhecimentos de forma integrada.

Na dimensão profissionalizante, pretende-se a criação de condições propícias à realização de projetos em contextos reais, de natureza variada, materializando-se na concretização de um laboratório de Design, que representa o contexto real de trabalho, tendo a mais valia do apoio docente e a colaboração discente em sistema de *co-Working*, garantindo o bom funcionamento, a qualidade na implementação de projetos e o desenvolvimento de competências para a criação de auto-emprego.

4. Metodologia

Uma metodologia que integra a prática como parte do método tem vindo a caracterizar a nossa acção – *practice-based* e *practice-led* (Candy, 2006) – considerando-se: quer a prática e a reflexão em torno dos resultados da prática, ou o artefacto criado, como fonte de novo conhecimento; quer uma pesquisa capaz de conduzir a novo conhecimento ou a nova ação sobre a prática. Avança-se pois desta forma conhecimento sobre a prática e dentro da prática.

Uma metodologia que se quer imersiva em contexto real, atendendo à pertinência que tais métodos de investigação e processos de criação assumem na concepção e validação de um projeto de design e na formação do designer enquanto profissional consequente, agente de nova ação reflexiva do foro quer material, quer imaterial, designadamente através das mais-valias conferidas pela observação e a interação

no terreno e pelo contacto direto do estudante com o saber.

Fig.3 – Diversos estágios pelo qual os alunos passam no desenvolvimento dos projetos.



É nosso propósito implementar, observar e refletir acerca da aplicação de metodologias colaborativas e participativas no ensino, experimentação e pesquisa em design. É nosso intuito, ao fazê-lo, contribuir para a pesquisa e desenvolvimento criativo de aproximações projetuais prospectivas para a prática projetual de design; como ainda induzir o descentrar o estudante de si próprio, refocando-o no utilizador, nos contextos produtivos e também nos seus efeitos.

Convidando pois ao estudo e à criação, mais que de objetos, de serviços e de experiências capazes de ir ao encontro do mercado em contexto real, projetando igualmente os efeitos dos produtos, serviços e experiências concebidos.

Uma aspiração que acreditamos só ser possível alcançar através do envolvimento dos estudantes em cenários de mercado e contexto reais.

Fig. 4 – Trabalhos desenvolvidos para contextos reais: Poliempreende, Relatório de contas do IPL, Flyers para a Futurália, Cartazes e flyers para exposição na Vila de Alhos Vedros, desenvolvimento da comunicação da agência imobiliária Keller Williams.



Uma metodologia aplicada neste laboratório é a metodologia do design thinking, esta é uma metodologia que tem ganho notoriedade, particularmente na última década, na prática projetual de design, como ferramenta catalisadora de desenvolvimento de ideias, projectos e resoluções em diversas áreas de negócio. A metodologia de design thinking pode ser definida como uma nova maneira de pensar e abordar problemas ou, em outras palavras, ser definida como um modelo de pensamento e reflexão centrado nas pessoas. Esta metodologia tornou-se uma questão central no discurso e na prática do design contemporâneo, assim como noutras atividades, uma vez que o sucesso do seu uso como ferramenta tem vindo a ser comprovado junto de multinacionais e equipas de trabalho em áreas tão diversas como a economia, o retalho ou as tecnologias.

Podemos por isso perceber como pode ser vantajoso usar o processo metodológico de design thinking, não só em termos inter-disciplinares, como noutras abordagens disciplinares, especialmente aquando da pesquisa e projeção de novos serviços e produtos. O design thinking tem a capacidade de fornecer, num processo de co-trabalho e co-criação em desenvolvimento projetual, uma visão capaz de fortalecer ligações para um objetivo comum. Ou seja, socorrendo-nos da metodologia de design thinking é possível definir resultados mais facilmente, e assim construir convenientemente o caminho para a solução certa. Como um interveniente no desenvolvimento do projeto, esta ferramenta é apta no auxílio à erradicação da complexidade e da desordem, geralmente encontrada no início do processo de desenvolvimento de um projeto, permitindo antes focar o desenvolvimento de trabalho na essência das necessidades e problemas que comumente é necessário resolver,

