

ESCOLAS EUROPÉIAS DE DESIGN

*Joselena de Almeida Teixeira*¹

Resumo. Esse artigo oferece uma visão do ensino de design na Europa, a partir da internacionalização dos mercados. Para tanto, o texto apresenta as soluções estratégicas criadas por três escolas européias de design, para atender não somente à demanda decorrente da dinâmica do mercado, mas também ao desenvolvimento natural desta profissão. Espera-se que esse panorama sobre o ensino europeu de design possa contribuir para o entendimento e a reflexão sobre o processo de mudanças, pelo qual o ensino de design está sujeito.

Palavras-chave: Ensino de design; design estratégico, gestão de design.

Abstract: This article offers an overview of the design education in Europe, from the internationalization of markets. The text presents solutions strategically created by three European schools of design, not only to take care of the decurrently demand of the dynamics of the market, but also the natural development of this profession. It is expected that this panorama on the European education of design can contribute to the understanding and the reflection on the process of changes, through which the design education is subjected.

Keywords: Design education; strategic design, design management.

1. INTRODUÇÃO

A globalização e os avanços tecnológicos são processos dinâmicos, cujas influências vêm sendo refletidas no desempenho da economia e das diversas e diferentes profissões que lhe dão suporte. Esse cenário é palco para o surgimento de novos conceitos, como o de design ampliado. O produto, que sempre esteve associado às suas características de tangibilidade, encontra, no processo de internacionalização, oportunidade de se fundir ao conceito de serviço. A proximidade estabelecida entre produto e serviço decorre da cumplicidade que se exige desses conceitos no estabelecimento da estratégia de sustentabilidade empresarial, por meio da qual a conduta organizacional revela seu posicionamento social, ambiental e cultural (MANZINI; VEZZOLI, 2002). Cabe ao produto/serviço, além de atender às especificidades requeridas pelo projeto, expressar a imagem que a

¹ Graduada em Desenho Industrial pela Universidade Federal do Paraná. Doutora em Engenharia de Produção pela UFSC. e-mail: begu@netpar.com.br

empresa e a sua cadeia produtiva (desde o fornecedor de matéria-prima, até o retorno do produto para reciclagem dos componentes) querem passar para os beneficiários do produto (consumidor, usuário, fabricante e sociedade).

Em sintonia com o conceito de produto ampliado, o design vem se estabelecendo no meio empresarial como uma profissão imprescindível, na medida em que às suas responsabilidades de desenvolvimento de produto conjugam-se a elaboração e implementação da estratégia de atuação de uma organização. Cardozo; Kistmann (2006, p.02) complementam:

O acompanhamento das modificações que aconteceram no cenário mundial demanda igualmente uma mudança na mentalidade empresarial, que agora objetiva uma visão mais ampla do desenvolvimento de produto, contemplando a preocupação com a satisfação do cliente, a manufaturabilidade do produto, o meio ambiente, os aspectos ergonômicos, a reciclagem entre outros.

Com a abertura e integração de mercados surgem novas expectativas e necessidades que demandam criação, desenvolvimento e adaptação da força-tarefa e, conseqüentemente do processo de aprendizagem e formação de profissionais. “Na esteira da globalização da economia, corre a globalização da educação como conseqüência” (SCHREIBER; SCHUB, 2006, p.02).

De acordo com Celaschi (2006) podem-se distinguir dois segmentos de ensino de design: as escolas norte-americanas que enfatizam o lado business do design e as escolas européias que destacam a tradição do design. O autor comenta ainda, que o design brasileiro sofre influência da escola norte-americana, porém explora as tendências da escola européia. O designer europeu acompanha as mudanças do desafio global, pois a inovação permeia a empresa continuamente, tornando esta, mais sensível aos sinais do mercado, na medida em que não atua de forma massificada.

Portanto, este trabalho visa contribuir com a discussão sobre as mudanças no ensino e na atuação do design, à luz da globalização dos mercados. Com efeito, o artigo traz a apresentação de três escolas européias de design, cujos programas de ensino sofreram, recentemente, uma mudança inovadora na formação do designer:

- a. Curso Universitário em Desenho Industrial do Politécnico de Milão, na Itália.
- b. Curso de Desenho Industrial do Departamento de Ciências do Design da Universidade de Lund, na Suécia.
- c. Escola Internacional de Design de Colônia, na Alemanha.

As informações aqui contidas constituem parte do estudo de campo da pesquisa realizada pela autora para o desenvolvimento da tese de doutorado sobre Design Estratégico (TEIXEIRA, 2005). Desta forma, o conteúdo desse artigo, composto, sobretudo, por informações obtidas em visitas às escolas e por meio de reuniões realizadas com os professores destes estabelecimentos, pode ser encontrado na íntegra na referida tese.

2. ESCOLAS EUROPÉIAS DE DESIGN

2.1 FACULDADE DE DESIGN DE MILÃO

Fundado em 1865, o Politécnico de Milão é a maior Universidade Técnica da Itália. O Curso Universitário em Desenho Industrial do Politécnico de Milão foi criado em 1993, tornando-se, em 2000, a Faculdade de Design. A identidade do novo curso foi fundamentada em disciplinas oriundas da Arquitetura e da Engenharia, conjugando conhecimento humanístico com científico, conteúdos de educação acadêmica com o pragmatismo do mundo profissional. Além do campus do distrito de Bovisa, em Milão, a Faculdade de Design conta com o campus de Como.

