

2. A habilitação em Mídia Digital na graduação em Design da PUC-Rio

Neste capítulo são apresentados a reformulação curricular do curso de graduação em Design da PUC-Rio, implementada em 2007, com ênfase na criação da habilitação em Mídia Digital, e seus vínculos com os avanços tecnológicos da computação gráfica. Para tanto, o capítulo é iniciado pela contextualização histórica de uma tese de doutorado produzida nos anos 1990, que contribuiu para a compreensão das áreas de ensino e pesquisa do design no Brasil em relação às expectativas da época sobre a computação gráfica.

Em 1993, a tese de doutorado *O papel da computação gráfica no ensino do desenho industrial: a percepção de dirigentes, docentes e alunos* analisou a inserção da disciplina de Computação Gráfica na estrutura curricular das instituições de Artes e Design (SPITZ, 1993).

No início da década de 1990, os recursos computacionais gráficos ganhavam popularidade e rendiam discussões acaloradas sobre sua real pertinência para o campo do design. Segundo Cox (*apud* SPITZ, 1993), neste período inúmeras abordagens de utilização da computação gráfica coexistiam no ambiente acadêmico de Artes e Design norte-americano. Essas abordagens foram separadas em dois grupos e classificadas como enfoques tradicional e não-tradicional. O enfoque tradicional:

[...] tem como característica o uso do computador a serviço de mídias já existentes, como suplemento às habilidades manuais requeridas e como extensão de métodos tradicionalmente utilizados nas áreas artísticas. Desta forma, o uso instrumental do computador, como ferramenta de desenho e pintura que auxilia o ensino do *design* foi considerado uma forma tradicional de aplicação dos recursos computacionais gráficos (SPITZ, 1993, p.8).

Já o enfoque não-tradicional:

[...] enfatiza a utilização generalista e interdisciplinar da Computação Gráfica, de modo a superar as tradicionais linhas divisórias entre as áreas e entre disciplinas englobadas no currículo de Artes e de Desenho Industrial, possibilitando a criação de novas áreas e novas relações do saber (SPITZ, 1993, p.9).

Utilizando como referência avanços tecnológicos do passado, a tese estabeleceu uma relação de conflito entre o desconhecido e o familiar (SPITZ, 1993, p.19). A impressão de tipos móveis, a fotografia e o cinema foram citados como exemplos de inovações tecnológicas que simularam “exigências estilísticas” vinculadas a tecnologias mais antigas, com objetivos de camuflar o rompimento com os padrões vigentes na época. A reprodução de parâmetros socialmente reconhecidos seria uma estratégia recorrente na implantação de mudanças tecnológicas realmente impactantes.

No que concerne à introdução da tecnologia computacional, o fenômeno parece repetir-se: Marshall (1987) afirma que a história do computador demonstra que tal tecnologia tem sido usada, a princípio, para fazer “coisas antigas de formas novas, ao invés de ser usada para fazer coisas novas, inconcebíveis anteriormente ao seu surgimento” (MARSHALL *apud* SPITZ, 1993, p.20).

Com base em diversos depoimentos, Spitz, em sua tese, defendeu que a formação dos designers brasileiros da época estava defasada em relação às capacitações tecnológicas e, por esse motivo, tornavam restritas as possibilidades de atuação no mercado profissional. Ainda respaldada pela análise das entrevistas, a pesquisa delega ao designer do século XXI uma posição de destaque no planejamento dos novos meios de expressão e de comunicação – “indubitavelmente, um papel fundamental no que diz respeito à definição das formas de inserção e uso de desenvolvimentos tecnológicos na sociedade” (SPITZ, 1993, p.238) – explicitando a valorização do enfoque não-tradicional quando comparado às abordagens mais conservadoras e já consolidadas (na ocasião) para o campo de conhecimento do design.