“At the beginning of the design process, ideas are cheap and plentiful, pumped out in abundance and tossed around with abandon. Later, when many ideas get narrowed down to those most likely to succeed, it will take time and money to visualize and test each one. Thus designers often begin with a period of playful, open-ended study. It’s a process that includes writing lists as well as sketching images. It involves mapping familiar territory as well as charting the unknown.” (Lupton, 2008, p.15)

Neste contexto será importante perceber que, como recurso metodológico no desenvolvimento de um projeto, o design thinking é apto a proporcionar uma abordagem eficaz para a resolução de problemas, facilitando naturalmente o desenvolvimento, por qualquer ator ou profissional, de abordagens inovadoras para a resolução de problemas, na perspetiva de prototipagem, análise rápida e seleção potencial de soluções focadas no utilizador final (design centrado no utilizador).

O nosso objetivo junto dos alunos envolvidos, com base na pesquisa e expressão ativas, é muni-los de competências capazes de complementar as suas valências, comportamentos e metodologias junto do mercado e contexto real de trabalho. A metodologia oferecida foca-se numa abordagem prática. Não obstante, não se pretende com isto que o estudante pense que deve desistir de abordagens com base em dados analíticos mais rigorosos, capazes de alimentar a componente prática. A ideia é a da existência de um complemento que pode ser verdadeiramente útil no auxílio a abordagens mais convencionais, permitindo o confronto entre o rigor analítico e as relações sociais e profissionais, as interações e condução do ser humano no seu comportamento e emoções, capaz de traduzir-se num mais eficaz desenvolvimento projetual de comunicação. Usando uma ação metodológica tão flexível quanto a presente, que dispõe de elementos tão valiosos como a iteração frequente com base no feedback contínuo de todos os intervenientes.

Através de protótipos rápidos de baixa resolução, é possível ainda testar continuamente as potenciais soluções junto dos utilizadores finais: — “Falhar cedo para ter sucesso mais cedo” é o princípio máximo do Design Thinking e o mote de ação do DesignLab4u

5. Resultados

Com este laboratório pretende afirmar-se a identidade da ESEIx e do curso de AVT, ao nível da importância conferida à experimentação pela prática e à investigação de índole projetual e criativa, pela observação e a consideração dos resultados da reflexão sobre as práticas e a ação tecnológica. Prima-se, nas práticas levadas a cabo até ao momento, pelo observar sob perspetiva inter-disciplinar e relacional, os currícula e os problemas com os quais nos deparamos no ensino e na pesquisa em Design. Ainda não tendo decorrido muito tempo desde o início da sua implementação, este laboratório proporciona já aos estudantes a oportunidade de desenvolver trabalho em contexto profissional mediado (agência/escola) - fomentando um posicionamento e ação crítica, proactiva e empreendedora face ao mercado. De uma forma gradual, têm vindo a estreitar-se relações entre o meio académico e o mercado, trazendo para o laboratório o conhecimento e a experiência detidos por aquele primeiro e alargando a visão dos empregadores, pela mostra da mais-valia concreta que constitui a contratação de profissionais qualificados e a integração em contexto empresarial de quadros qualificados com experiência multidisciplinar. Atualmente dispomos de um espaço intergeracional, inter e transdisciplinar de co-work entre alunos, professores, a comunidade educativa e as empresas que especificamente procuram a nossa colaboração.

Um dos grandes objetivos que conseguiu concretizar-se, foi o do incremento da capacidade financeira do nosso projeto, para a atribuição de cinco Bolsas de Iniciação Científica aos estudantes que demonstraram efetiva valência no desenvolvimento da ação no campo em causa. Pela experiência que o DesignLab4u lhes proporcionou, três desses alunos continuam a colaborar com o projeto em regime de part-time, apesar de haverem entretanto terminado a sua licenciatura.

6. Conclusões

A docência é uma prática profissional que deverá, sempre que possível, sair das quatro paredes da sala de aula, uma vez que o ensino superior é um processo não só de qualificação científica e académica, como ainda de formação do indivíduo enquanto ser humano e agente social e profissional. Neste contexto, e mais do que nunca, o ensino deverá explorar e trabalhar no sentido de alargar as diversas competências do ser humano nos seus três grandes níveis de desenvolvimento: saber-saber, saber-fazer e saber ser ou estar, tornando o aluno um ser o mais autónomo possível.