A recente reforma no Sistema Acadêmico Italiano desencadeou uma transformação profunda no ensino de design. O tradicional curso de design com cinco anos de duração, até então considerado como modelo de escola secundária, que buscava uma educação profissional, hoje está renovado em termos de organização, matérias e propósitos, para responder às novas demandas da sociedade e do sistema técnico econômico. O curso enfatiza o desenvolvimento das linhas experimental e inovadora, que atendam às demandas de mercado e da sociedade contemporânea. Conta com corpo docente que representa uma variedade de culturas, provenientes das faculdades de Arquitetura e Engenharia, empreendedores, experts, designers, profissionais de associações e personalidades do campo administrativo, de serviços e de cultura.

De acordo com Politécnico de Milão (2003/2004), o Programa Acadêmico da Faculdade de Design é baseado em uma abordagem pluridisciplinar de design que emprega a cultura “politécnica” refletida nas disciplinas de arte e arquitetura e de técnica e engenharia. O curso de design reflete o novo esquema Europeu dividido em dois níveis consecutivos, conhecido pela estrutura 3+2, que em italiano são chamados de Corsi di Laurea 1° Livello (Degree Course) - 3 anos e Laurea Specialistica 2° Livello (Master Degree) - 2 anos:

- a. O treinamento profissional e a educação cultural dos três primeiros anos apresentam aos estudantes todos os campos disciplinares do mercado de trabalho.
 - Graduação em técnicos de design, ou seja, profissionais capazes de colaborar em todos os aspectos técnicos e nas atividades de processo do design, desde o conceito inicial até os estágios finais de produção e distribuição de um produto no mercado.
 - No nível 1 são ofertados cinco cursos diferentes de graduação: Desenho Industrial (especialização em Design de Produto e Design Ergonômico), Desenho Industrial da Comunicação, Desenho Industrial da Moda e Arquitetura de Interior no campus de Milão e em Como, Desenho Industrial (especialização em Produto de Moda, Produto de Mobiliário e Comunicação).

- b. Os dois anos seguintes de curso contam com um programa interdisciplinar, que fornece treinamento avançado em técnicas e sistemas de design voltados ao projeto; ensina habilidades específicas em uma área particular, que já foi apresentada no primeiro nível, ou expande e diversifica o conhecimento e as habilidades adquiridas durante os três anos iniciais.
- Graduação de profissionais capazes de supervisionar e definir alvos estratégicos nas atividades de design, de coordenar atividades complexas de design, visando à criação de extensos e multifacetados sistemas de produtos com base na identidade da marca e estratégias de mercado.
 - No Master Degree também são ofertadas cinco opções, uma no campus de Como, Design de Móveis e Têxtil e quatro em Milão: Desenho Industrial (especialização em Design de Produto e em Design de Serviços), Design de Comunicação (especialização em comunicação para indústria, serviços, instituições e herança cultural), Design de Moda e Arquitetura de Interior (especialização em Produtos de Interiores e de Mobiliário, Mostra de Design e Museologia para herança cultural).

A universidade também oferece Cursos de Especialização tanto para quem conclui o primeiro nível, como para formados no segundo nível. Os alunos que completam o segundo nível de especialização podem participar do programa de PhD, uma qualificação acadêmica elevada com foco na pesquisa e cujas áreas envolvem: Desenho Industrial e Comunicação em Multimídia; Arquitetura de Interiores; Planejamento e Métodos de Desenvolvimento de Produto.

Dessa forma, a Faculdade optou pela divisão progressiva da profissão do design em áreas especializadas. Primeiramente, oriundas de setores da economia nacional: mobiliário de madeira, têxtil e mecânico. E, em um segundo momento, o cenário de produção nacional: mobiliário, artigos de decoração de interior, luminárias e construção de iates. O design é ensinado por meio de atitudes de reconhecimento em relação às novas habilidades profissionais; habilidades essas ligadas ao avanço tecnológico, ao design de estratégias, aos serviços, à ergonomia e a muitos outros setores emergentes no campo do design de produto.

2.1.1 Organização Acadêmica

O Programa Acadêmico da Faculdade de Design, Politécnico de Milão (2003/2004), explica que o sistema de ensino de design do Politécnico sofreu uma expressiva mudança em função da Reforma Universitária, que introduziu diferentes ritmos e métodos de aprendizagem.

O método acadêmico tradicional organizava a universidade conforme uma divisão vertical do conhecimento. Essa divisão era organizada de forma linear e seqüencial, na qual todas as matérias teóricas, o ‘saber’, representavam as fases

iniciais do processo de aprendizagem e as áreas técnicas e de aplicação; o ‘saber fazer’, eram ensinadas no final do processo e em muitos casos deferidas para o momento que o indivíduo era introduzido no mercado de trabalho. Dessa forma, o aprendizado era interpretado como um processo dedutivo.

Na estrutura acadêmica atual, a hierarquia desapareceu, as funções são integradas, as competências envolveram áreas que até então estavam separadas. Matérias, níveis e períodos são oferecidos em compartimentos, por exemplo, o Corsi di Laurea deve conferir ao aluno, em três anos, conhecimento e habilidades suficientes para que ele possa operar em um contexto profissional. Assim, o caminho educacional segue uma abordagem indutiva, a qual se caracteriza pela coexistência entre aspectos conceituais – ‘saber’ e aplicativos – ‘saber fazer’. Essa estrutura acadêmica íntegra e sobrepõe as três áreas de aprendizagem: ‘saber’, ‘saber fazer’ e ‘saber ser’, dentro das atividades didáticas.