A ampliação das possibilidades de atuação profissional dos designers deveria ser propiciada não apenas pela incorporação dos avanços tecnológicos ligados à computação gráfica, mas por essa incorporação através de enfoques não-tradicionais. As características particulares da tecnologia da computação gráfica permitiriam:

[...] o surgimento de novas ideias ou informações durante o processo de *design*, e o *designer*¹ é visto como um profissional que pode e deve participar do processo de desenvolvimento tecnológico da Computação Gráfica, contribuindo assim para o desenvolvimento de formas tecnológicas mais adequadas às necessidades da sociedade (SPITZ, 1993, p.233).

Vale dizer que a autora da tese de Doutorado referida acima, publicada em 1993, era, desde 1985, professora do curso de graduação em design da PUC-Rio, vinculada às habilitações em Comunicação Visual e em Projeto de Produto. Desde o

1. Os itálicos do texto original foram mantidos na citação.

final da década de 1980 e durante os anos seguintes foram orientados – não apenas pela própria autora da tese de Doutorado mas também por outros professores do curso de Design da PUC-Rio – diversos projetos acadêmicos voltados às tecnologias computacionais dentro das duas habilitações em design. Recentemente, a autora publicou um relato sobre o caráter pioneiro do curso de Design da PUC-Rio em relação à inserção de disciplinas de computação gráfica e mídias digitais nos âmbitos da graduação e pós-graduação:

De forma pioneira e visionária, a PUC-Rio foi a primeira instituição brasileira a inserir disciplinas de Computação Gráfica no currículo de graduação em Design, em 1987, bem como a oferecer disciplinas voltadas para o estudo das tecnologias digitais como parte do Programa de Pós-graduação em Design - o primeiro no Brasil - criado pelo Departamento de Artes & Design, no início dos anos 90 (SPITZ, 2014, p.11).

2.1 A revisão curricular e as disciplinas de projeto

Em 2007, além da implementação das habilitações em Mídia Digital e Moda, houve a revisão curricular do curso de graduação em Design da PUC-Rio, que resultou no aumento significativo da carga horária das disciplinas de projeto (Rodrigues, 2013, p.20). A nova proposta de currículo para a graduação em Design passou a oferecer disciplinas de projeto em todos os semestres das quatro habilitações em Design: Projeto de Produto, Comunicação Visual, Moda e Mídia Digital.

Os módulos de Projeto Básico e Avançado formam o tronco comum do curso e são ministrados do primeiro ao sexto períodos para os alunos das quatro habilitações. Tais módulos são oferecidos sem a separação dos alunos por habilitação. De acordo com a introdução das disciplinas de projeto disponível no site da PUC-Rio, as disciplinas dos módulos Básico e Avançado são exercidas:

[...] por grupos de trabalho que se reúnem em torno de propostas que enfatizam fases do projeto, partindo de questionamentos avalizados que norteiam o desenvolvimento do trabalho. Participam dos grupos de trabalho: os alunos, os professores de projeto que atuam na coordenação e supervisão, os professores das áreas de conteúdo básico que interferem segundo suas especialidades, e técnicos de laboratório que asseguram assistência tecnológica (trecho destacado do site da PUC-Rio).²

2. Site oficial da PUC-Rio > Graduação > Cursos > Design:
http://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccg/design_midiadigital.html

Nos módulos Básico e Avançado é valorizada a possibilidade de cada aluno formar dupla ou grupo com alunos de outras habilitações, favorecendo a concepção de projetos que empreguem competências e conhecimentos relacionados a mais de uma habilitação e proporcionando a cada aluno a aplicação de conteúdos adquiridos nas disciplinas específicas de sua própria habilitação.

O módulo básico³ é constituído pelas disciplinas de Projeto/Contexto e Conceito, Projeto/Planejamento e Projeto/Desenvolvimento.

A disciplina de Projeto Básico - Contexto e Conceito (DSG1001), informalmente referida como *Projeto 1*, é oferecida no primeiro período do curso. A disciplina enfatiza os conhecimentos sobre modelos de pesquisa antropológica e de observação participante. Também são trabalhados a abordagem do design participativo, os fundamentos da teoria da recepção, de forma e sentido do objeto e suas relações de uso.