Com esta máxima presente, o DesignLab4u tem demonstrado, ao final de pouco mais que um ano de existência, que consegue explorar os domínios citados através da relação não só de aprendizagem que proporciona, como também pela riqueza e diversidade disciplinar dos diversos intervenientes que envolve.

A relação que as instituições de ensino superior criam com a comunidade são consideradas como um fator importante, não só no programa formativo da escola, mas relevante ainda no incremento de aprendizagens por parte do aluno, experiência esta que se perpetua após a saída do estudante deste ciclo de estudos.

Até à data, este laboratório conta já com uma grande rede de parceiros institucionais, bem como relações bem consolidadas com empresas no mercado de trabalho. Através do confronto com problemas reais, tem-se verificado que os alunos desenvolveram efetivamente skills muito para além daquelas experimentadas em contexto de sala de aula.

Acknowledgments

This paper was presented at 6th EIMAD – Meeting of Research in Music, Art and Design, and published exclusively at Convergences.

Referências bibliográficas

- Biggs, M.A.R & Büchler, D. (2007). Rigor and Practice-based Research. In *Design Issues* (Vol. 23, Nº3, pp. 62-69). Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology. doi: 10.1162.
- Brown, D. (2013). *Designing Together: The collaboration and conflict management handbook for creative professionals*. s.l.: New Riders.
- Büchler, D. & Biggs, M. & Sandin, G. & Stah, L.(2008). Architectural Design and the Problem of Practice-Based Research. *Cadernos de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo*. Acedido em 02 de Fevereiro, 2016, em <http://www.mackenzie.br/dhtm/seer/index.php/cpgau>
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. Sydney: University of Technology.
- Caires, s. & Almeida, L. (2000). Os estágios na formação dos estudantes do ensino superior: tópicos para um debate em aberto. *Revista Portuguesa de Educação*, 13 (2), pp. 219-241.
- Cardoso, J. (coord), Varanda, M., Madruga, P., Escária, V. & Ferreira, V. (2012). *Empregabilidade e Ensino Superior em Portugal*. Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa: Lisboa.
- Dreeben, R. (1976). *The unwritten curriculum and its relation to values*. Traduzido por Gimeno, J. & Perez, A. (1983): *La enseñanza: su teoría y su práctica*. Madrid: Akal.
- Guimarães, L. B. de M. (2013). A Ideia de Cadeias Produtivas para Implantação de Comunidades Sustentáveis. IX Congresso Nacional de Excelência em Gestão. Rio de Janeiro: CNEG, p.1-22.
- University of Hertfordshire (2016). *Non-traditional Knowledge and Communication*. Acedido em 12 de Fevereiro, 2016, em <http://www.herts.ac.uk/research/ssahri/research-areas/art-design/research-into-practice-group/projects-research-into-practice-group/non-traditional-knowledge-and-communication>.
- Urbano, C. V. (2008, Junho 25 a 28). O Ensino Politécnico – (re)posicionamento no panorama da formação superior em Portugal. VI Congresso Português de Sociologia. *Mundos Sociais: Saberes e Práticas*. Lisboa: Universidade Nova.
- Webb, J. (2012). The logic of practice? Art, the academy, and fish out of water. In *Text. Beyond practice-led research* (14), 1 -16. Acedido em 02 de Fevereiro, 2016, em <http://www.textjournal.com.au/speciss/issue14/Webb.pdf>.
- Kumar, Vijay (2013). *101 Design Methods. A Structured Approach for Driving Innovation in your Organisation*. New Jersey: John Wiley & Sons, inc.
- Lupton, Ellen (2008). *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*. New York.
- Oliveira, S. & Piccini, L. (2012). Uma análise sobre a inserção profissional de estudantes de administração no Brasil. *RAM, Revista de Administração Mackenzie*, 13 (2), pp. 44-75.
- Spinuzzi, C. (2012). Working Alone Together: Coworking as Emergent Collaborative Activity. *Journal of Business and Technical Communication*. October, 26(4) 399-441.

Reference According to APA Style, 5th edition:

Rijo, C. Grácio, H. Antunes, S. ; (2018) DESIGNLAB4U – Uma experiência de Experimentação e Ação Prática em Design. *Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XI (22) Retrieved from journal URL: <http://convergencias.ipcb.pt>