Uma etapa fundamental do segundo ano do Nível de Mestrado é a conclusão do Laboratório de Design. Este representa uma experiência completa de design e aborda disciplinas que contribuem e orientam os estudantes na escolha e no desenvolvimento da sua dissertação. Dentro do contexto dessa fase, teoria, pesquisa, prática, habilidades comunicativas e racionais são conjugadas para se alcançar uma experiência completa, na qual é estabelecido um equilíbrio positivo entre as áreas de ‘saber’, ‘saber fazer’ e ‘saber ser’.

A área do ‘saber’ enfatiza os Cursos Temáticos, na medida em que eles são caracterizados como conteúdos teóricos comunicados por meio de aulas e verificados durante o período mediante aplicação de testes e entrevistas. Relacionados às ferramentas usadas nas atividades de design, os Workshops Experimentais pertencem à área do ‘saber fazer’.

À terceira área de aprendizagem, ‘saber ser’, competem programas de mobilização internacional e de atividades profissionais. Independentes da acadêmica, programas como o Erasmus, oferecem ao estudante seis meses de estudos em um país estrangeiro. Trata-se de uma oportunidade para adquirir habilidades racionais e conhecimento intercultural. O programa de atividades profissionais tem seu foco na aquisição de habilidades de relacionamento, econômicas e judiciais, necessárias para o gerenciamento da atividade profissional. Portanto, esses programas fornecem experiência apropriada para o desenvolvimento de atitudes pessoais, que a educação define como ‘saber ser’.

Áreas intermediárias se formam entre: ‘saber’ e ‘saber fazer’ (a; b); ‘saber fazer’ e ‘saber ser’ (c; d):

a. Cursos Integrados:

- Conteúdos interdisciplinares oferecem questões amplas sobre o contexto contemporâneo.
- Contextos específicos abrangem mais de uma disciplina e são ministrados por mais de um professor.
- Íntegra o ‘saber’ e o ‘saber fazer’.

- b. Estúdio de Design:
 - Envolve professores da faculdade e profissionais do mercado.
 - Suas disciplinas destacam tanto exercícios práticos como estudos teóricos.
 - Apresenta atividades de design orientadas por uma equipe de professores com diferentes especialidades.
 - Os alunos são guiados tanto para atividades que os familiarize com as ferramentas do design, como para aprender a rotina profissional.
 - Integra o ‘saber’ e o ‘saber fazer’.
- c. Seminários de Design:
 - Cursos de uma semana de duração.
 - Apresentam situações profissionais que abordam o conceito de design, estimulando habilidades de sínteses de design.
 - Exige dos participantes o desenvolvimento de um projeto orientado por um profissional estabelecido ou por uma empresa.
 - Integra o ‘saber fazer’ e o ‘saber ser’.
- d. Estágio:
 - Rota para adquirir habilidades profissionais ou entrada para o mundo profissional.
 - Período em que o aluno trabalha em uma empresa ou estúdio de design, devidamente cadastrados no Politécnico.
 - Orientado por um tutor da faculdade ou indicado pela empresa.
 - Planejado para ser desenvolvido durante o segundo ano.
 - Importante para adquirir maturidade para o ingresso no mercado de trabalho.
 - Integra o ‘saber fazer’ e o ‘saber ser’.

2.1.2 Disciplinas

As disciplinas que compõem o curso de design são muito facetadas. Isso ocorre por conta do objetivo da faculdade de formar profissionais versáteis, capazes de trabalhar em ambientes complexos, compreender exigências e limitações, desenvolver e produzir produtos e serviços.

- a. Disciplinas de Design:
 - Promovem a supervisão do projeto (da pesquisa ao conceito, do planejamento ao gerenciamento, do desenvolvimento de projeto à engenharia e à criação de protótipos, da comunicação ao melhoramento do projeto de design).
- b. Ferramentas de Design:
 - Fornecem auxílio para o design (desenho, fotografia, modelagem, softwares para gerenciamento de informação e para processar imagens).

- c. Disciplinas Históricas e Críticas:
 - Instigam análise histórica e crítica do design, da arte e da técnica (desenvolvimento histórico das disciplinas associadas com cada um dos cursos: História das Artes Aplicadas, da Técnica, do Design Gráfico, da Arte Contemporânea, da Arte Moderna, da Estética e Museologia).
- d. Ciência Humanas e Sociais:
 - Oferece elementos para apreciação dos meios de interação entre o sujeito e o produto industrial.
 - Estudam comunidades humanas sob as óticas: antropométrica e física, cognitiva e psicológica, social e cultural (Ergonomia, Ergonomia Cognitiva, Psicologia Cognitiva, Antropologia Cultural, Sociologia, Semiótica, Teoria das Linguagens, etc.).
- e. Disciplinas Jurídicas e Econômicas:
 - Providenciam instrumentos para a avaliação estratégica e econômica do design, para gerenciamento do processo de design, assim como, instrumentos jurídicos que realcem ou salvaguardem os produtos.
 - Estudam organização de negócios, marketing, design management, salvaguarda jurídica do design, regulamentações aplicadas ao design, etc.
- f. Física e Matemática:
 - Apresentam métodos numéricos e físicos úteis para trabalhar na forma, na tipologia, nas dimensões físicas e técnicas do produto de design.
- g. Disciplinas Tecnológicas e Científicas:
 - Fornecem habilidades para estimar e planejar os aspectos técnicos do produto.
 - Compreendem as áreas de Materiais, Informação Tecnológica, Tecnologias de Fabricação, Sistemas de Informação, Hipermídia e Inteligência Artificial.