Na disciplina de Projeto Básico - Planejamento (DSG1002), informalmente referida como *Projeto 2* e oferecida no segundo período do curso, é valorizado o trabalho de campo dentro da pesquisa antropológica além dos métodos de transcrição e de interpretação de dados. A disciplina aplica a abordagem social do design, o equacionamento dos aspectos de criação, produção, circulação, consumo e desuso do produto.

A disciplina de Projeto Básico – Desenvolvimento (DSG1003), informalmente referida como *Projeto 3* e oferecida no terceiro período do curso, destaca os atributos do objeto e/ou sistema através das etapas de configuração, detalhamento e experimentação. Também são aprofundadas as fases de organização, documentação e apresentação de projeto.

No quarto, quinto e sexto períodos do curso, os alunos podem escolher em que ordem querem cursar as disciplinas do módulo Avançado, constituído pelas disciplinas de Projeto/Estrutura e Gestão, Projeto/Produção e Distribuição e Projeto/Usos e Impactos Socioambientais. As etapas de execução das três disciplinas abarcam a organização, a documentação e a apresentação do projeto.

Na disciplina de Projeto Avançado - Estratégia e Gestão (DSG1004), informalmente referida como *Projeto 4*, são discutidos os conceitos do objeto/sistema, de potencial de uso e de valor simbólico do objeto. Também são detalhadas a rela-

3. Com base na ementa das disciplinas disponível no site da PUC-Rio (acesso em 14/07/2013)

ção do produto com o contexto de uso, as tendências do mercado e a racionalização do processo de fabricação.

A disciplina de Projeto Avançado - Produção e Distribuição (DSG1005), informalmente referida como *Projeto 5*, ressalta os conhecimentos sobre materiais e técnicas de produção, com ênfase no processo produtivo e nas técnicas de representação para produção. Também são trabalhados os conhecimentos de gerenciamento e de administração de projetos.

A disciplina de Projeto Avançado - Uso e Impactos Socioambientais (DSG1006), informalmente referida como *Projeto 6*, aponta os aspectos de sustentabilidade, de pós-uso e de sobrevivência do produto. São detalhados na disciplina os aspectos éticos e legais, além dos conceitos de cadeia criativa, produtiva, de uso e descarte, sob a abordagem do design inclusivo.

Duas disciplinas finais de projeto formam o módulo Específico. Nesse último módulo o aluno cursa as disciplinas de projeto dentro da habilitação em que se formará.

No caso da habilitação em Mídia Digital, o módulo Específico é constituído pelas disciplinas DSG1041 e DSG1042, referindo-se às fases de concepção, fundamentação e execução das propostas do trabalho de conclusão de curso dirigidos às características dos meios digitais. Percebendo a habilitação como um todo e em anuência com as considerações da tese de 1993, a habilitação em Mídia Digital parece ter se tornado um espaço favorável aos enfoques não-tradicionais ligados ao uso das tecnologias da computação. Este enfoque fica mais evidente nas duas disciplinas do módulo específico, descritas a seguir.

A disciplina de Projeto em Design de Mídia Digital (DSG1041), informalmente referida como *Projeto 7*, salienta o reconhecimento de uma lacuna de oportunidade social, a concepção e o desenvolvimento de propostas com base na metodologia de projeto e nas especificidades do Design de Mídia Digital. Ainda no início do semestre, o aluno apresenta para uma banca de professores sua proposta de projeto junto à ficha de aceite do orientador convidado. Nos meses seguintes, o aluno desenvolve um planejamento detalhado com metas, nichos e reconhecimento de oportunidades para a implementação do projeto de design, aliado a pesquisas teóricas, estéticas, de similares e a identificação de possíveis diferenciais. Ao final da disciplina, o aluno deverá ter incluído ao relatório da disciplina o escopo do projeto, a documentação da proposta em andamento e estudos de viabilidade técnica, de testes de simulações e de desenvolvimento de protótipos.