2.2 INGVAR KAMPRAD DESIGN CENTER- IKDC

A Universidade da cidade de Lund, na Suécia, foi fundada em 1666. Hoje, é considerada a maior unidade de pesquisa e educação superior sueca.

A Suécia apresenta um sistema nacional de graduação. A educação superior é composta na forma de cursos. Esses são ligados a programas de graduação com diversos níveis de escolha individual. O aluno pode combinar livremente os cursos dentro de um programa. A educação sueca conta com um sistema de créditos, no qual uma semana de estudos, em período integral, corresponde a um crédito. O ano acadêmico é composto por 40 créditos. São 50 tipos de graduação profissional nas áreas de engenharia, agricultura, educação, artes, cuidados com

a saúde, etc. A graduação também pode ser geral: Diploma Universitário (2 anos de estudos, 80 créditos), Bacharel (3 anos, 120 créditos, 60 deles dedicados à área principal, incluindo 10 créditos para a tese) e Mestrado. São dois tipos de mestrado: Graduação Ampla (pré-requisito: são 120 créditos, aos quais se somam 40 créditos determinados pela instituição, conforme a especialização, sendo 10 pontos relativos ao projeto de graduação) e Graduação Aprofundada (aos 160 créditos são adicionados 80 pontos obtidos no estudo do assunto principal, sendo 20 créditos referentes à dissertação de mestrado e 40 à tese de doutorado).

A Universidade de Lund é dividida em oito faculdades, que trabalham em uma estrutura descentralizada: Lund Institute of Technology – LTH (Engenharias), Direito, Ciências Sociais, Medicina, Artes, Teologia, Economia e Administração e Teatro. O Instituto de Tecnologia de Lund – LTH foi fundado em 1961. Hoje, ele faz parte da Faculdade de Engenharia da Universidade de Lund.

O Desenho Industrial, enquanto design dos artigos do dia-a-dia produzidos em série, estava alocado na divisão de Arquitetura do LTH. Com o desenvolvimento do seu papel na empresa, o design conquistou espaço importante como fator competitivo. Dessa maneira, a Universidade de Lund reorganizou o Desenho Industrial como assunto de competência da divisão do Lund Institute of Technology – LTH (Engenharias). Assim, dentre as divisões do LTH encontra-se o Departamento de Ciências do Design, cujos programas de ensino e de pesquisas são: Desenho Industrial, Design de Máquinas, Reabilitação, Inovação, Embalagens, Pesquisa de Engenharia, Ergonomia e Tecnologia Aerosol. Muitas das pesquisas do LTH são realizadas em colaboração com a sociedade, especialmente com a indústria. Em 2002, por exemplo, foi inaugurado o Ingvar Kamprad Design Center (IKDC), projeto patrocinado pela IKEA.

Dessa forma, o programa de Desenho Industrial forma estudantes com grau de Mestrado em Ciências do Desenho Industrial e consiste em 200 créditos:

- a. 1º ano:
 - As ferramentas e o papel do profissional de Desenho Industrial.
- b. 2º ano:
 - A relação homem-produto.
- c. 3º ano:
 - A relação homem-produto-espaço.
 - A relação homem-produto-produção.
- d. 4º ano:
 - O produto e a empresa.
 - Estágio.
- e. 5º ano:
 - Produto, sociedade e futuro.
 - Dissertação de mestrado.

O programa de Desenho Industrial oferece os seguintes cursos de escolha livre:

- a. 1º ano:
 - Influência do Desenho Industrial, parte I (1 crédito).
 - Elementos para o designer, parte I (7 créditos).
 - Introdução à influência do Desenho Industrial, parte II (2 créditos).
 - Elementos para o designer, parte II (3 créditos).
 - Prática de Workshop (3 créditos).
- b. 2º ano:
 - Metodologia de Design (5 créditos).
 - Modelagem 3D, parte I (3 créditos).
 - Design automotivo (3 créditos).
 - Modelagem 3D, parte II (3 créditos).
- c. 3º ano:
 - Projeto de Desenho Industrial I (6 créditos).
 - Projeto de Desenho Industrial II (6 créditos).
- d. 4º ano
 - Estágio prático externo (20 créditos).
 - Projeto de Desenho Industrial III (8 créditos).
- e. 5º ano:
 - Projeto de Desenho Industrial IV (13 créditos).
 - Métodos de pesquisa em Desenho Industrial (3 créditos).
 - Projeto de graduação em Desenho Industrial (20 créditos).

2.3 ESCOLA INTERNACIONAL DE DESIGN DE COLÔNIA -KISD

A Escola de Design de Colônia foi fundada em 1991 e, segundo o Explore Design (2002, p. 11) era “formerly known as University of Applied Sciences Cologne, design department”. O curso de design seguia uma linha mais artística. No decorrer de sua existência, o denominado “Modelo Colônia” de nova educação de design, foi se desenvolvendo e acompanhando o progressivo alinhamento das faculdades internacionais, até que, em 2002, se transformou em Köln International School of Design (KISD) – Escola Internacional de Design de Colônia.

O modelo KISD preconiza o projeto orientado por princípios. O curso encara o design na sua forma mais ampla de atuação, na qual a estrutura tradicional de períodos letivos não se encaixa e a idéia de especialização em Design de Produto e em Design gráfico é recusada. O curso forma designers generalistas. O currículo é reformulado a cada três meses; logo, as disciplinas não se repetem, elas seguem as áreas temáticas. As tradicionais aulas são substituídas por atividades de apoio ao projeto e provas não são realizadas.

Esse posicionamento provocou diversas e repetidas discussões, até ganhar força dentro dos conceitos curriculares no exterior.

2.3.1 A estrutura do curso

A estrutura do curso é essencialmente orientada para o projeto. O trabalho de projetos começa na primeira semana dos 4 anos de curso, sob o princípio de que “tentar e cometer erros é aprender fazendo”. Estudantes de anos distintos podem participar da mesma equipe de projeto. As condições de trabalho assemelham-se a situações de trabalho profissional, na medida em que muitos projetos são realizados em parceria com empresas. Para o seu desenvolvimento, os projetos recebem suporte de palestras, workshops, seminários científicos e técnicos:

a. Conferências:

- A presença dos alunos é obrigatória.
- Os temas e assuntos abordados fazem parte dos exames intermediários e finais.
- Designers e outros especialistas, incluindo estrangeiros, são convidados para ministrar palestras e orientar projetos.
- São ministradas duas palestras por semana, sendo uma delas sempre dedicada à teoria e à história do design, apresentando estudos econômicos, sociais, ecológicos, políticos e culturais.

b. Seminários científicos:

- Os seminários consistem em grupos de estudantes que fazem trabalhos de pesquisa sob direção de um instrutor.
- São mantidos pelas áreas de ensino da KISD e dirigidos pelos respectivos professores.
- Apresentação de tópicos individuais.
- Exposição mediante documentação impressa ou no formato de mídia.
- 9 temas de seminários técnicos foram oferecidos no período corrente do curso de 2004/2005.

c. Seminários técnicos:

- São conduzidos por instrutores técnicos ou pelo corpo científico e de pesquisa.
- Trabalha com a perspectiva dos princípios básicos nos campos da tecnologia.
- Exposição mediante experiência, casos excepcionais ou um trabalho prático.
- 17 temas de seminários técnicos foram oferecidos no período corrente do curso de 2004/2005.

d. Workshops:

- Muitas das idéias, dos conceitos e das estratégias criadas na KISD podem ser visualizadas ou encontram sua forma tridimensional correspondente por meio dos workshops oferecidos pela escola: Metal, Madeira, Construção de molde e modelos.
- Dentre outros temas, os workshops são o ‘estado da arte’ que ensinam processos fundamentais de manufatura e técnicas para

trabalhar os materiais; a partir dos quais cada problema pode ser resolvido.

- Alguns exemplos dos 19 workshops oferecidos no período corrente do curso de 2004/2005 estão relacionados a seguir:
- Design e Direito (legislação, copyright, contrato de trabalho, proteção de direitos autorais e de marcas, patentes, etc.).
- Documentações (aprender por quê, como, o que fazer e o que não fazer).
- Inglês I e Inglês II (inglês para alemães).
- Fotografia.
- Como falar (reflexões teóricas e treinamento prático com diferentes formas de retórica verbal).
- Como escrever o Design (estrutura e análise da escrita alemã, prática de redação com livros de design).
- Desenvolvimento tecnológico (bases do crescimento tecnológico).
- Preparatório de idioma para Master European Design.

A estruturação do curso conta, ainda, com a cooperação de empresas no desenvolvimento de projetos ou em estudos de caso, com o objetivo orientar o curso para a prática.

2.3.2 Áreas Temáticas

De acordo com Köln International School of Design (2002), para oferecer soluções de longa continuidade para problemas atuais da sociedade, a KISD expõe os seus alunos às diferentes facetas do design, por meio de discussões e disciplinas que envolvem doze áreas de competência (disciplinas):

a. Identidade Corporativa:

- Trabalha com as possibilidades que a empresa, associação, instituição e município têm para apresentar e comunicar o seu negócio, suas atividades e valores.
- Além do trabalho de projeto, os estudantes participam de seminários, nos quais eles investigam casos de estudos de empresas orientadas pelo design ou organizações cuja comunicação estratégica ou o Design Management são exemplares.

b. Design Audiovisual:

- Consiste na mudança de informação para uma forma digital, que pode ser facilmente lida e processada pelo computador.
- O Design digitalizado depende das outras disciplinas de design. A ligação intensiva com todas as outras áreas de estudo forma a base para a visão integrada de todo o processo de design.
- Disciplina fortemente inter-relacionada com as áreas de Ilustração, Tipografia e Design de Interface.