Na disciplina de Projeto Final em Design de Mídia Digital (DSG1042), informalmente referida como *Projeto 8*, são enfatizados o desenvolvimento e o detalhamento de projetos de Design de Mídia Digital. O aluno parte da apresentação dos resultados obtidos na disciplina anterior (DSG1041): planejamentos do projeto, protótipos e simulações já realizadas ou em processo de realização. Durante o semestre destinado à execução do projeto de conclusão do curso, o aluno produz a documentação, estruturação e refinamento do produto para ser apresentado na banca de conclusão do curso.

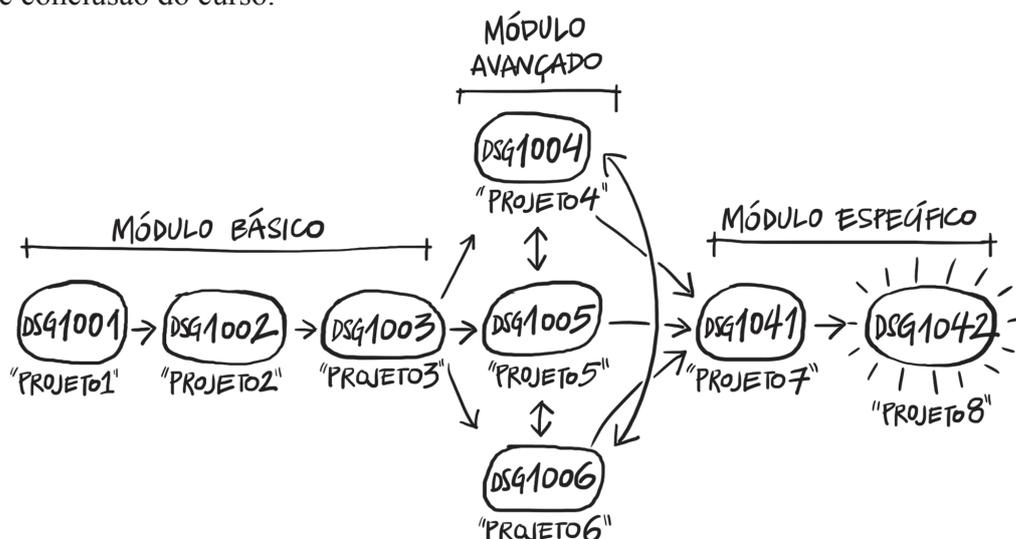


Figura 1 – Estrutura dos módulos Básico, Avançado e Específico na habilitação em Mídia Digital.

A estrutura das disciplinas DSG1041 e DSG1042 tem por objetivo abarcar os principais fundamentos metodológicos desenvolvidos nas seis disciplinas de projeto dos módulos Básico e Avançado, adaptando-os às particularidades das mídias digitais. No entanto, para o desenvolvimento do projeto de conclusão o aluno da habilitação em Mídia Digital é incentivado a estabelecer contato com as outras habilitações do curso de design (Projeto de Produto, Comunicação Visual ou Moda) e a buscar parcerias com departamentos de áreas complementares, como a Informática e as Engenharias.

A equipe de professores nas duas disciplinas do módulo Específico é constituída por dois ou três professores titulares (dependendo do número de alunos inscritos na disciplina), responsáveis pelo acompanhamento dos projetos como um todo; dois ou três professores tutores, que auxiliam nos processos de concepção e do desenvolvimento das etapas metodológicas; professores de conteúdo de natureza teórica e/ou de aplicações práticas (também chamados de professores colaboradores), responsáveis pela revisão (ou introdução) de teorias e práticas relevantes para o desenvolvimento dos projetos; professores orientadores ou coorientadores

que assumem a responsabilidade de orientar o aluno durante todo o processo de projeto; e pelo professor supervisor da habilitação em Mídia Digital.