- TV Design (aspectos de uma estação de uma identidade corporativa, cuja produção relaciona-se ao design e à promoção de programas ao vivo).
 - Comercial de Design (linha de documentários curtos de uma corporação, propaganda institucional e corporativa).
 - Filme de Design (títulos, trailer, produção de design e efeitos especiais).
- c. Design para Manufatura:
- Trata do desenvolvimento e design de produto esteticamente orientado, à sombra dos aspectos de exequibilidade e implementação profissional.
- d. Conceitos do Design:
- Investiga o processo de design, sua estrutura e procedimentos, estratégias orientadas pelo objetivo, processo de supervisão e monitoramento.
 - O trabalho do designer é levantar questões para alcançar soluções estratégicas. Portanto, ele exerce um papel importante na formulação de tarefas que exigem competências transdisciplinares e de entendimento da ação do design.
- e. Design Management:
- Aborda a aplicação estratégica do design.
 - Nessa área, os estudantes vão adquirir conhecimentos: das conexões entre fatores econômicos, sociais, culturais e ecológicos; da complexidade do design e o conceito de design de qualidade; de gerenciamento e organizações; gerenciamento de marca e cultura corporativa; uso de novas mídias em processos de gerenciamento.
- f. Design e Ecologia:
- Procura sensibilizar o aluno para as questões ecológicas e critérios ambientalmente importantes para o desenvolvimento de produto. Atrás do desenvolvimento clássico de produtos é necessário, hoje, criar conceitos holísticos e pensar no ciclo de vida dos produtos. Uma abordagem ecológica compreensível incorpora a atividade ecológica de um produto, além da ecologia passiva. O designer deve levar em consideração todos os parâmetros que um produto tem no impacto ecológico, desde estágio inicial de design até a produção, uso, manutenção e descarte.
 - Desenvolvimento sustentável (esquemas pilotos, produção, mobilidade, vida longa aos produtos de consumo são alguns dos tópicos investigados em seminários com uma perspectiva do seu impacto no processo de design).
 - Biônica (conjugação do conhecimento implícito da biologia com o da tecnologia, que conduz à busca de formas e estruturas da natureza para soluções inovadoras de design).

- Materiais limpos ('materiais inteligentes', cuja qualidade pode se adaptar às mudanças impostas pelo meio).
- g. Teoria e História do Design:
- Perspectiva complexa do design com referências à economia, cultura, ciências, tecnologia e arquitetura, poesia e arte, com o objetivo de colocar o design em um contexto geral de reflexão.
- h. Aspectos de Gênero no Design:
- Gênero é um conceito social e cultural que fundamentalmente condiciona as atividades e percepções do dia-a-dia. O assunto desse estudo trata da pesquisa teórica e prática do impacto das projeções do gênero nos processos de design e no uso dos objetos.
- i. Tecnologias de Manufatura:
- Além dos processos de produção, o estudante precisa adquirir experiência com os materiais: grau de dobradura de um determinado metal, grau de ruptura de um alumínio anodizado, grau de impacto que um revestimento plástico suporta, o que é um limite de torque, onde e quando é sensato usar componentes inseparáveis, etc.
 - A dinâmica do desenvolvimento de processos high-tech precisa ser substituída e transformada em tecnologia de dimensão tangível e exequível.
- j. Design de Serviços:
- Considera os serviços como produtos, que devem ser designados e desenvolvidos sistematicamente, assim como se faz com produtos concretos.
 - Trata do desenvolvimento de inovação e estratégias voltadas para o cliente, elaboração de trabalho eficiente e funcional, de uma interface perfeita com o cliente.
- k. Design de Interface:
- Trata das interfaces comunicativas do design sob o ponto de vista do usuário. A ênfase principal está na informação digital, sob a ótica ergonômica, semântica, cognitiva e estética.
 - O objetivo é desenvolver novos aspectos da linguagem de mídia e novas formas de códigos, que incorporam a interação do usuário nos seus conceitos.

A escola também dispõe de professores nas áreas de Tipografia e Lay-out, Mídia Digital e Telecooperação, Meios audiovisuais, Modelagem 3D e Fotografia. Essas linhas de trabalho conectam o design orientado pela prática com a pesquisa, desenvolvem redes de trabalho, relações sociais e habilidades de trabalhar em equipe. A multiplicidade de interface leva o estudante a pensar, a criar e a articular em termos de possibilidades. Por isso, o programa não só exige, mas também oferece condições para desenvolver competências, tais como: escrever, ler e

analisar textos, ter atitude crítica em relação à imaginação e interação cooperativa com os colegas. Esse modelo de ensino espera que o aluno seja capaz de pensar com espírito empreendedor, resolver problemas, trabalhar e aprender com o intercâmbio de idéias dos projetos desenvolvidos em equipe, desenvolver diferentes talentos individuais, que despertem sua maneira própria de trabalhar, considerar as necessidades e mudanças de mercado e aprender de forma experimental e continuamente.

2.3.2 Programa de inverno 2004

Antes do começo de cada semestre é fornecido um horário das atividades complementares, para que cada estudante possa compor o seu próprio programa e organizar a sua agenda.

Os projetos, seguindo uma documentação apropriada, são apresentados em sessões abertas ao público, nas quais os resultados são discutidos e criticados. O currículo corrente do Programa de Inverno do período de 2004/2005, ofertado pela köln International School of Design (2004/2005), ofereceu aos seus alunos 9 projetos de longo prazo, 15 de médio prazo e 10 de curto prazo. Nos próximos itens são apresentados alguns exemplos de propostas de projeto.

2.3.2.1 Projetos de Longo Prazo (um período letivo)

a. “Flying Constructions”:

- Criação de um sistema modular flexível com elementos conectados, cujos eixos podem ser levantados.
- O sistema deve atuar como uma plataforma de apresentação para trabalhos 2B e 3B (desenhos, esquemas, modelos).
- A fabricação do sistema deve ser suportada por métodos técnicos usados em CNC.
- O processo de design deve ser realizado por meio de sketches, modelos e CAD.

b. ISP – Área de espera de ponto de ônibus:

- International Special Project – ISP (Projeto Internacional Especial).
- Em colaboração com a Academia Chinesa de Artes e Design de Hangzhou será realizado um estudo de observação da existência de pontos ônibus na China e na Alemanha (possíveis diferenças culturais), suas deficiências e necessidades. O projeto consiste em propor conceitos de design para melhorar as áreas de espera. A colaboração acontecerá, principalmente, pela Internet.

c. Vestuário para o sucesso do design:

- O objetivo é decodificar os estilos de moda específica na KISD, por meio de uma pesquisa empírica qualitativa. Como os estudantes da KISD projetam, (sub) conscientemente, o seu corpo exterior, e quais são as projeções e imagens escondidas ou reveladas?

- d. ISP - Curitiba:
 - Projeto Internacional Especial.
 - Trabalhar com estudantes de Curitiba, Brasil, e coletar verba suficiente para fazer uma visita de duas mãos.
- e. Workspace: Colônia – Taipei:
 - Colaboração transcultural de pesquisa e visão de trabalho do design.
 - Um projeto de parceria entre a KISD e a Universidade de Shih-Chien (Taipei, Taiwan).
 - Esse trabalho tratará dos variados aspectos das diferentes culturas de trabalho: locais de trabalho (individual e público), produtos de trabalho (como são usados), processos de trabalho (fluxo, relacionamento, independência, estratégias e colaboração dos processos de trabalho, comparando as culturas).
- f. Museu Max Ernst:
 - Esse trabalho desenvolverá toda comunicação, sinalização e orientação de materiais do Museu Max Ernst, em Brühl. O trabalho começará com uma pesquisa referente aos artistas que será apresentada nas conferências pelos alunos.
 - O conceito e a fase de lay-out começaram com o desenvolvimento do design corporativo e continuará por meio da implementação de várias mídias.
- g. Pro-Pueblo/Guayaquil/ Equador:
 - Estudantes e professores de Colônia e Zurique estarão em Guayaquil, no Equador, por três semanas de visita com o propósito de introduzir a transferência de know-how de design. Os designers da Europa vão se familiarizar com as condições de produção, maneira de pensar e métodos de procedimento. Por meio de discussões com produtores eles vão desenvolver idéias de design (estratégico) e introduzir métodos e equipamentos, os quais são orientados por meio dos princípios de sustentabilidade e incluem todos os aspectos de produção e distribuição dos respectivos produtos. Para a estada serão preparados workshops na Europa. O objetivo do projeto é que as culturas se conheçam, trabalhem juntas e publiquem os resultados.

2.3.2.2 Projetos de Médio Prazo (meio período letivo)

- a. “Eu digo batata, você pensa tomate”:
 - Como gerenciar diferentes significados de identidades de marca entre clientes, designers e o resto da empresa.
 - O projeto inclui uma série de workshops sobre Design Management na safra da batata. Workshops irão mostrar caminhos para comunicação do design com clientes, engenheiros, pessoal do

departamento financeiro. Enfatizarão, também, a importância da conexão entre estratégia e projeto.

- Alguns itens que serão abordados: ensinar para os não-designers a linguagem do design; absorver as necessidades e desejos do consumidor; criar suporte para suas idéias e verificá-las com a estratégia; os benefícios do design para um projeto de gerenciamento forte.
 - Os participantes terão que escrever papers sobre marca, assim como esboçar uma linguagem de marca de design.
- b. Noite de Jazz de Colônia:
- Durante a quarta “Noite de Jazz de Colônia”, assim como nos outros anos, a KISD está cooperando com a Hochschule für Musik Köln. Está planejada a documentação do evento e a realização de um DVD.
- c. Identidade corporativa para o aniversário de uma empresa:
- Uma empresa, fornecedora de transporte industrial, irá completar 100 anos em 2005. Esta é uma boa causa para refletir o passado e o futuro da companhia, assim como reavaliar sua identidade corporativa.
- d. Usando a rede para encontrar emprego:
- A oferta de emprego é cada vez menor. Como você pode usar a Internet para distribuir o seu currículo? Como a sua oferta na Website pode atrair empregadores? A resposta é a combinação da apresentação do portfolio na Internet e uma estratégia.
- e. Ajuda para protesto:
- Atualmente, são tantas as razões para protestar contra a guerra, desastres sociais, estupidez econômica, desemprego, tolice em burocracia, políticas de governo contra universidades e cultura. Muitos movimentos perdem a informação em relação às ferramentas de protesto que utilizam. O design pode ajudar: bases e módulo para slogans, argumentos, pôsteres, volantes, etc.