Dentre os conteúdos de natureza teórica e/ou de aplicações práticas das disciplinas de Projeto e Design de Mídia Digital (DSG1041 e DSG1042) está o tópico de Análise Gráfica. Este tópico é lecionado durante o primeiro semestre, com carga semanal de 2 horas. Os objetivos pedagógicos de Análise Gráfica são a revisão dos fundamentos ligados à comunicação visual (tipografia, cor, forma e composição); a assessoria no desenvolvimento do projeto gráfico do relatório do projeto pelos alunos; e a construção inicial do projeto de identidade visual do projeto de conclusão do curso. As duas últimas tarefas – auxiliar no desenvolvimento do projeto gráfico do documento e da identidade visual do projeto – são concebidas pelos alunos e acompanhadas pelo professor do tópico (professor colaborador) com anuência dos professores titulares, tutores e orientadores de cada projeto de conclusão. Os professores colaboradores do tópico de Análise Gráfica só participam da primeira disciplina do módulo Específico (DSG1041).

A disciplina DSG1042 dá continuidade às questões de comunicação visual e de design de interfaces aplicadas a cada projeto em andamento, junto à análise da consistência dos projetos em relação às pesquisas, conceitos e ao referencial teórico gerados pelos alunos na disciplina DSG1041. No entanto, não há uma carga horária específica para o segundo módulo de Análise Gráfica na disciplina DSG1042. Quando surgem questões ligadas à comunicação visual, elas são respondidas pelos próprios professores de pauta e professores tutores durante o desenvolvimento dos projetos dos alunos na disciplina de Projeto Final em Design de Mídia Digital – DSG1042.

Todas as disciplinas de projeto têm seus próprios critérios de avaliação. Fundamentalmente, os critérios adotados para a avaliação dos projetos dos alunos envolvem a análise do processo de desenvolvimento (metodologia, levantamento dos dados, problematização e definições conceituais), a eficiência (adequação do tema, contexto de aplicação da solução e validação dos resultados), a apresentação (tratamento gráfico, clareza, estrutura narrativa e produção audiovisual), o registro (organização do conteúdo, texto, imagens e projeto gráfico do relatório) e participação do aluno (presença nas aulas, participação, pontualidade e iniciativa).

No caso da disciplina DSG1042 os professores preenchem uma planilha em que estão selecionados itens a serem avaliados durante o semestre. Na primeira avaliação (G Zero), que acontece ainda no início do semestre, são verificadas se as correções pedidas na banca final da disciplina DSG1041 foram implementadas,

analisados detalhadamente o planejamento com metas e cronograma, além da evolução do projeto, pelo aluno, durante o intervalo entre as disciplinas DSG1041 e DSG1042. Nas segunda e terceira avaliações (G1 e G1,5) são verificados o andamento do projeto com base no cronograma e no planejamento de metas, avaliados a documentação do produto, o relatório do projeto, a ficha-resumo e uma versão beta do produto em desenvolvimento. O Demo Day acontece uma semana antes da avaliação final. Nele os alunos apresentam seus produtos finalizados que ficam disponíveis para teste de uso por professores e alunos da disciplina. Na avaliação final (G2), que encerra a disciplina, são analisados a documentação final do projeto, o produto finalizado e a apresentação de até 30 minutos. Na apresentação são avaliados os slides, vídeos e a postura pessoal do aluno diante da banca. Durante esta última fase, os projetos são defendidos nas bancas, como requisito parcial de conclusão da graduação em Design. Cada banca conta com a presença de três professores do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Nas bancas analisadas pela pesquisa não houve a participação de professores de fora do departamento de Artes e Design da PUC-Rio.

No caso da presente pesquisa, as 32 bancas gravadas durante os dois semestres de 2014, contaram com a participação de 13 professores. Os dois professores titulares da disciplina de Projeto Final, também chamados de professores de pauta, foram os mais atuantes, já que, para a formação das mesas de professores, é exigida a presença de pelo menos um professor titular em cada banca. Dentre os dois professores titulares, um participou de 19 bancas, 6 delas na posição de orientador, enquanto o outro professor titular esteve presente em 14 bancas, sendo 7 delas na posição de orientador. A supervisora da habilitação em Mídia Digital, que também ministra o Módulo de Planejamento dentro da disciplina DSG1042, foi a terceira mais atuante, participando de 11 bancas, em uma delas como orientadora. Os professores tutores são os seguintes em ordem de presença nas bancas. Os quatro professores tutores participaram, em média, de 9 bancas, variando entre 4 e nenhuma orientação. Os seis professores restantes atuaram, no máximo, em 3 bancas. Dos 13 professores observados, apenas dois não eram professores diretamente vinculados à habilitação em Mídia Digital. No entanto, este fato parece irrelevante diante da multiplicidade de percepções quanto à avaliação dos projetos na referida habilitação e à própria atividade do design.

Em 2013, Martin Darbyshire, o principal convidado para palestrar na Semana de Design do Rio de Janeiro naquele ano, declarou que fazer design não se tratava de dar forma às coisas. Esta seria uma definição estreita da atividade. Darbyshire argumentou que os projetos de design deveriam melhorar as experiências do consumidor em vez de focar na produção de objetos, acrescentando

que a obsessão dos designers por produtos impede que sejam percebidos os impactos de suas criações sobre a experiência dos consumidores e sobre o negócio do cliente. O título da entrevista, publicada no jornal O Globo em 15 de outubro de 2013, resume a questão levantada pelo próprio designer: “Precisamos de mais uma bela cadeira?”.

A fala de Darbyshire alinha-se a um posicionamento cada vez mais influente (e recorrente) no campo do design e está relacionado com o entendimento de que o design deve focar nas pessoas. O que evoca o discurso do design centrado no ser humano, quais são suas associações multidisciplinares e como relacioná-las com o desenvolvimento de projetos são questões discutidas no capítulo seguinte, quando são fundamentados os conceitos-chave da tese. Contudo, é possível afirmar que o design vive um processo de migração para enfoques não-tradicionais no seu campo de conhecimento, profundamente impactados pelos avanços das tecnologias da computação e viabilizados, em grande parte, por meios digitais.

Para encerrar a contextualização do ambiente observado, são apresentadas a seguir as quatro habilitações do curso de Design da PUC-Rio e suas atuais relações com as mídias digitais. As apresentações foram compiladas com base nos depoimentos dos supervisores de cada habilitação, coletadas em entrevistas presenciais semiestruturadas durante os meses de outubro e novembro de 2013.

2.2 As mídias digitais nas quatro habilitações em Design da PUC-Rio

Desde a implantação do novo currículo em 2007, constantes avaliações têm sido formuladas a partir da prática nas disciplinas de projeto. Estas avaliações contribuem para o refinamento dos conteúdos, assim como para a criação de novas atividades (RODRIGUES, 2013, p.32). Entre as expectativas do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio está a diversificação de experiências metodológicas nos módulos de Projeto a fim de permitir que “ao final do curso, o aluno tenha acumulado diferentes vivências para futuras escolhas metodológicas na vida profissional” (RODRIGUES, 2013, p.64).

Segundo o supervisor da habilitação em **Projeto de Produto**, a ênfase da habilitação está no conhecimento voltado à fabricação. Para ele, é nítido o processo de diluição das fronteiras conceituais entre as habilitações no curso de design. Atualmente, o diferencial entre as habilitações se dá apenas no reconhecimento

das várias maneiras de realizar cada projeto. No caso da habilitação em Projeto de Produto, os alunos precisam compor ferramentas adequadas à concretização dos projetos, desenvolvendo a visão espacial dos artefatos e relacionando os projetos às questões sociais. A formação em Projeto de Produto deve dar versatilidade ao aluno para “transformar conceito em forma”, dotando-lhe de conhecimentos para que saiba projetar um produto e compreender a comunicação entre este produto, o usuário e a sociedade. A habilitação investe na construção de modelos para simulação tridimensionais e no planejamento da transposição do virtual para o real. Muitos projetos na habilitação em Projeto de Produto utilizam-se das mídias digitais, como nos casos de produtos com sensores ou com inteligência para capacitar o artefato projetado a atuar em diferentes funções. A habilitação resiste ao desenvolvimento de projetos integralmente digitais pois acredita na responsabilidade de atrair o aluno para a fase de concretização dos artefatos. Também é percebida, na atualidade, uma perda importante no refinamento formal dos projetos, diante da necessidade cada vez maior de produção e inserção rápidas do produto no mercado consumidor, além das revisões sistemáticas dos resultados após seu lançamento.

Segundo a supervisora da habilitação em **Comunicação Visual**, a habilitação pode ser definida como um ambiente de investigação da linguagem nos seus aspectos práticos e teóricos. A estrutura da habilitação em Comunicação Visual é formada por fundamentos gráficos, linguagens, teorias e reflexões sobre o campo do Design. Seus alunos desenvolvem a capacidade de combinar linguagens às tecnologias e muitos dos projetos de conclusão de curso na habilitação em Comunicação Visual são voltados às mídias digitais.

Segundo a supervisora da habilitação em **Moda**, a habilitação está fundamentada na percepção do universo da moda pela metodologia do design. A literatura específica para a habilitação é recente e, assim como no caso da habilitação em Mídia Digital, o corpo docente da habilitação em Moda ainda não é formado dentro dessa área específica. Os alunos precisam desenvolver a metodologia de pesquisa aliada a um repertório ligado ao universo da moda. As competências desenvolvidas na habilitação são: conseguir pesquisar, compreender contextos, trabalhar representações, construir identidades e dominar as ferramentas de produção. Seus alunos parecem estar interessados em novas tecnologias, como o uso de corte a laser, buscando complementar seus conhecimentos junto ao curso de Engenharia. A habilitação em Moda percebe as mídias digitais por um viés comunicacional. O primeiro projeto de conclusão da habilitação em Moda com saída integralmente digital foi defendido no segundo semestre de 2013. Para a habilitação, as tecnologias não devem ser excludentes, mas sim acumuladas.

Segundo a supervisora da habilitação em **Mídia Digital**, os projetos desenvolvidos atualmente na habilitação encontram mais afinidades com projetos da habilitação em Projeto de Produto do que com os da habilitação em Comunicação Visual. Toda a metodologia básica e a literatura de referência da habilitação em Mídia Digital identifica-se com Projeto de Produto, enquanto os alunos da habilitação desenvolvem uma forte ligação com os cursos de Engenharia, o que faz com que haja uma necessidade constante, dentro desta habilitação, de explicar aos alunos a diferença entre o que se espera de um engenheiro e de um designer.

A habilitação em Mídia Digital investe tanto em projetos virtuais quanto em projetos de interfaces físicas e objetos inteligentes. A etapa de documentação de projetos é muito valorizada dentro da habilitação que, para atenuar uma menor ênfase em disciplinas de Comunicação Visual, inclui um módulo de nivelamento em Análise Gráfica oferecido dentro das disciplinas finais de Projeto em Mídia Digital (DSG1041 e DSG1042).

As principais categorias de projetos de conclusão de curso na habilitação em Mídia Digital são, segundo a supervisora da habilitação: design de jogos eletrônicos, design para web, multimídia e interfaces físicas. Essas são as grandes áreas de projeto para mídias digitais. Categorizando os 85 projetos de conclusão defendidos até o final de 2013 na habilitação em Mídia Digital, 30% dos projetos foram dirigidos a jogos eletrônicos e o restante está dividido entre design para web, multimídia e interfaces físicas, levando em conta a incorporação dos projetos de aplicativos para dispositivos móveis ao grupo de jogos eletrônicos.

Em consonância com as demais habilitações, é frequente a preocupação social nos projetos de conclusão de curso na habilitação em Mídia Digital. As disciplinas de Projeto e o viés social da prática do design estão presentes no posicionamento institucional do curso de graduação da PUC-Rio desde a década de 1970, colocando os “alunos em contato com problemas reais, contando com o usuário nas discussões ao longo do desenvolvimento do projeto, valorizando o processo projetual do aluno e a construção do conhecimento durante esse processo” (RODRIGUES, 2013, p.23).