2.3.2.3 Projetos de Curto Prazo (uma semana)

- a. 50% Design:
- As bases são as relações econômicas, ecológicas e ambientais versus sucesso comercial.
 - Critérios importantes para a avaliação dos produtos são consumo de energia durante o processo de manufatura, consumo de recursos, escolha de materiais, necessidade real para o desenvolvimento do produto, manutenção e reciclagem.
- b. Como se tornar e ser um parceiro de negócios?
- Nessa semana será traçado um panorama, ensinando as bases do

Design Management. O design é conduzido pela criatividade, pensamento inovador e fluxo livre de idéias. Será que o gerenciamento não irá frustrar esse processo? Nessa semana serão abordados os problemas que o design encara na rotina de trabalho ou no contexto organizacional. Como lidar com as percepções de design e de gerenciamento entre os diretores e designers. Como diferenciar o papel principal de atuação do designer? Como saber quais as funções de design que são essenciais para os vários níveis da organização? Como saber os argumentos que trazem valor real para as discussões? Como se tornar um parceiro de confiança nos negócios do seu cliente?

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora, ofereçam programas de formação acadêmica distintos, as escolas européias relacionadas nesse artigo apresentam um grande número de semelhanças. Essas podem ser analisadas de diversas e diferentes formas com o intuito de estimular o discurso do ensino do design. Com o propósito de instigar essa reflexão, a conclusão desse artigo destaca duas similaridades:

- a. Todas as escolas relacionadas sofreram mudanças recentes: a Faculdade de Design de Milão foi criada em 2000; o Ingvar Kamrad Design Center (IKDC) de Lund foi inaugurado em 2002 e nesse mesmo ano, a Escola de Design de Colônia se transformou em Köln International School of Design (KISD) – Escola Internacional de Design de Colônia.

A proximidade e/ou coincidência dessas datas surgem para atender a uma nova demanda do mercado em relação à formação de profissionais de design capazes de interagir no processo de competitividade da empresa. Trata-se do encontro das diferentes óticas do design defendidas por Magalhães (1997): ao design operacional (pensamento fracionado na solução de problemas a partir de uma proposta dada) soma-se o design estratégico (pensamento global no monitoramento de problemas desde o início do processo e prospecção de oportunidades).

- b. O curso italiano baseou suas disciplinas na Arquitetura e na Engenharia. A Escola de Design de Colônia, formalmente conhecida como Departamento de Design da Universidade de Ciências Aplicadas de Colônia, seguia uma linha mais artística. O Desenho Industrial da escola sueca estava alocado na divisão de Arquitetura e foi reorganizado como Departamento de Ciências do Design, do Instituto de Tecnologia de Lund, da divisão da Engenharia.

Percebe-se, assim, por intermédio dessa congruência observada nos três programas de ensino, uma formação orientada para a articulação da engenharia nos projetos multidisciplinares de design.

Dessa forma, esse documento sinaliza alguns caminhos traçados pelo ensino de design e sugere o levantamento de outros elementos de análise, à medida que fornece dados para a realização de cruzamentos de informações que possam subsidiar a reflexão sobre os rumos e diretrizes do ensino de design nos ambientes globalizados.

Salienta-se, ainda, que a premissa básica dos cursos de formação em design é, certamente, formar profissionais com responsabilidade social e ambiental, capazes de expressar a cultura de um povo. Assim, o contato com escolas internacionais de design permite conhecer novas formas de pensar e de ensinar o design. Esse artigo apresentou algumas das orientações, decorrentes do processo de globalização, que norteiam o ensino de design. Neste sentido, procurou mostrar, por intermédio de alguns exemplos, as estratégias reativas das escolas européias de design em resposta às alterações impostas pela internacionalização de mercados. Espera-se que esse trabalho contribua para que, num futuro recente, as escolas brasileiras de design possam traçar seus programas de ensino de maneira a abandonar posturas reativas e adotar estratégias pró-ativas em relação ao processo de mudanças inerente ao ensino e à atuação de design.

REFERÊNCIAS

CARDOZO, Marcos Antonio; KISTMANN, Virgínia Borges. Modularização e Design: O caso da Volkswagen do Brasil. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESIGN, 7º, 2006, Curitiba. *Anais do VII Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D 2006*. Rio de Janeiro: AenD-BR, 2006, CD-ROM.

CELASCHI, Flaviano. A cura pelo design. *Revista Amanhã*. Disponível em: <http://amanha.terra.com.br/edocoes/214/entrevista2.asp> Acesso em: 14/09/2006.

EXPLORE DESIGN. *Köln International School of Design (KISD)*. Köln: Verlag der Buchhandlung Walter König, 2002.

KÖLN INTERNATIONAL SCHOOL OF DESIGN. Cologne: Moeker Merkur Druck GmbH, 2002. Catalogue.

POLITECNICO DI MILANO. *Percorsi formativi della Facoltà del Design*. Arti Grafiche Bianca&Volta srl. Milano, 2003, 2004.

MAGALHÃES, F. C. *Design estratégico: integração e ação do design industrial dentro das empresas*. Rio de Janeiro: SENAI/DN, SENAI/CETIQT, CNPq, IBICT, TIB, 1997.

MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. *O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais*. São Paulo: EDUSP, 2002.

SCHREIBER, Dusan; SCHUB, Geane Cristina. Interação Universidade – Empresa: um estudo das competências individuais necessárias para a realização de consultorias em Design. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESIGN, 7º, 2006, Curitiba. *Anais do VII Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D 2006*. Rio de Janeiro: AenD-BR, 2006, CD-ROM.

TEIXEIRA, Joselena de Almeida. *O Design Estratégico na melhoria da competitividade das empresas*. Florianópolis, 2005. 250 f. Tese (Doutorado), Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina.