

5. Procedimentos para análise de critérios de avaliação

Este capítulo descreve os procedimentos da pesquisa desde as fases iniciais de observação, coleta, registro e tabulação temática dos dados, até a construção de corpus textual comparativo em que são identificados os critérios de avaliação de projetos de conclusão de curso na habilitação em Mídia Digital da PUC-Rio.

5.1 Procedimentos preliminares

Os procedimentos iniciais começaram em 2012, no contato direto com a habilitação em Mídia Digital, durante o ingresso do autor da presente tese no Laboratório de Arte Eletrônica – LAE – e, posteriormente, quando se tornou professor-colaborador do módulo de Análise Gráfica na disciplina de Projeto de Design de Mídia Digital (DSG1041). A participação do autor como docente em bancas de avaliação e em fóruns *online* de avaliação de alunos propiciou o desenvolvimento de todas as fases da pesquisa.

A partir das entrevistas, em outubro e novembro de 2013, foi possível construir uma visão global da graduação em Design da PUC-Rio com base nos pontos de vista dos quatro supervisores das habilitações em Comunicação Visual, Projeto de Produto, Moda e Mídia Digital. Os supervisores das habilitações descreveram características estruturais e pedagógicas, competências específicas, além de apresentarem quais as especificidades exigidas nos projetos de conclusão de curso em cada habilitação. As informações, coletadas nas entrevistas com os supervisores, são encontradas nos capítulos 2 e 4 desse documento. Elas explicam quais são as principais características das quatro habilitações, as principais competências desenvolvidas pelos alunos e suas relações com as mídias digitais. Também são descritas a formação acadêmica e a experiência profissional de cada supervisor.

Após as entrevistas com os supervisores das habilitações, foram contatados quatro alunos/autores de projetos de conclusão de curso (um aluno de cada habilitação em Design) que forneceram a versão digital de seus relatórios finais. Também foram acompanhadas as bancas de dois projetos selecionados para fase preliminar da pesquisa, um em Comunicação Visual e outro em Moda.

Como representante da habilitação em Moda foi escolhido o projeto de um aplicativo para dispositivos móveis. Ele foi o primeiro trabalho de conclusão da habilitação concebido para veiculação integral nos meios digitais. Dentre os projetos recentes da habilitação em Comunicação Visual, foi selecionado um projeto de cartaz interativo. Dentre os projetos de conclusão da habilitação em Projeto de Produto, não havia qualquer projeto integralmente veiculado nos meios digitais. Para a presente pesquisa, foi escolhido um “porta comprimidos inteligente” que avisa ao usuário o horário de ingerir os medicamentos.

Em entrevistas semiestruturadas, os alunos/autores responderam a questões sobre seus projetos de conclusão de curso. As entrevistas tiveram o intuito de revelar possíveis ligações entre as habilitações, os projetos de conclusão de curso e os critérios de avaliação, explicitando estruturas metodológicas e conhecimentos específicos para o desenvolvimento dos projetos. Os eventos presenciais (ou por Skype) visaram compreender os relatórios finais de projetos e, unindo os documentos às entrevistas, buscaram responder às questões previamente apresentadas.

O ciclo de entrevistas com os alunos e uma análise superficial dos dados coletados foram suficientes para confirmar a hipótese de que os projetos acadêmicos voltados para as mídias digitais, quando desenvolvidos nas diferentes habilitações do curso em Design da PUC-Rio, geravam resultados diferentes e eram avaliados por critérios diferentes. Também foi destacada a inadequação de um viés experimental, já que os casos estudados diferiam demasiadamente uns dos outros para permitir uma comparação válida.

A primeira fase de observação permitiu redimensionar a complexidade do ambiente observado e determinar a delimitação do universo da pesquisa, que passou a contemplar apenas projetos de conclusão de curso desenvolvidos por alunos da habilitação em Mídia Digital da PUC-Rio. A decisão por delimitar o escopo da pesquisa a trabalhos de conclusão de curso de apenas uma habilitação nivelou o grupo de projetos observado quanto aos cronogramas de desenvolvimento, assim como ao acesso dos alunos/autores a tecnologias, conhecimentos, competências e estruturas físicas.

5.2 Segunda fase de coleta e análise de dados

O segundo procedimento de coleta e análise foi dirigido à nova delimitação da pesquisa, que passara a abordar apenas projetos de conclusão de curso desenvolvi-

dos dentro da habilitação em Mídia Digital. Como explicado, foram acompanhados e registrados dois semestres acadêmicos das bancas de conclusão no ano de 2014, somando 32 projetos de conclusão de curso. As transcrições das falas e as tabulações dos grupos temáticos encontram-se nos anexos desse documento (Anexo 02).

As bancas aconteceram no final dos dois semestres da disciplina DSG1042 (Projeto 8). Contudo, como descrito no segundo capítulo da tese, as bases conceituais dos projetos são definidas ainda na disciplina DSG1041 (Projeto 7). Para facilitar o processo de conceituação dos projetos, a habilitação em Mídia Digital fornece aos alunos uma estrutura de organização dos projetos em desenvolvimento. Segundo a tabela fornecida, os tipos de projeto são divididos em: Animações (curta-metragens 2D e 3D), Videografismos (eletrônicos ou analógicos), Jogos (aplicativos para dispositivos portáteis, browsers, desktop ou TV, interfaces experimentais), Publicações eletrônicas (revistas ou livros eletrônicos para dispositivos portáteis, browsers, desktop ou TV), Teóricos e Artes visuais. Também são fornecidos aos alunos, pela coordenação da habilitação, itens que deverão constar na apresentação durante o primeiro evento de avaliação da disciplina (GZero). No documento¹, é pedido que o aluno descreva a contextualização do tema (a pesquisa de campo referente à oportunidade de projeto); a pesquisa de similares; o levantamento de dados; a capacidade criativa e autoral da ideia; a relevância, os diferenciais, objetivos e aspectos inovadores do projeto. Nos projetos categorizados como “teóricos” e de “artes visuais”, há um item complementar que pede para o aluno apresentar uma hipótese a ser comprovada pela pesquisa.

No final da disciplina DSG1042 (Projeto 8), os alunos devem defender seus projetos nas bancas finais de avaliação como quesito parcial obrigatório para a conclusão da habilitação em Mídia Digital da graduação em Design da PUC-Rio. Nos períodos de 5 a 11 de junho e de 04 a 12 de dezembro de 2014, foram acompanhadas e registradas as defesas. A seleção dos projetos (que tiveram as falas dos professores coletadas e incorporadas à presente pesquisa) foi abrangente e apenas três projetos (classificados como teóricos) não foram incluídos na tese, pois afastavam-se do foco da pesquisa.

Outros quatro projetos foram defendidos no período mas também não foram analisados. Dois projetos não puderam ter suas defesas acompanhadas pelo pesquisador e em outras duas defesas houve problemas na captura do áudio, impossibilitando as transcrições das falas dos professores. Posteriormente, com base nas entrevistas

1. A descrição “avaliações” nas disciplinas DSG1041 e CSG1042 está expressa em documento fornecido aos alunos e se encontra nos anexos da pesquisa como “DSG1041 1042 Avaliações. xlsx”

com participantes das bancas não incluídas na pesquisa e em relação ao volume de informações coletadas, a ausência desses dados não demonstrou impactar os resultados alcançados.

Cada banca de conclusão na habilitação em Mídia Digital é formada por três professores. O grupo participante da pesquisa engloba orientadores, tutores e professores responsáveis pelas disciplinas finais de projeto. As informações obtidas através dos registros dos eventos foram complementadas pelos documentos de avaliação redigidos pelas bancas, para respaldar as notas e a aprovação ou não dos alunos. Nos dois semestres de 2014, todos os alunos foram aprovados em suas defesas.

Com base nas três primeiras transcrições das bancas observadas, foi desenvolvida a etapa inicial de análise da pesquisa, a fim de destacar a recorrência de alguns critérios de avaliação e dividi-los em seis grupos de ocorrência. Cada grupo corresponde a um tema de avaliação. Até o término da pesquisa, 15 grupos temáticos foram destacados.

Ao final de cada banca, os professores preenchem os formulários de Banca de Conclusão de Curso em que são apresentados o parecer da banca, a média da em G2, a média final da disciplina e a recomendação do projeto para a curadoria da Expo Design. A Expo Design é um evento anual em que são expostos os melhores projetos desenvolvidos pelos alunos. Nem todos os projetos bem avaliados são recomendados para a curadoria do evento. Os projetos recomendados precisam já estar em uma fase de testes com usuários, não bastando a apresentação simulada dos resultados projetados. A inserção neste documento das notas finais emitidas pelos professores das bancas e da recomendação ou não, para a Expo Design tem por finalidade complementar os argumentos transcritos e, assim, facilitar a compreensão do contexto observado.

Este entendimento foi necessário para a tabulação dos critérios por grupos temáticos. Vale esclarecer que a pesquisa não objetivou analisar os projetos dos alunos, tampouco questionar a avaliação dos professores nas bancas. Como já dito, o foco da tese é destacar critérios de avaliação de resultados dos projetos.

Seguindo a normatização B # P # prof # (o número da banca, seguido pelo número do projeto e concluído pelo número do professor), é possível rastrear a procedência de cada fala, indicando a circunstância em que a declaração foi feita.

A pesquisa optou por não divulgar, mesmos nos anexos da pesquisa, os nomes de alunos e professores. Eles não são o foco da tese, que busca destacar os critérios utilizados pelo corpo docente para a avaliação de projetos em mídias digitais. No

caso dos professores das bancas, a tese considerou suficiente utilizar códigos que indicam suas relações com a disciplina DSG 1042 ou com a habilitação em Mídia Digital. Sob esta norma, os professores estão identificados (no Anexo 02) por: supervisor da habilitação em Mídia Digital, professor de pauta, professor tutor, professor interno à habilitação em Mídia Digital e professor externo à habilitação em Mídia Digital. Os termos “interno” e “externo” dizem respeito apenas ao grau de participação do referido professor com a habilitação em Mídia Digital, já que todos os participantes das bancas são professores do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. No quarto capítulo da tese está divulgado um resumo das trajetórias acadêmicas do corpo docente.

Também são indicados ao longo das transcrições os grupos temáticos para os quais cada fala está dirigida. São eles:

- [G1]* Análise conceitual e acadêmica da pesquisa
- [G2]* Competências do aluno
- [G3]* Documentação, reprodutibilidade e desdobramentos
- [G4]* Montagem de experimentos e prototipagem
- [G5]* Pesquisa de mercado, utilidade social, experiência do usuário
- [G6]* Análise gráfica, linguagem, expressão, narrativa e comunicação visual
- [G7]* Artes
- [G8]* Inovação, pioneirismo e empreendedorismo
- [G9]* Tecnologia e relação homem/máquina
- [G10]* Interdisciplinaridade, abrangência e relevância do tema
- [G11]* Profissionalismo do projeto
- [G12]* Análise sobre as habilitações do curso e o campo do design
- [G13]* Funcionamento e simulação de funcionamento do artefato
- [G14]* Síntese como processo e resultados do projeto
- [G15]* Relacionamento com o cliente

Após as fases de observação, registro das defesas nas bancas, transcrição e análise dos critérios tabulados, a etapa final da coleta de dados contou com entrevistas não estruturadas com professores participantes das bancas. O objetivo dessas entrevistas foi refinar a tabulação dos critérios de avaliação e aprofundar a compreensão sobre os posicionamentos das bancas.

5.3 Corpus textual comparativo

A partir da transcrição e da tabulação dos grupos temáticos – disponíveis nos anexos da pesquisa – foi desenvolvido um corpus textual comparativo em que as ocorrências de cada grupo são conectadas e interpretadas. Este mesmo procedimento foi reproduzido nos 15 grupos temáticos.

A ordem numérica dos grupos corresponde à cronologia em que cada grupo temático foi reconhecido (e destacado) pelo pesquisador. Ela não representa o grau de importância do tema nem reflete dados qualitativos ou quantitativos. A partir da metodologia empregada, o grau de relevância dos grupos temáticos foi determinado pelo número de ocorrências, pelo número de projetos vinculados às ocorrências e pelo número de professores que utilizaram cada grupo temático como critério de avaliação. A seguir, são apresentadas as primeiras considerações com base exclusivamente na comparação entre as falas dos professores. Assim como acontece no terceiro capítulo deste documento, são percebidas nas falas de um mesmo grupo temático abordagens distintas e, algumas vezes, contraditórias em relação ao critério de avaliação.

O Grupo Temático 1 – Análise conceitual e acadêmica da pesquisa – reúne os diversos posicionamentos dos professores quanto a relatórios, manuais de produto e suportes informacionais utilizados durante as apresentações dos alunos nas bancas. Este tema é bastante explorado nas falas dos professores (48 ocorrências em 23 projetos).

Os documentos digitais produzidos pelos alunos são previamente enviados para os professores participantes das bancas. Neste primeiro grupo são avaliados também os elementos audiovisuais utilizados durante as apresentações presenciais por parte dos alunos, como slides e vídeos de divulgação dos projetos.

“As minhas maiores críticas são em relação à documentação e à apresentação. Eu acho que você foi muito sucinta em ambos. No relatório, eu senti muita falta de mais desenvolvimento, você já mostra o layout final e a gente sabe que foi um processo, que teve experimentação, é até interessante pois tem muita coisa importante que você ouviu, as sugestões de banca, você levou em consideração, alterou, e essas mudanças não estão citadas. É legal que as pessoas vejam as dificuldades que você passou, e como é que você (as) enfrentou” [B2P10-1].

A análise conceitual e acadêmica da pesquisa é feita com base na redação do relatório e do manual de produto (ortografia, gramática etc.) e na descrição dos processos da pesquisa e respectivos registros documentais (fundamentação teórica, citações, análises de similares, referências estéticas, experimentos, capítulos de conclusão etc.).

“Sobre o documento, o texto é ótimo embora ele tenha uns errinhos normais de ortografia, mais de hifenização. Termos em inglês também precisam ser destacados... Deixa eu percorrer rapidinho: achei que faltou profundidade na pesquisa de similares, poderia ter mais detalhes... Uma coisa que você fez recorrente e eu não gostei muito foi dedicar nas legendas um espaço para comentar muita coisa” [B2P5-1].

Um dos focos do grupo temático 1 é a abordagem científica da pesquisa acadêmica e, em particular, do relatório final compreendido como o registro de pesquisa sobre a metodologia de projeto de design.

“Excelente documentação do processo de design, todas as decisões que foram tomadas estão registradas, desde os primeiros experimentos. A documentação do produto está super completa, tem tudo... wireframes com cotas... está tudo lá” [B2P15-3].

“No seu texto, você ‘cospe’ todas as telas. Isso deveria ser um apêndice, não entrar no meio do texto. A metodologia usada nos testes com usuários não está clara. Cientificamente falando, não vale” [B2P6-1].

“São uns tópicos meio soltos, faltou amarrar os pontos. Citar as fontes que você utilizou” [B2P9-2].

A análise conceitual da pesquisa é abordada frequentemente no início das falas dos professores, exercendo a função de introduzir a reflexão sobre o projeto e/ou sobre temas de avaliação mais específicos. Pode referir-se à qualidade da pesquisa, quando citada de maneira geral ou a questões particulares do relatório, do manual do produto ou da apresentação do projeto pelo aluno. Quando os documentos são analisados como um todo, as qualidades do relatório, manual e apresentação são avaliadas pela qualidade do texto/discurso, pela coerência no emprego de diferentes conceitos e metodologias:

Em primeiro lugar, eu queria elogiar a sua iniciativa de fazer um projeto de mídia digital usando o formato do RPG de mesa. Fiquei feliz com as partes iniciais do relatório, onde você justificava o projeto e faz considerações sobre o que o RPG tem de mais legal” [B2P6-2].

“O seu relatório está muito bem escrito” [B1P14-2].

“Discurso conceitual muito rico. O relatório muito rico, escrito com as suas palavras.

Boa pesquisa teórica e conceitual” [B1P1-2].

“Acho o seu trabalho muito consistente. Muito limpo graficamente e conceitualmente” [B1P1-3].

“O documento tem várias questões que prejudicam a imagem do trabalho” [B1P4-1].

“Bom desenvolvimento teórico no relatório. Tentando antever como será a vida no futuro e sugerir caminhos. Você escreve bem. Ótima apresentação. Bem explicado, informal” [B1P5-1].

“O relatório de uma maneira geral é de leitura agradável, de apuro metodológico. O modo como você compilou os dados ajuda na justificativa do seu trabalho” [B1P6-2].

Quando o documento é discutido por partes, as diferentes etapas de concepção e execução do projeto são destacadas junto à necessidade de registro textual e/ou imagético de cada fase vivenciada. O relatório tem, neste caso, a função de explicitar as decisões tomadas durante o processo:

“Senti falta de referências de projetos análogos e da inserção de depoimentos dos usuários, tanto na apresentação, quanto no relatório” [B1P1-1].

“O documento poderia estar melhor. Análise de similares e estética estão boas, mas a diagramação está ruim. A parte técnica pode melhorar. Nos testes de usabilidade, você não separou o 1º teste do 2º. Faltou uma melhor explicação da construção do layout. Uma parte do relatório deveria evidenciar esta construção. Faltou relatar a ordem dos testes com usuários, o que é mais grave. Faltou explicar como se chegou à estrutura do conteúdo. Faltou uma conclusão do processo. Um fechamento” [B1P3-1].

“Probleminhas com digitação do texto, falta de coerência quanto à definição do projeto: você começa chamando de ‘instalação’ depois passa a chamar o projeto de ‘game’. Falta de revisão do relatório que mostra inconsistências na conceituação” [B1P4-1].

“Faltou mais análises de similares” [B1P4-2].

“Você chegou a um alto grau de compreensão conceitual do projeto. [Mas] sua conclusão pode ser mais desenvolvida” [B1P5-1].

“No capítulo que você chama de “Proposta”, você poderia ter declarado o objetivo de cada solução. Como está, não tem muita justificativa. A marca do produto, você também não detalha muito como ela surgiu. Eu acho a marca ótima. As cores, a forma, conceitualmente, a execução dela é muito boa mas, eu gostaria de ter lido sobre o processo de construção” [B1P7-2].

“No relatório, a experimentação está pouco detalhada” [B1P12-1].

“No manual que está anexo ao relatório, você descreve as funcionalidades do sistema, mas eu gostaria de ter visto isso um pouco antes, quando você começa a apresentar o sistema, faltou uma pequena introdução de como ele funciona. Nos testes que você aplicou, faltam informações mais precisas e extensas sobre todo o sistema e não apenas de partes pontuais dele. Talvez a aplicação de um questionário estruturado e a definição de tarefas ajudassem. Para um relato mais detalhado de como você aplicou essa variação do sistema. Se você fez tarefas, se você fez perguntas...” [B1P7-2].

“A documentação é bem completa e detalhada com uma ênfase muito grande na parte visual. Tudo bem que você é designer, está trabalhando na parte visual de um projeto de mídia. Senti falta de coisas que a gente discutia em sala... Dizer porque você tomou essa ou aquela decisão se haviam outras alternativas” [B2P5-2].

“Tanto a parte teórica quanto a pesquisa estética poderiam ser mais abrangentes, a parte técnica não existe no relatório e falta organizar o conteúdo de maneira a facilitar a compreensão do processo. Nas escolhas gráficas, tipografia, sonorização, logomarca... Tudo isso deveria estar dentro de um grande capítulo e todos os capítulos precisam ter mais detalhamento das alternativas geradas” [B2P6-1].

Os relatórios também são abordados como um critério para a avaliação, reflexão ou registro da própria habilitação em Mídia Digital da PUC-Rio e, sob esse aspecto, professores afirmam ser frequente a falta de conclusões nos documentos, destacando a sua importância como “legado”:

“Trabalhos sem conclusão no relatório são frequentes. Seu projeto é uma plataforma de serviços. Se o seu estudo fosse mais teórico, a conclusão seria obrigatória. No seu caso, uma reflexão sobre o seu processo seria satisfatória” [B1P3-3].

“O documento está bem escrito mas ele está muito econômico e você perdeu a chance de explicar várias coisas. O trabalho está tão bom que merecia explicações para os colegas que virão depois e quiserem fazer alguma coisa nessa linha de aplicativos. Na parte de iconografia, você não fala nada de tipografia, também não explica a paleta de cores que é muito boa. Tem várias coisas que você poderia ter colocado no relatório, os sketches, você não colocou nenhum sketch, e no final, o seu relatório não tem conclusão” [B2P13-1].

“As explicações metodológica e de produção poderiam ser mais valorizadas pois reforçam o processo de design. Também faltou a conclusão do projeto, parte importante em um documento que marca o fechamento de um período” [B2P14-2].

“Não sei se é possível através dos seus resultados e da sua apresentação mostrar o tamanho do problema, a quantidade de frames. Realmente faltou uma conclusão em que deveria contar o perrengue, a complicação na troca de arquivos...” [B2P14-3].

Também é analisada a relevância do relatório para o desenvolvimento do projeto de design.

“Outro ponto importante foi a sua capacidade de arrumar esse conteúdo e traduzi-los em diferentes categorias que, no fim, vão dar o corpo da sua metodologia e da sua ferramenta” [B1P6-2].

“Como leitor, a gente quer saber mais sobre você, a gente quer aprender e não consegue essa informação. Como é a realidade atual, as suas expectativas... A gente não sabe se você buscou mais informações sobre o público, se você passou tarefas, como você fez... isso não está no seu relatório” [B1P8-1].

“Você foi a fundo nas questões do grafite e o seu relatório é muito legal porque tem a sua linguagem, as suas reflexões sobre o tema. As suas conclusões e as relações que você faz ao longo do texto são originais e inéditas... A questão da tecnologia do grafite... só isso em termos de desenvolvimento teórico, já seria [suficiente], uma coisa muito legal e muito bem escrita. A metodologia de desenvolvimento que você adotou, de se lançar aos experimentos, de gerar metodologia, de usar os próprios experimentos para tirar conclusões e novas reflexões que geram outros experimentos... Essa série de experimentos e de reflexões levou à definição do projeto” [B2P16-3].

A fase de desenvolvimento conceitual da pesquisa deve ocorrer, principalmente, na disciplina de Projeto 7 (DSG 1041). Ao ingressarem na disciplina DGS 1042, os alunos já trazem grande parte da conceitualização desenvolvida. Por isso, reflexões sobre o período correto para a avaliação conceitual da pesquisa ficam claras nas falas de alguns professores:

“Têm questões do documento que eu considero relevantes de te passar rapidamente mas, perto do resultado final, eu acho que são relativamente pequenas. Os questionários, por exemplo, você poderia ter colocado em separado, no apêndice. Os maiores problemas da documentação poderiam ter sido resolvidos no 1041 (Projeto 7) e é estranho falar sobre isso no 1042 (Projeto 8)” [B1P7-2].

“Eu entrei no projeto, já no Projeto 8. No primeiro momento, o seu projeto me foi apresentado pelo (nome do orientador), que falou muito bem do projeto. Um projeto muito bem conceituado, muito amarrado, muito bem escrito, e é verdade. A parte teórica do projeto, do relatório, realmente está muito bem desenvolvida” [B1P14-1].

O Grupo Temático 2 – Competências do aluno – apresenta os posicionamentos sobre o desempenho do aluno durante o curso e, em particular, durante as disciplinas de projeto final. Este tema é bastante explorado nas falas dos professores (31 ocorrências em 19 projetos).

São destacadas a conduta, a competência e o conhecimento do aluno nas diferentes etapas (de concepção, desenvolvimento e apresentação) do projeto.

“Parabéns pelo resultado e pela seriedade com que você participou das aulas, pela sua participação” [B2P13-2].

“Você sempre foi um ótimo aluno, tem uma afeição pelo conhecimento que eu acho sensacional” [B2P15-1].

O grupo 2 foca na relação com a instituição de ensino, professores e colegas do curso, assim como nas características pessoais e nas competências adquiridas pelo aluno. São elogiadas a tranquilidade, a autoconfiança, a maturidade e as capacidades de organização, de ouvir as sugestões dos professores, de trazer questões e argumentos para defender decisões, além de saber aprender com os próprios erros, entre outros aspectos pessoais.

“Eu lembro de você em três momentos do curso: no 2º período, depois no 5º (período) e agora no final (do curso). São três momentos em que eu pude acompanhar o seu desenvolvimento sem você perder a sua essência” [B1P1-3].

“O (nome do aluno) é um aluno muito discreto e eu admiro isso, a sua tranquilidade” [B1P2-2].

“Ao longo de todo o processo você mostrou controle, tranquilidade... Em um processo que chega ao final com um produto completo, com tudo que você queria fazer, terminado no prazo... E você sempre comparecendo às aulas, sempre mostrando o desenvolvimento do trabalho, a evolução. É um prazer ver o trabalho finalizado e você com toda a maturidade ao longo do processo” [B2P4-1].

“[...] [A]luno presente. Muito disponível. Permitiu que acompanhássemos o processo. O acabamento visual da apresentação, do relatório, está muito bem trabalhado. Esta simplicidade de falar, de explicar se refletiu na sua apresentação” [B1P5-2].

“Você é uma aluna ótima de orientar, você traz suas questões, seus argumentos, você escuta o que a gente tem pra dizer, você aceita a opinião do outro, mas sabe defender o seu ponto de vista e sabe convencer sobre as suas decisões” [B1P10-3].

“Você levava todos os comentários em consideração, testava e ponderava suas adequações ao projeto” [B1P2-3].

“Você foi sempre um aluno presente, tranquilo, sempre trabalhando no seu canto” [B1P2-1].

“Você é muito disciplinado, metuculoso. Incansável. Aberto a ouvir as sugestões dos professores, mas discordava quando achava que não melhorava (o projeto)” [B1P2-3].

Assim como no grupo 1, este tema é empregado com frequência, para introduzir ou concluir as falas dos professores na banca:

“Para fechar, preciso dizer que você foi uma aluna muito presente, incansável na sua procura de melhorar o que estava fazendo. Você teve coragem de voltar e recomeçar várias vezes para encontrar um resultado melhor” [B1P10-1].

“Você desenvolveu bem, desde o início até o final, reunindo todas as ferramentas e competências que foi encontrando ao longo do curso” [B1P1-3].

“Você não desistiu. Você acreditou no seu projeto e soube defendê-lo” [B1P5-1].

“O que você mostra com esse projeto é que você é uma pessoa que sabe aprender” [B1P7-3].

“[...] [C]omeçou nervosa mas melhorou no meio da apresentação. O desenvolvimento do projeto não foi simples. Você ficou muito ansiosa e estava atrasada no cronograma. No ponto de vista pessoal, você teve uma melhora, mas deveria incluir na sua conduta uma maior organização” [B1P3-3].

No curso de Design da PUC-Rio, a abordagem empreendedora é enfatizada no processo de design. Quando esta característica é percebida no aluno, ela é destacada e elogiada. O conceito de empreendedorismo está tão presente na avaliação de projeto da habilitação em Mídia Digital que é analisado também nos grupos temáticos 3 (Documentação, reprodutibilidade e desdobramentos) e 8 (Inovação, pioneirismo e empreendedorismo):

“Como aluna, você sempre foi muito empreendedora, dinâmica e isso [se] reflete no seu projeto” [B1P12-1].

“Você correu muito, você fez muito nesse semestre. É óbvio que se nós formos pegar vários aspectos do seu trabalho, poucos alunos teriam chegado onde você chegou nesse semestre. Você é muito completa, é empreendedora, você tem bastante habilidade na realização das coisas, você tem bastante conhecimento dos aspectos técnicos, do detalhamento do projeto e dos aspectos estéticos” [B1P12-2].

“Você é muito empreendedora, profissional, perfeccionista, segura, inteligente e eu quero lhe parabenizar por essa postura que você tem” [B1P14-2].

“Você foi sempre presente, passou por um processo muito trabalhoso, e nos apresentou o que eu chamo de perfeccionismo bem dimensionado” [B1P10-3].

“O (nome do aluno) foi capaz de desenvolver, foi capaz de conversar, de se fazer entender, não foi uma coisa que ele tenha simplesmente delegado aos programador. Ele programou quase tudo e esse desenvolvedor ajudou. Experimentou vários tipos

de impressoras 3D diferentes, coordenou todas essas partes de maneira muito lúcida e controlada. Falar também do processo de design, desde o começo, o (nome do aluno) queria trabalhar com uma situação real, queria empoderar as pessoas com menor acesso ao sistema de saúde” [B2P15-3].

“Quero elogiar a sua postura profissional, de agregadora de equipe, de coordenadora de equipe. Nesse projeto, você não foi só designer, você foi diretora e produtora. Você formou uma equipe, você conseguiu hipnotizar essas pessoas para trabalharem todos os sábados (risos). Haja força de vontade para fazer uma equipe trabalhar junta e chegar a esse resultado” [B2P14-1].

O Grupo Temático 3 – Documentação, reprodutibilidade e desdobramentos – diz respeito a dar continuidade, implementar ou replicar os projetos apresentados. Para que tais objetivos sejam alcançados, este grupo foca na documentação do processo de produção e do manual de construção do produto e em planilhas de custos e registros dos resultados finais do projeto. Quando as falas abordam os desdobramentos, elas tratam de questões de mobilidade dos resultados produzidos, de reprodutibilidade dos mesmos e do incentivo a uma postura empreendedora por parte dos alunos. A documentação está diretamente relacionada à reprodutibilidade do projeto, à sua capacidade de ser atualizado e de ser alterado posteriormente. Tais alterações poderão ser feitas pelo próprio autor do projeto ou por terceiros, que precisarão seguir coordenadas presentes no manual do produto:

“Na verdade, quando a gente se esforça para deixar documentado o processo de *motion graphics*, é quase um padrão para os trabalhos de *motion graphics* não ter o mesmo grau de detalhamento dos outros. É que o produto (de *motion graphics*), depois que ele está pronto, dificilmente ele vai ser... Entrar em produção, como um site entra, que tem que deixar uma documentação para ser atualizado: ‘Se eu vou mudar uma página, qual é o tamanho do wireframe, quais são as fontes?’” [B2P9-2].

“Excelente documentação do processo de design, todas as decisões que foram tomadas estão registradas, desde os primeiros experimentos. A documentação do produto está super completa, tem tudo... Wireframes com cotas... Está tudo lá” [B2P15-3].

“E existe um projeto que aparece quando você mostra a estrutura narrativa dos vídeos, as escolhas gráficas, tipográficas, os mapas... a gente percebe que houve uma reflexão, que houve projeto e que aquilo pode ser replicado para além das cinco peças já planejadas” [B2P9-3].

Há um constante encorajamento da banca para que os projetos sejam levados adiante, concluídos e implementados, inclusive com a captação de recursos financeiros por parte do aluno:

“Só queria te perguntar como você está pensando em tirar o projeto para fora da faculdade. [...] Se ele poderá ser replicado, se há mobilidade. [...] Gostaria de conversar com você sobre a possibilidade de montar o seu projeto em diferentes eventos. Nosso objetivo é que os projetos tenham vida longa” [B1P1-1].

“Fico feliz de você já ter um encaminhamento para o seu projeto e de poder tocar ele adiante” [B1P8-1].

“Espero realmente que você possa sair da PUC e continuar trabalhando no seu projeto, pois ele tem espaço para seguir em frente” [B1P9-1].

“Descubra que estruturas físicas e financeiras você precisa para implementar o projeto porque você desenvolveu um projeto relevante que tem seus méritos hoje. Nas conclusões, talvez a coisa mais relevante seja incluir os investimentos mais atuais” [B1P9-2].

“Eu acho que esse projeto tem que continuar. Antes que alguém coloque no mercado algo melhor” [B1P9-3].

“Recomendo que você termine esse aplicativo. Tem de desenvolvê-lo e colocá-lo para distribuir” [B1P10-3].

“Agora é hora de ver se o aplicativo vai ser finalizado, pensar na distribuição, ver toda a gama de possibilidades que se tem pra desenvolver. A questão do custo de implantação. Mas é um «projeto» e torço para vê-lo implementado” [B1P11-1].

“Você já tem um planejamento para frente que eu sei que você vai tentar, porque você já vem trabalhando de maneira empreendedora” [B1P12-1].

“O próximo passo é botar para funcionar” [B2P5-2].

“Você tem um projeto com o maior potencial, principalmente para buscar financiamento do governo, para o desenvolvimento do projeto, por exemplo, a *startup* Rio Criativo pode ser um caminho para o seu projeto...” [B2P7-1].

“Acho que é um produto que tem tudo para acontecer. [...] Já dá para mostrar, caso você vá fazer captação ou se você for promover o projeto” [B2P9-1].

“O relatório ficou bom, o documento do produto também. Agora é definir os desdobramentos do projeto, como isso vai integrar, como o site entrar ‘*in real life*’. Ter como meta, fazer que não se engavete o projeto, para vê-lo aplicado na real plataforma” [B1P11-2].

A continuidade da pesquisa acadêmica também aparece como possível desdobramento de projetos:

“Essa fórmula poderia se tornar um trabalho teórico para depois, um mestrado... Talvez você ainda não esteja vendo esse potencial teórico do seu trabalho. [...] Vejo um potencial de você estender isso em um outro nível, em uma pós-graduação” [B2P12-2].

O Grupo Temático 4 – Montagem de experimentos, pesquisa e prototipagem – engloba os testes de experimentação e usabilidade. A ênfase deste grupo é a PRODUÇÃO de testes. Na busca pela melhor solução e pelos registros das experiências com o grupo testado, diferentes tecnologias, materiais e propostas são abordados. Coleta de depoimentos, fotografias e gravações de vídeo com diferentes usuário são frequentemente citados:

“Da experimentação, o vídeo é muito bom, mas faltou depoimentos das pessoas, que deveriam ter sido coletados de alguma maneira” [B1P1-1].

“O ‘videozinho’ com a experimentação dos usuários foi um presente que a gente ainda não tinha visto. A satisfação das meninas, o sorriso, a alegria delas, usando aquilo e funcionando... Vendo a coisa acontecer” [B1P7-3].

“Fica a sensação que você trabalhou muito sozinho, com pouca ênfase na experimentação com os usuários, também não teve a iniciativa de construir ou simular um conteúdo” [B1P8-2].

“Uma coisa que fez falta na apresentação foi você ter testado com diferentes públicos” [B2P12-2].

Descrições detalhadas dos testes e prototipagens são cobradas. Todavia, o valor de tais experimentos é vinculado à análise dos dados e ao impacto dessa reflexão sobre a qualidade do produto projetado:

“Nos testes que você aplicou, faltam informações mais precisas e extensas sobre todo o sistema e não apenas de partes pontuais dele. Talvez a aplicação de um questionário estruturado e a definição de tarefas ajudassem. Para um relato mais detalhado de como você aplicou essa variação do sistema. Se você fez tarefas, se você fez perguntas...» [B1P7-2].

“Na pesquisa de campo, você tem que tratar melhor os dados e comentar mais. Você apenas colocou perguntas e respostas sem atrelar as respostas a nenhum tipo de pessoa ou reflexão. Faltou o perfil das pessoas entrevistadas. E no final das contas, para que essa pesquisa serviu realmente? [...] A metodologia usada nos testes com usuários não está clara» [B2P6-1].

“A metodologia de desenvolvimento que você adotou, de se lançar aos experimentos, de gerar metodologia, de usar os próprios experimentos para tirar conclusões e

novas reflexões que geram outros experimentos... Essa série de experimentos e de reflexões levou à definição do projeto” [B2P16-3].

“Gostei especialmente do processo de experimentação. Fiquei feliz em ver que a experimentação levou à ideia de uma segunda (experimentação), que levou à ideia de uma terceira... Que elas foram cumulativas como eu acredito que devem ser” [B1P1-1].

O Grupo Temático 5 – Pesquisa de mercado, utilidade social e experiência do usuário – engloba questões sobre o público a que o projeto é destinado, o preenchimento de lacunas de oportunidade, a conexão com a sociedade, mercados produtores e consumidores, além de analisar as respostas do público a testes e protótipos. Este grupo foca nas RESPOSTAS obtidas em testes e pesquisas com o objetivo de compreender o público, o mercado e a sociedade na qual o projeto pretende ser inserido. A busca pela relevância social, traduzida por uma oportunidade, necessidade ou espaço para a inserção do artefato projetado, é enfatizada nas falas dos professores e reflete, como já dito anteriormente, uma postura institucional do curso. Mais uma vez trata-se do conceito de empreendedorismo quando valoriza-se a capacidade de encontrar um nicho de mercado:

“Este projeto nasceu de uma questão super atual que é a questão do melhor (mais eficiente) uso da água e essa questão, nesse último semestre, ficou muito evidente a sua importância. A falta d’água é uma realidade. [...] O seu projeto está em sintonia com o mundo real e isso, para nós professores, dá um prazer muito grande, pois essa é a linha do design da PUC, como sempre foi: design para o mundo real” [B2P7-1].

“Projeto muito interessante, pois é muito antenado com o mercado global” [B1P2-2].

“E lidando com uma proposta “grandiosa”, o aluno percebeu uma boa oportunidade com a escolha do tema” [B1P4-1].

“O ambiente influenciou e ajudou a definir o projeto” [B1P7-1].

“A cara de alegria das meninas quando a mágica aconteceu foi a cereja do bolo no seu projeto. O que esse vídeo mostra? Mostra que você trabalhou em um contexto real, numa situação do mundo real, e desenvolveu um projeto real” [B1P7-3].

“[...] [V]ocê escolheu um assunto bem espinhoso. Na época falava-se muito em CPI de ônibus... E você enxergou no tema uma oportunidade no momento em que a coisa estava pegando fogo” [B1P9-1].

“[...] [V]ocê fez uma pesquisa, você desenvolveu um projeto de design, você tem

que acreditar que ele vai resolver a questão... Se não, não faria sentido estar aqui” [B1P9-2].

“Sempre gostei muito do seu projeto. Sempre foi um nicho (de mercado) muito claro” [B2P10-2].

“Você ter achado esse problema, que é eminente no Brasil há muito tempo, escassez de água não é de agora e não é só no Brasil... Você pegou um negócio que é uma mina de ouro e você tem que registrar isso ontem!” [B2P7-2].

Saber escolher o contexto e o grupo (no qual e) para o qual um projeto de design é desenvolvido pode ser tão importante quanto os resultados alcançados, assim como a análise dos testes com usuários pode ser, em si, critério suficiente para a definição e para a validação dos projetos. Nesse sentido, a falta de tal análise caracterizaria uma falha metodológica:

“O que os jovens acharam? O que eles encontraram e como essa interface foi recebida e dialoga com eles?” [B1P8-1].

”[Faltou] você apresentar um pouco mais sobre o seu público-alvo. Você está falando com o empregador e com jovens profissionais, a princípio, de design, né? Esses empregadores... a gente não conhece nada do perfil deles. O que eles esperam de um profissional? Como eles costumam contratar? Enfim... Todo esse conhecimento [se] refletiria no seu projeto e a gente não vê isso. Acho que a gente cai numa armadilha quando a gente é o próprio público-alvo e toma pra si esse conhecimento como uma coisa lógica. Você é parte desse público-alvo, está em um lugar privilegiadíssimo, mas tem que saber o que os outros também querem” [B1P8-1].

Quanto à importância de saber escolher o contexto e o grupo (no qual e) para o qual um projeto de design é desenvolvido:

“Vou falar também do processo de design, desde o começo o (nome do aluno) queria trabalhar com uma situação real, queria empoderar as pessoas com menor acesso ao sistema de saúde” [B2P15-3].

“Vou começar ressaltando a importância do trabalho que você escolheu fazer. Você se envolveu com muito esforço para desenvolver um aplicativo voltado para a reeducação alimentar” [B1P10-1].

“[...] (N)ingüém se debruçou sobre este fato, que tinha a ver com a faixa etária de vocês e (estava) focado em questões que, de algum modo, preocupam vocês... E isso não apareceu no trabalho final, exceto no seu trabalho. Uma coisa de recuperar uma oportunidade que ficou praticamente abandonada, que havia caído num limbo assim... No abandono. Eu acho que voltar-se para isso foi um mérito, voltar-se para esse sentimento coletivo é um diferencial do trabalho do (nome do aluno)” [B2P3-2].

O Grupo Temático 6 – Análise gráfica, visualização de dados, linguagem, expressão, narrativa e comunicação visual – aborda os resultados formais dos projetos, explicitados no produto final e através do relatório, do manual do produto e do material produzido para a defesa na banca (vídeos, apresentação de slides etc.). Este grupo foca na linguagem, na comunicação e na análise gráfica contudo. O tema pode ser resumido ao bom ou mal emprego dos elementos visuais:

“Visualmente bem resolvido” [B1P3-2].

“ Você demonstrou muito o seu cuidado estético, o seu cuidado gráfico” [B1P9-1],

“As soluções visuais da sua apresentação estão excelentes” [B1P12-1].

É estimulada a consistência gráfica entre as diferentes peças produzidas no projeto (relatório, manual do produto, vídeos, apresentação de slides etc.):

“É legal ver os diversos detalhes para resolver cada coisinha. Mostrar a planta do local foi perfeito, sensacional. A identidade visual da apresentação ficou bem amarrada com o produto. Há uma unidade no projeto gráfico. O produto, o relatório e os slides estão dentro desse projeto e isso também é interessante” [B1P11-3].

Também é destacado o relacionamento entre as habilitações em Mídia Digital e em Comunicação Visual. A análise gráfica trata da diagramação dos documentos, da tipografia, da paleta de cores e da escolha das imagens, e foca tanto na visualização de dados quanto na tradução de conceitos e discursos. Há ocorrências em que a análise gráfica baseia-se na pesquisa de tendências (referências estéticas e casos análogos) e há falas em que é apontada a busca por linguagens próprias e originais, seguindo ou não as tendências relacionadas à comunicação visual:

“O trabalho tem a cara do aluno, tem uma expressão própria. E é isso que a gente quer fazer: criar alunos que tenham personalidade. A gente não quer fazer repetidores de moda [tendências], ter ‘receita de bolo’. A gente quer ter pessoas que descubram suas próprias linguagens...” [B1P1-2].

“Você criou uma estética do próprio projeto. A linguagem visual dele, a estética dele, a grossura do spray [a espessura do traço] é reconhecível. [...] Você está fechando [concluindo o projeto/curso] com um negócio que é a sua cara” [B2P16-1].

“Você realmente conseguiu ter a sua própria linguagem, como foi colocado aqui na banca, e isso é uma das coisas mais importantes que um animador deve ter, essa linguagem própria” [B2P3-3].

“Destaco, em primeiro lugar, o desenvolvimento de uma linguagem pessoal. [...] [D] desenvolvendo um trabalho que é a sua cara. Valorizar isso é uma das várias características do design da PUC. [...] A gente aqui não repede modinha, os trabalhos aqui não saem todos com a mesma cara, cada um desenvolve a sua linguagem e [n]isso é o que a gente acredita” [B2P16-3].

“Você se preocupou com a escolha tipográfica, dos pictogramas, a quantidade de experiências com a marca do produto, para escolher o ‘iconezinho’ do aplicativo, e você sempre via o que mais lhe agradava. Você sabia o que queria, o que as outras pessoas queriam, entendendo o mercado. Quais são as preferências e as modas atuais em termos de comunicação visual, então está tudo muito bem resolvido” [B1P10-3].

“A sua pesquisa teórica ficou muito boa e você conseguiu aplicá-la como ‘input criativo’ para as suas soluções visuais. No aplicativo, navegar pelo mapa do ambiente é muito legal, em tempos atrás na web se usava bastante esse tipo de recurso e depois a ‘coisa’ ficou extremamente limpa e parecia que usar um mapa ou uma metáfora visual qualquer era um erro de falta de objetividade” [B1P11-2].

A linguagem não verbal expressa através da navegação, do áudio etc.:

“Quero te dar os parabéns, porque uma das coisas mais importantes que nós consideramos aqui, para todos os alunos, é o desenvolvimento da sua linguagem. O desenvolvimento do seu estilo, o desenvolvimento da sua voz. E com esse projeto, você mostra completamente que você desenvolveu isso. [...] Na sua animação, o toco, como linguagem, é absolutamente adequado ao que você escolheu. A animação tem humor, a animação é cativante... Todas as vezes que a gente mostra para as pessoas, as pessoas riem... Eu gosto muito e eu encorajei você a fazer todas as vozes. Isso acabou se tornando um recurso de linguagem” [B2P3-1].

“O resultado ficou bem completo. Gostei muito da ideia de comunicação horizontal proposta ao manusear o aplicativo. A navegação toda trabalha com a comunicação horizontal, não hierárquica. Talvez algumas pessoas sintam algo diferente, essa falta de hierarquia no aplicativo” [B1P12-2].

“E existia um projeto que aparece quando você mostra a estrutura narrativa dos vídeos, as escolhas gráficas, tipográficas, os mapas... A gente percebe que houve uma reflexão, que houve projeto e que aquilo pode ser replicado para além das cinco peças já planejadas” [B2P9-3].

A análise gráfica pode priorizar a tradução de conceitos e discursos, compreendendo os elementos visuais como a implementação perceptível de tais conceitos:

“Todo o visual dele está delicioso. O seu aplicativo faz a gente ‘comer com os olhos’. A tipografia está muito resolvida, as cores, as fotos estão muito bem resolvidas, os pictogramas estão muito bons, a navegação é intuitiva, realmente funciona” [B1P10-2].

“Usa bem a linguagem visual em movimento ou estática. Você soube dosar isso com o seu discurso. O vídeo e a fotografia ajudaram a organizar o que você queria dizer, traduzir o seu discurso” [B1P1-3].

“Você, o tempo todo, trabalhou com a identidade visual, com as suas referências visuais, fazendo análise gráfica, tirando dali o que você queria na experiência” [B1P2-3].

“A seleção de imagens é excelente, os alimentos parecem muito saborosos, agradáveis, mas ao mesmo tempo as imagens são na medida. Mas o que me incomoda um pouco mais são as mulheres muito saradas, muito bonitas e ainda muito fora de um padrão de normalidade. Ai há um aspecto que depois vale ser revisto. Se vale colocar a mulher tão ideal, tão perfeita, como as que tem lá, voltando o cuidado para a saúde das pessoas. Ele é claro, ele é simples, a interface é muito simples, fácil de navegar. A maçãzinha mordida foi uma ideia ótima. Falo da maçãzinha para dizer que a parte da iconografia do seu aplicativo é muito boa. Acho que você fez ícones muito bem resolvidos, muito bem desenhados, estão muito bons” [B1P10-1].

A narratividade através dos elementos visuais é relacionada ao emocional e interpretada como oposta a questões estéticas:

“Eu acho que nas suas referências e similares, você ficou mais focado na questão narrativa, que é uma coisa interessante porque a sua preocupação declarada é o critério emocional mais que o critério supostamente técnico. E eu entendo o seu ponto: você estava mais focado em produzir uma reação emocional da pessoa que está vendo... E é engraçada essa sensação que você está mostrando para ter o *feedback* no campo emocional e as pessoas fazem comentários sobre traço, composição de quadro... [...] Você trabalhou mais com referências narrativas do que com referências estéticas” [B2P3-2].

A análise gráfica com ênfase na visualização de dados aponta para a simplificação como a expressão visual mais clara e objetiva para explicitar uma tarefa específica. Fundamentos da comunicação visual como cor e composição podem ser avaliados pelo mesmo tipo de abordagem:

“O texto está super correto mas a gente acha que poderia ter entrado alguma coisa de visualização da informação. Para facilitar a compreensão dos pontos principais em cada quadro” [B2P11-2].

“Acho que o seu resultado é muito legal, gosto do visual do seu site, ele é muito contemporâneo, o visual dele é muito limpo, de fácil leitura... Acho que um ponto forte no seu trabalho é [resolver] a complicação da leitura da informação, a gente está aqui na visualização de dados, que é uma área complicada para o design, você tem dados importantes para mostrar... A questão de mapeamento, de pontos de escalada do mundo inteiro, e eu acho que você conseguiu montar um ‘esqueminha’ inteligente, você seleciona uma área, seleciona um país, da zoom daquele negócio... Escolhe a

região, você vai se aprofundando. [...] Isso, eu acho que você resolveu muito bem. Acho também que a forma como você botou a criação de novos pontos, de cadastro... Aquela coisa amarradinha, redondinha... Não é nada ousado mas está exatamente de acordo com o que o usuário espera” [B2P10-1].

“[...] [U]ma coisa que não podemos deixar de enaltecer é a qualidade gráfica do documento. É um dos poucos documentos que a gente abre bem em uma tela de laptop. Como o documento é digital, ele é planejado para ser lido em um tela 16x9. É legal ver um aluno de Mídia Digital, planejando o seu documento para um suporte digital. Todo o cuidado gráfico, a leitura é legal, o uso das imagens, a diagramação muito boa, exceto por você usar a entrelinha de 1 nos textos de massas grandes” [B2P13-2].

“Houve também uma evolução clara na qualidade da apresentação visual do trabalho. O próprio relatório está bonito, só que quando você começa a colocar imagens, principalmente na parte das telas, isso atrapalha. você precisa resolver como conjugar muitas imagens com relativamente pouco texto. Mas é um sinal de que você, na sua trajetória de um ano... É um sinal de maturidade, de sofisticação, da sua capacidade de comunicar visualmente a mensagem. Ainda precisa de alguns ajustes de ocupação do espaço, de diagramação, layout, em especial no mapa e na lista de ônibus” [B1P9-2].

“Falando agora de processo de design, foi uma alegria ver como você conduziu o projeto, muito focado na parte de visualização de informação. [...] Eu acredito que é mais interessante que o cara chegue e abra a interface e: ‘beleza, tá tudo verde’ e que essa comunicação seja feita pela cor. Se o cara abre a interface e ela é predominantemente verde... Isso é uma sutileza, uma elegância de designer, uma cabeça de designer, que me deixa muito feliz e muito satisfeito. Se o cara abre o aplicativo de manhã e checa a pressão dele e insere um novo dado, e a coisa tá roxa, roxo, você vai morrer (risos). Não precisa de notificações se a cor já deu o recado” [B2P5-3].

“No aplicativo, a visualização dos infográficos está muito adequada, está muito minimalista, está muito clara a informação... E está muito bonito. Está muito bem organizado visualmente, tudo alinhadinho, os quadradinhos, numa linha de design que eu, particularmente, gosto. [...] [Q]ualquer pessoa que veja em um minuto consegue entender o que é o seu projeto” [B2P7-1].

Quando é destacada a relação entre as habilitações em Mídia Digital e em Comunicação Visual, as ocorrências reforçam a importância da parceria, assim como destacam o afastamento atual entre as habilitações:

“A integração entre as habilitações, a presença da linguagem visual no seu trabalho foi muito forte. Porque design é um só, a gente separou em habilitações muito por conta das tecnologias diferentes, mas o olhar do designer é um só” [B1P1-2].

“Uma grande acuidade visual, ótimo poder de composição. Valorizou o tema. O papel da (habilitação em) Comunicação Visual foi despertar em você aquilo que você já sabia. Agradeço e valorizo a parceria entre as habilitações em Comunicação

Visual e Mídia Digital” [B1P1-3].

Contudo, nos projetos defendidos na habilitação em Mídia Digital, os fundamentos ligados à comunicação visual, como o uso da tipografia, paleta de cores e composição visual podem estar sendo pouco assimilados pelos alunos:

“A qualidade visual do trabalho, por exemplo, está muito acima da curva. O que é curioso é que você faz parte de uma trinca de alunos, os outros dois já defenderam também nessa mesma qualidade. Isso é curioso e bom. A gente teve essa trinca com essa noção, essa destreza com tipografia, composição, cores, que é acima da média. [...] [L]embro que você mostrou as imagens apenas, a galeria de fotos de trabalho, e eu ficava tocando nas coisas, achando que estava interativo de tão fidedigno a um aplicativo final. Essa qualidade tem que ser enaltecida. [...] [A] qualidade da produção, da composição das imagens é ótima e combina perfeitamente com a identidade que você criou” [B2P13-1].

“Me lembro de ter conversado com você a respeito de produção gráfica, como seria a construção da instalação, e eu reparei nesse dia você muito resistente. Você dizia: ‘eu sei, vai dar certo, confia em mim’, mesmo deixando claro que você não tinha muita consciência das técnicas gráficas, do lambe-lambe, do off-set, da serigrafia, do que seria impresso em bureau... [...] [A] parte dos impressos que ia ser feita com vinco e máquina de corte acabou sendo impressa na inkjet e cortada a mão, uma [peça] só” [B1P14-1].

“Querida pedir para você voltar na tela do wireframe, por exemplo, daquelas cotas de 40 pixels, elas não alinham nada. A cota de 312 pixels, o que ela significa no seu projeto? Questões de grid, de design visual, que repercutem na programação, ficam um pouco deficientes. Questões de tipografia meio retrô, que remete a uma coisa ‘disco dos anos 70’, contribuiria para o visual contemporâneo que você gostaria de dar ao seu projeto? Quando você fala de estética flat, seria interessante fazer reflexões sobre a estética flat, por que escolher a estética flat? Enfim, conceituar as suas decisões” [B1P8-2].

A visualidade também pode ser tratada como um critério estético de valor intrínseco, sendo discutidos de maneira genérica a qualidade, o cuidado e a consistência na sua utilização:

“Você demonstrou muito o seu cuidado estético, o seu cuidado gráfico” [B1P9-1].

O Grupo Temático 7 – Artes – trata da relação com o universo das artes visuais, eletrônicas, cênicas, literárias etc. Este tema é pouco explorado nas falas dos professores (4 ocorrências em 3 projetos).

“Você conseguiu entrar no seu projeto em um potencial que eu acho muito importante: você foi na tecnologia, você foi na comunicação visual, você foi nas artes, você

fez investigação, você pesquisou” [B1P1-1].

“O resultado foi bom mesmo tendo recorrido a modelos digitais já prontos. Você está mais no papel do designer do que do artista 3D. [...] Gosto muito daquelas formas derretendo, gosto muito daquela abordagem inovadora, diferente, sabe? Em termos artísticos, eu gostaria também de ter o mesmo cuidado que você apresentou no primeiro” [B2P4-2].

“Foi excelente a apresentação, muito tranquila, completa. Eu valorizo muito os trabalhos de arte que são feitos no curso, que não são muitos. A gente conta nos dedos os trabalhos. O Departamento chama-se Artes e Design, não é só Design. E o primeiro curso que a gente teve aqui foi uma licenciatura em artes, não era em design. Pouca gente sabe disso. Ao longo do tempo, o design criou tanta força que os projetos de arte, quando chegam no curso, são muito questionados. Acho sensacional que você tenha pego a questão da arte de rua. Em Amsterdam, Londres, Nova York, você fica impressionado, e tenho percebido que no Rio, as coisas têm tido mais espaço. O seu trabalho tem um frescor, uma coisa contemporânea, que a gente precisa valorizar dentro do curso” [B2P16-1].

“Gosto muito do seu trabalho estar no limite entre design e arte, o seu trabalho incorpora processos artísticos e é muito positivo você ver que os resultados que você consegue com o seu projeto” [B2P16-3].

O Grupo Temático 8 – Inovação, pioneirismo e empreendedorismo – aborda os temas relacionados com o ineditismo do projeto, o pioneirismo no emprego de processos inovadores, tanto para a concepção quanto para a implementação dos projetos.

“Você fez uma pesquisa extensa. Eu considero o aplicativo que você desenvolveu inovador. Não existe nada parecido no mercado” [B1P2-2].

“Também acho o projeto inovador, é uma experiência nova” [B1P2-3].

“O seu trabalho é muito novo... E ter colocado no relatório o código-fonte, demonstra que você está falando do mundo físico, real” [B1P5-2].

“O seu trabalho é pioneiro. Você está deixando um legado. É o primeiro no departamento a trabalhar com sensor biométrico. Com vários componentes que a gente tem dificuldade de entender ainda hoje. Você conseguiu desenvolver um projeto de interação. É um projeto de design mesmo tendo um componente tecnológico forte. Você não se perdeu na tecnologia. Você trabalhou com algo que ainda não tinha sido trabalhado dentro do curso. Não tinha referencial” [B1P5-3].

Como descrito no segundo capítulo da tese, a preocupação social está presente em grande parte dos projetos de conclusão da habilitação em Mídia Digital da PUC-Rio. São valorizados os projetos que procuram oferecer novas formas de se pensar a sociedade:

“Você foi muito profissional e generoso com o projeto, que é muito importante para o LIFE (Laboratório de Interface Física e experimental) pois é o tipo do projeto que a gente se orgulha dessa parceria. Pelo cunho social, pelo processo experimental muito forte, pela inovação...” [B2P15-3].

“Bom desenvolvimento teórico no relatório. Tentando antever como será a vida no futuro e sugerir caminhos. [...] É um projeto de inovação” [B1P5-3].

O tema também busca novos enfoques para a atividade do design, assim como o preenchimento de lacunas de oportunidade através da criação de novas empresas, sistemas ou produtos. Este grupo enfatiza a inovação que transcende o emprego de novas tecnologias, valorizando assim como em outros grupos temáticos, o conceito de empreendedorismo e a qualidade de saber identificar oportunidades e transformá-las tanto em uma solução socialmente relevante, quanto em um negócio viável e lucrativo.

“Você já tem um planejamento para frente que eu sei que você vai tentar, porque você já vem trabalhando de maneira empreendedora” [B1P12-1].

“Eu acho que agora é preparar isso aí para vender. Você já tem o protótipo pronto, que funciona. Ainda tem um pequeno ‘gap’ faltando, que é o lançamento das informações no banco de dados” [B2P7-3].

“Imagino que o investidor pode ser de dois tipos, pode ser o cara que escala e pode ser aquele cara que ainda não escala mas pode perceber os atrativos de entrar nesse universo. Você precisa empolgar tanto o que já gosta de escalar como aquele que nunca pensou sobre o assunto” [B2P10-1].

“Achei a animação muito boa. [...] Das pessoas que vão apoiar o projeto, ‘dar grana’ para o projeto, o quanto elas vão conseguir compreender da série a partir do teaser? [...] Eu consegui me envolver nesse drama deles [dos personagens da animação] e consigo acreditar que eles vão ter uma história rica e que as histórias que eles vão viver também vão ser envolventes. Esse projeto tem o maior potencial de captação pela lei do audiovisual” [B2P14-1].

O Grupo Temático 9 – Tecnologia e relação homem/máquina – constata a forte ligação das novas gerações com a tecnologia computacional e o incentivo ao rigor tecnológico/técnico por parte de alunos e professores.

“Às vezes, parece uma geração que nada surpreende... Eles já viram todos os Kinects e os Wiis do mundo... [...] É uma geração que está muito ligada em tecnologia, que já tem muita familiaridade” [B1P7-3].

“Você teve que aprender ferramentas e tecnologias que você desconhecia, principalmente Java” [B1P7-2].

“Você trabalhou na relação homem-máquina e contribuiu para a discussão” [B1P5-1].

“Você está falando de ubiquidade computacional, de uso de sensores tendo o corpo inteiro como ferramenta de comunicação” [B1P5-3].

“O seu trabalho tem muitos desafios técnicos, utilizando tecnologias relativamente novas” [B1P4-1].

“Você ter trabalhado com 3D foi uma lição importante. Primeiro você descartou: “não quero nada com isso, jamais farei 3D, não sei mexer em 3D e não quero trabalhar com 3D“. E em um segundo momento, você observou que era necessário, e aí, meus parabéns por ter enfrentado uma ferramenta que você tinha medo e implicância” [B2P11-3].

“E isso é extremamente positivo pois obriga você a se posicionar [...] a respeito de como prototipar, de usar o XCode... Uma ferramenta de prototipagem como o InVision [...] Eu discordo um pouquinho do que o (nome de um professor) falou a respeito do Cordova, de que quando o seu aplicativo for desenvolvido, ele não poderá ser desenvolvido em Cordova, mas na verdade a gente vai descobrir que o front-end já está praticamente pronto. Ele poderia ser desenvolvido em outra linguagem, mas poderia sim ser desenvolvido em Cordova. E mesmo que ele fosse desenvolvido em outro ambiente, você já vai estar familiarizada com o ambiente do XCode. Você queria, e você provou na reta final, que você conseguiu lidar com JQuery e com CSS avançado, com animação no CSS... Agora que você já entrou no mundo das ‘drogas pesadas‘ (risos), você provou que teria muita facilidade de entrar nesse mundo. [...] [E]ntão eu acho que tem muito mérito. [Você] vai ficar marcada como pioneira nessa área e com certeza outras pessoas vão vir te procurar, assim como você procurou a (nome de aluna)... E foi bom experimentar e poder comparar o XCode com o Eclipse, por exemplo” [B2P5-3].

O foco deste grupo está na implementação de tecnologias inovadoras para o funcionamento do artefato projetado e no fomento ao emprego, mesmo que básico, da linguagem de programação para sistemas interativos:

“Você está trabalhando com uma tecnologia de interação, um aplicativo que foca no usuário” [B1P9-1].

É perceptível também uma tendência a se evitar a simulação de funcionamento ou de navegação dos sistemas interativos:

“Um programador colaborou na reta final para fazer o protótipo final, a última versão do site e a última versão do aplicativo, desenvolvidos em plataforma profissional, não é simulação, o front-end está todo pronto, só parte da base de dados, que é um pouquinho mais complicada, ficou pendente” [B2P15-3].

“O seu trabalho é muito novo e ter colocado no relatório o código-fonte demonstra que você está falando do mundo físico, real” [B1P5-2].

Ainda neste grupo há reflexões sobre a valorização da tecnologia computacional em graduações de Design e particularmente, na habilitação em Mídia Digital da PUC-Rio:

“Na área de computação, fala-se muito de computação afetiva, todos os algoritmos estão indo para esse lado. Design e emoção é algo que está muito atual. E você está trabalhando esse ponto. Agora que você está pensando em levar isso à frente, você tem que deixar isso mais claro. Se alguém da área de tecnologia for ver o seu projeto, ela vai olhar e dizer assim: ‘eu posso colocar aqui alguns algoritmos de computação afetiva’. Ela vai ver o potencial disso aí. E o pessoal da área de design que ver isso também vai se interessar pelo componente emocional do trabalho” [B1P12-1].

“É claro que existe uma deficiência, uma falta de técnicos no mercado, mas quanto esta graduação pretende entrar neste espaço? Porque o seu trabalho demonstra uma característica, você demonstra um interesse técnico muito grande. [...] Na Jobpoint [área de certificação digital projetada pelo aluno], nos certificados que o jovem profissional teria no sistema, por exemplo, se a pessoa teria o direito de colocar o diploma de Design da PUC dentro desses certificados? Porque parece que a sua abordagem do que seria interessante para uma empresa que contratasse designers seria ter o curso da Adobe, ter um curso da Google...” [B1P8-2].

“O que a gente pode dar para você atualmente é Java, Dreamweaver, Photoshop... Amanhã podem ser coisas totalmente diferentes...” [B1P7-3].

O Grupo Temático 10 – Interdisciplinaridade, abrangência e relevância do tema – aborda o intercâmbio de disciplinas, a abrangência do projeto e a importância do tema abordado. Tanto a interdisciplinaridade quanto a abrangência são valorizadas:

“Você foi na tecnologia, você foi na comunicação visual, você foi nas artes, você fez investigação, você pesquisou. Você desenvolveu um projeto abrangente que reúne as atividades que você adquiriu ao longo do curso. [...] Seu projeto valoriza a interdisciplinaridade, o que é muito bom” [B1P1-1].

“Seu processo foi exemplar. O resultado do seu trabalho é uma articulação entre múltiplos olhares” [B1P2-3].

“Vi dois conhecimentos se reunirem: o trabalho do (nome do professor) em mídias digitais e o trabalho da (nome da professora) em educação, ambos muito importantes” [B1P6-1].

“Você foi quem chegou mais perto do que eu entendo que seja um bom casamento dessas duas áreas. Porque eu me aproprio muito disso, por ter um conhecimento na área do design, acho que eu tenho uma vantagem enorme para desenvolver animação. E acho que você conseguiu perceber como a formação da gente é uma ferramenta, uma instrumentação muito boa para a área da animação. A metodologia do design vinha inconsciente o tempo todo no seu projeto, até que caiu a ficha. A gente tem uma vantagem metodológica de organização. Você conseguiu ao longo do curso buscar nas mais diversas fontes as várias possibilidades de se instrumentalizar para um projeto complexo de animação” [B2P14-3].

“Quero ressaltar alguns outros aspectos. Em primeiro lugar, o aspecto da interdisciplinaridade do trabalho. O (nome do aluno) vem da área da Medicina, fez dois anos da faculdade de Biomedicina e essa característica, esse conhecimento, aparece no seu trabalho. Na pesquisa, fica claro que ele sabe com o que está lidando. Interdisciplinaridade também com as ciências da computação, no desenvolvimento de grande parte do código pelo aluno sozinho” [B2P15-3].

“A forma como você concebeu o projeto permite que o sistema possa ser adaptado para vários campos, não só para o comércio de roupas, que foi o objetivo original” [B2P13-3].

O tema do projeto também é avaliado no grupo temático 10. Neste caso, a relevância de problema (ou oportunidade) reconhecido pelo aluno é tão importante quanto a solução encontrada a partir do projeto de design.

“Boa pesquisa teórica e conceitual. Valorizou o tema como agente de transformação para a cidade do Rio de Janeiro” [B1P1-2].

“Você escolheu um assunto bem espinhoso. Na época falava-se muito em CPI de ônibus... e você enxergou no tema uma oportunidade no momento em que a coisa estava pegando fogo” [B1P9-1].

“Sempre gostei muito do seu projeto. Sempre foi um nicho (de mercado) muito claro” [B2P10-2].

“Você ter achado esse problema, que é eminente no Brasil há muito tempo, escassez de água não é de agora e não é só no Brasil... Você pegou um negócio que é uma mina de ouro e você tem que registrar isso ontem!» [B2P7-2].

“Apesar de ser pouco habitual nesse espaço específico (com referência à habilitação em Mídia Digital), ele é, na verdade, um trabalho fácil no campo da filosofia, da antropologia, da sociologia, de algumas questões da psicanálise. Você toca em vários aspectos que são discutidos com mais profundidade em outros campos. O seu trabalho é marcado por uma questão de dualidade. Ele monta uma linha de tensão, por exemplo, entre o pouco habitual e o clássico, entre o bruto e a delicadeza, entre o cru e o elaborado... ele está em uma linha de tensão que desconcerta um pouco as pessoas” [B1P13-2].

O Grupo Temático 11 – Profissionalismo do projeto e do aluno / aplicabilidade / empregabilidade – foca na maturidade do projeto e sua possível inserção no mundo real. Também refere-se ao desempenho do aluno e à possibilidade de contratação no mercado. Neste segundo caso, a ocorrência complementa o tema do grupo 2 – Competências do aluno. Quando as falas avaliam o projeto, profissionalismo pode dizer respeito a um bom acabamento ou se referir a um projeto pouco focado na documentação da pesquisa dirigida às fases de coleta e análise dos dados, à fundamentação teórica etc.:

“Com esse portfólio você está muito bem encaminhado para o mercado profissional. Só para fechar, para mostrar como você foi cuidadoso em todos os detalhes, até a escolha do seu nome da rede foi pensado [...]. Parabéns por sua postura profissional” [B1P2-2].

“A sua interface, para mim, está com uma cara bastante profissional, que deu vontade de ver esse ‘polimento’ da animação” [B2P5-1].

“O produto tem tudo para ir para a frente. É um aplicativo que o vendedor vai estar compartilhando também com o cliente, em lançamentos de coleção, checando cores e tamanhos disponíveis, produtos parecidos...” [B2P13-3].

“[...] [É] como se faz profissionalmente, e acho que seria legal ter uma reflexão sobre isso no relatório. [...] No ‘batidão’ do dia a dia, na correria, no ritmo de TV, você não vai ter tempo de documentar. Você vai fazer como você fez. Tenho a impressão que você fez o projeto como se faz na TV. Mas a gente gostaria muito de ter esse processo um pouco mais bem documentado. Quanto ao produto, ele ficou na minha opinião, impecável. Você foi 100% profissional e criativo” [B2P9-1].

Quando as falas avaliam o aluno, profissionalismo diz respeito à organização ou à competência:

“O típico aluno que faz mais do que fala. O trabalho está profissional, está maduro” [B1P2-2].

“Você está madura profissionalmente” [B1P7-3].

“Acho o seu trabalho muito correto e muito bom. Você hoje está formada, está madura, está profissional” [B1P10-2].

“Você já está empregado e o curso ainda nem acabou. Terminar o curso já empregado e reconhecendo um nicho dentro do seu campo de trabalho... Acho que isso tem um grande valor” [B2P9-2].

“Você conseguiu lidar muito bem com a sua relação familiar e isso não interferiu no seu trabalho. Você desenvolveu uma relação muito profissional com o Comuna. [...] Parabéns, ficou muito profissional” [B1P11-2].

“É isso que a gente espera de um profissional: ouvir e saber argumentar” [B1P10-3].

O Grupo Temático 12 – Análise sobre as habilitações do curso, metodologias e o campo do design – aborda os comentários em torno do campo, do curso de Design da PUC-Rio e da relação entre as quatro habilitações do curso de design da PUC-Rio. Seguem algumas falas que discutem o curso de design da PUC, de maneira geral:

“O trabalho tem a cara do aluno, tem uma expressão própria. E é isso que a gente quer fazer: criar alunos que tenham personalidade. A gente não quer fazer repetidores de moda [tendências], ter ‘receita de bolo’. A gente quer ter pessoas que descubram suas próprias linguagens...” [B1P1-2].

“Você enfrentou o desafio... Isso me fez lembrar da frase: ‘o que a gente espera formar como alunos são pessoas que conseguem aprender a aprender’” [B1P7-3].

“O seu projeto está em sintonia com o mundo real e isso, para nós professores, dá um prazer muito grande, pois essa é a linha do design da PUC, como sempre foi: design para o mundo real” [B2P7-1].

“A gente que trabalha também com comunicação visual, no geral. Falando do curso de design como um todo, não da habilitação [em Comunicação Visual], o curso de design como um curso de comunicação, você não comunicou a sua proposta de comunicação. As suas escolhas não estão bem justificadas” [B2P6-1].

“Na nossa dinâmica, eu entro no Projeto 8 [DSG1042] com o objetivo de fazer as coisas acontecerem. Pego projetos que já estão conceituados, participo um pouco da conceituação, mas, na maioria dos casos, a minha presença é para fazer acontecer, viabilizar o projeto” [B1P14-1].

“Há uma tendência no design contemporâneo de ir muito para o conceito de *storytelling*. Essa é uma área forte na PUC, com disciplinas sobre isso. Acredito que atualmente o profissional de design está mais preparado para contar histórias do que o profissional de comunicação. A direção de arte, a construção narrativa, têm muito a

ver com a formação do designer” [B1P14-3].

“Nessa banca, nós podemos refletir sobre o que a gente faz aqui. [...] Nós seguimos com a nossa disciplina com 7 professores, ainda tentando perceber claramente qual seria a melhor conformação para a condução dos projetos que acontecem aqui e como é que a gente deveria orientar os alunos nas diferentes ‘audições’ [avaliações do andamento dos projetos] pelas quais eles passam. Uma das tensões que a gente vive nessas disciplinas do curso de design, não só nas duas disciplinas finais de projeto [DSG1041 e 1042], mas principalmente nelas, é que parece ser o momento em que as características pessoais dos alunos se manifestam de forma mais intensa” [B1P14-3].

“ [...]Esse seu projeto, ao longo do semestre, ele foi também muito positivo para o laboratório (LIFE), foi vitrine do laboratório, não só para mim, como supervisor do LIFE, mas para todo o departamento. Em visita à PUC, o reitor da Parsons [*The New School*] disse para mim que, em muitos aspectos, nós no departamento estamos na frente da Parsons: ‘em relação a todos os laboratórios que vocês têm aqui, no subsolo, e o trabalho que vocês desenvolvem aqui, vocês têm hoje trabalhos de graduação que na Parsons teriam nível de trabalhos de pós’” [B2P16-3].

“Eu valorizo muito os trabalhos de arte que são feitos no curso, que não são muitos. A gente conta nos dedos os trabalhos. O Departamento chama-se Artes e Design, não é só Design. E o primeiro curso que a gente teve aqui foi uma licenciatura em artes, não era em design. Pouca gente sabe disso. Ao longo do tempo, o design criou tanta força que os projetos de arte, quando chegam no curso, são muito questionados. Acho sensacional que você tenha pego a questão da arte de rua. Em Amsterdam, Londres, Nova York, você fica impressionado, e tenho percebido que, no Rio, as coisas têm tido mais espaço. O seu trabalho tem um frescor, uma coisa contemporânea, que a gente precisa valorizar dentro do curso” [B2P16-1].

Nas falas a seguir são destacadas características particulares da habilitação em Mídia Digital e a sua relação com a habilitação em Comunicação Visual:

“Eu fico muito contente em te encontrar agora e ver nessa apresentação, o seu desenvolvimento. Você também me faz pensar em questões que me preocupam, como o tempo amarrado nos cronogramas e o confronto com o tempo necessário para cada pessoa atingir um certo estágio de maturação necessário para levar o projeto para uma nova etapa” [B1P12-2].

“A parte conceitual tem que estar toda no documento final ou apenas na disciplina de Projeto 7 [DSG1041]? Nós ainda temos que resolver quais informações devem ser cobradas no documento final” [B1P3-3].

“Nós devemos nos perguntar até que ponto devemos cobrar do aluno. O seu projeto assume uma complexidade grande demais para ser desenvolvida apenas por uma pessoa. A nossa exigência é muito grande. Fica a reflexão para avaliar até que ponto a disciplina não deve acomodar trabalhos em grupo, dependendo da sua complexi-

dade” [B1P4-1].

“É importante ressaltar a presença da visualidade no seu trabalho. Eu relaciono isso à presença da (nome da professora orientadora) e da habilitação em Comunicação Visual. [...] A integração entre as habilitações, a presença da linguagem visual no seu trabalho, foi muito forte. Porque design é um só, a gente separou em habilitações muito por conta das tecnologias diferentes mas o olhar do designer é um só” [B1P1-2].

“Você não é como o ‘típico aluno de Mídia’ que começa a projetar pensando só no fluxograma e na interface abstrata e acha que o layout é algo que acontece depois. Você, o tempo todo, trabalhou com a identidade visual, com as suas referências visuais, fazendo análise gráfica, tirando dali o que você queria na experiência. [...] Soube dosar as duas coisas: não deixou para trás as interfaces abstratas, os wireframes, o rigor do IOS, a necessidade de olhar os *guidelines*, mas você também olhou para a tipografia, olhou para a cor, para a composição. Preocupou-se com a qualidade das imagens postadas pelos usuários” [B1P2-3].

Na fala anterior [B1P2-3], o professor aponta preocupações “típicas” de projetos em mídia digital como sendo referentes ao planejamento de *guidelines*, dos wireframes, das interfaces abstratas e do IOS (iPhone OS - sistema operacional para dispositivos móveis). Também aponta como tipicamente pouco exploradas as questões relativas à tipografia, cor e composição. O campo do design de mídias digitais também é citado:

“Design de mídia digital tem dois pilares bem claros, design e tecnologia. A gente está toda hora balanceando essas duas coisas. E nas duas áreas, se a gente pegar a área do design e de computação, o conceito de emoção é a tendência onde as duas áreas estão investindo. Na área de computação, fala-se muito de computação afetiva, todos os algoritmos estão indo para esse lado. Design e emoção é algo que está muito atual. E você está trabalhando esse ponto” [B1P12-1].

“Primeiro quero falar de um aspecto conceitual do seu projeto que é a questão da técnica no projeto de design. A questão da técnica na mídia digital e o quanto o nosso curso pretende suprir uma demanda técnica. Na Jobpoint [aplicativo de certificação para jovens profissionais de mídia digital], nos certificados que o jovem profissional teria no sistema, por exemplo, se a pessoa teria o direito de colocar o diploma de design da PUC? Porque parece que a sua abordagem do que seria interessante para uma empresa que contratasse designers seria ter o curso da Adobe, ter um curso da Google... Que são cursos técnicos, mas em nenhum momento está caracterizado que aquela pessoa sabe pensar design. Sabe fazer gestão de projetos, sabe conceituar visualmente um projeto... São simplesmente cursos de ferramenta. Na verdade, existem vários nichos de emprego e o nicho do seu trabalho seria o nicho técnico. Em relação a esses argumentos seria muito bom se você tivesse estratégias conceituais para convencer a gente de que isso é a realidade” [B1P8-2].

Esse grupo é concluído pelas reflexões sobre a atividade do design, como um todo:

“Design é processo, [...] design é fazer, design é a sua prática” [B1P14-1].

“A metodologia do design está muito clara na sua apresentação: o que era, o que mudou... Você mostra muito bem o processo” [B1P11-2].

“Acho que o jeito como o seu processo começou, esse jeito simples de estar se servindo no bandejão da universidade e perceber que você tinha condições de interferir nesse processo e transformá-lo numa coisa melhor, é extremamente revelador do próprio papel do designer. Esta capacidade de olhar para as coisas que estão acontecendo de uma certa maneira e descobrir modos diferentes e melhores de fazê-las para todas as pessoas. Poder reinventar uma situação para melhor” [B1P10-1].

“Resumindo, a parte técnica está toda aí no projeto, mas como projeto de design, eu acho que tem uma dificuldade de convencer a gente da eficiência e do real uso, de que esse projeto seria realmente significativo ou que funcionaria” [B1P8-2].

“Você uniu a pesquisa teórica à construção de um objeto, no caso, uma ferramenta digital. O seu trabalho não é só teórico. No campo do design, a gente reflete e produz alguma coisa com base nessa reflexão” [B1P6-2].

O Grupo Temático 13 – Funcionamento, simulação de funcionamento do dispositivo e usabilidade – discute os benefícios de fazer o projeto funcionar em vez de apenas apresentar uma simulação do funcionamento planejado; do aluno aprender na prática as complexidades para a implementação dos projetos, tanto a partir da programação quanto de testes de usabilidade. Estar em sintonia com a realidade:

“Eu considero um trabalho excelente. Sua apresentação está visualmente muito boa. É um projeto real para o mundo real. Você aprendeu a disciplina de solucionar problemas. viveu problemas no processo e conseguiu resolvê-los. O mundo real não é uma simulação” [B1P4-3].

Valoriza-se o aprendizado de programação e o desenvolvimento da arquitetura das plataformas:

“O seu trabalho é muito novo e ter colocado no relatório o código-fonte demonstra que você está falando do mundo físico, real” [B1P5-2].

“A gente vê você muito envolvido com a arquitetura da plataforma. [...] A gente não espera que vocês programem tudo, mas a gente espera que vocês consigam demonstrar a sua ideia” [B1P8-1].

“A gente tem a impressão de que você quis desbravar a programação PHP e a parte de desenvolvimento” [B1P8-2].

Também são incentivados testes de usabilidade e construções de protótipos. O objetivo é permitir que o aluno entenda a percepção dos possíveis usuários:

“A gente fez o demo, antes do demo você já tinha feito vários testes de uso, já tinha mostrado sempre ele sendo simulado” [B1P10-2].

Há afirmações de que os projetos podem simular o funcionamento pretendido ou por estarem inseridos em um curso de design (e não de informática) ou por não haver tempo hábil para que os alunos deem conta de toda a complexidade dos projetos:

“Trabalho muito complexo, executado muito bem. O que você conseguiu mostrar aqui nem precisava de programação. Você conseguiu programar o que era suficiente simular a experiência” [B2P13-1].

“Todo o processo foi muito bom e manteve você sempre próximo do usuário. O site poderia ter mais funções, como um cadastro do usuário... Mas juntando todas as frentes que você desenvolveu, é uma questão de recorte, de foco” [B2P15-2].

“Acho também que a forma como você botou a criação de novos pontos, de cadastro... Aquela coisa amarradinha, redondinha... Não é nada ousado, mas está exatamente de acordo com o que o usuário espera” [B2P10-1].

“Você montou uma simulação do aplicativo muito completa. [...] A gente nunca [havia chegado] num produto simulado com todas as telas prontas. Você poder testar tudo, fazer os cálculos... É ótimo para se entender o projeto” [B1P10-3].

O Grupo Temático 14 – Síntese como processo (escolhas) e resultados (implementação) em relação aos objetivos de projeto – trata das escolhas, das tomadas de decisão durante o processo de concepção e desenvolvimento do projeto, além de avaliar os resultados decorrentes de tais decisões. Quando o foco está no processo, são discutidas os objetivos, as tomadas de decisão e os interesses, vistos de maneira geral ou na avaliação de questões específicas. Há uma valorização de escolhas que facilitem a compreensão/execução das tarefas propostas no projeto:

“O projeto foi muito bem implementado e teve uma condução muito acertada, muito correta e ele evoluiu a cada semana“ [B1P9-2].

“A maior qualidade desse seu aplicativo foi você ter usado uma metáfora, que foi [a de] vincular o conhecimento ao aluno“ [B1P7-2].

“Porque o seu trabalho demonstra uma característica, você demonstra um interesse técnico muito grande“ [B1P8-2].

“O dispositivo do lembrete no seu aplicativo: ‘você precisa fazer um lanche!’, por exemplo, é um dispositivo de segurança que evita que as pessoas exagerem na dieta. [...] Desde a lista de compras até o peso da pessoa, ele é completo. É muito difícil encontrar um aspecto que esteja faltando“ [B1P10-1].

“Acho que é um aplicativo de bom senso, não só no conceito, mas na maneira como você executou o seu projeto“ [B1P10-2].

“Parabéns pela apresentação e pelo projeto. Cada decisão que você tomou foi justificada dentro do tempo. O vídeo também está muito bom, deixou claro que o aplicativo não é para afastar as pessoas do local, do contexto“ [B1P11-3].

“Você consegue utilizar não só a tecnologia [a] que todo mundo tem acesso, mas [a utiliza] de uma maneira que as pessoas já conhecem. Você não está propondo nada que as pessoas terão que estudar, ninguém terá que ser treinado. As pessoas gostam de comentar? Então terá um espaço para comentários. Cada decisão dessas, você assume de uma forma inteligente, eficiente e bem dimensionada. Você está utilizando os recursos corretos no momento correto com os aparelhos corretos“ [B1P9-3].

“A sua pesquisa teórica ficou muito boa e você conseguiu aplicá-la como ‘input criativo’ para as suas soluções visuais“ [B1P11-2].

Quando o foco está nos resultados, é discutida a transformação de objetivos conceituais em manifestações perceptíveis, quase sempre incentivando a passagem de algo complexo para algo simples.

“Quando a gente olha a sua interface, ela é muito simples. Mas a gente vê que é resultado de testes semanais com o usuário. Você se preocupou muito com o usuário final e as questões que vinham eram problemas que você tinha que solucionar. Seu projeto foi crescendo semanalmente e tornando a interface cada vez mais simples“ [B1P9-1].

“Você partiu de algo complexo e o transformou em algo simples“ [B1P5-1].

“Você levava todos os comentários em consideração, testava e ponderava suas adequações ao projeto. O resultado gráfico está muito bem resolvido“ [B1P2-3].

“Você conduziu o projeto fazendo diversas escolhas inteligentes. [...] Você começou a contornar os obstáculos com soluções pontuais. Cada solução que você vai trazendo é muito simples. Mas quando você junta essas soluções, o projeto fica bem completo“ [B1P9-3].

“A sua interface é muito simples, mesmo lidando com diversas informações. Ficou objetiva e sofisticada“ [B1P11-1].

“A gente queria ver uma simulação. Você falou de gamification como algo sedutor, mas o seu projeto não aplica essa sedução. Tem uma porção de coisas que estão claras para você mas para a gente não ficam claras. Você deve perceber a distância entre o que você está pensando e aquilo que você está conseguindo mostrar“ [B1P8-1].

“Há tempos na web, se usava bastante esse tipo de recurso, e depois a coisa [web] ficou extremamente limpa e parecia que usar um mapa ou uma metáfora visual qualquer era um erro de falta de objetividade“ [B1P11-2].

Os resultados são, muitas vezes, avaliados como a materialização do processo concluído, podendo sintetizar e validar o projeto como um todo. “Os fins justificam os meios”. Neste caso, o projeto é ocasionalmente descrito por características subjetivas, culturais, como, por exemplo, “agradável”, “alegre” e “tosco”:

“O quanto você trouxe para o projeto... Mudanças... Por mais estresse que você tenha tido, medos, você deu conta de retomar, de refazer, e o que importa é o resultado“ [B1P12-1].

“Fiquei bastante satisfeito com os resultados do projeto. [...] Tem questões do documento que eu considero relevantes de te passar rapidamente mas, perto do resultado final, eu acho que são relativamente pequenos. [...] Se você chegou nesse resultado tão bom, é obvio que teve um processo super competente de design de interação“ [B1P7-2].

“Ele [o aplicativo] é agradável, ele é bonito, ele é alto-astrol, é motivador, ele não é uma coisa pra baixo, ele é alegre“ [B1P10-1].

“A sua interface é muito bem resolvida e ela é fruto de uma série de interações trabalhosas, com várias tentativas, diferentes soluções...» [B1P11-3].

“O seu projeto ficou ‘irado’. [...] Eu lembro principalmente da disciplina de vídeo, quando você construiu uma animação que também ficou muito boa, usando também essa linguagem, que provisoriamente, a gente pode chamar de ‘tosca’, na falta de um adjetivo melhor. Mas não considerando o tosco, o rústico, como uma coisa pejorativa. Esses adjetivos têm uma coisa muito cultural e, às vezes, se usa ‘tosco’ para dizer que está ruim. Esse não é o caso aqui. Na sua animação, o tosco, como linguagem, é absolutamente adequado ao que você escolheu“ [B2P3-1].

“Avaliando o seu projeto como um todo, ele poderia ter tirado mais proveito do campo do design voltado às narrativas tanto visual como textual“ [B2P6-2].

“A gente nunca chegou [havia chegado] num produto simulado com todas as telas prontas. Você poder testar tudo, fazer os cálculos, é ótima para se entender o projeto“ [B1P10-3].

Durante as avaliações dos resultados, é possível perceber um retorno à fase de conceituação do projeto. São verificados os objetivos e constatadas pelos resultados, as intenções que geraram o projeto:

“Você estava mais focado em produzir uma reação emocional da pessoa que está vendo... E é engraçada essa sensação que você estar mostrando para ter o *feedback* no campo emocional, e as pessoas fazem comentários sobre traço, composição de quadro... [...] Eu gosto do partido que você adotou, mas acho que, mesmo dentro desse partido, você poderia ter aproveitado melhor algumas referências desse mesmo campo narrativo. Mas acho que na tentativa de estilo, os vários pequenos achados que você usou na sua animação foram excelentes, e você precisa acreditar nessas ideias, investir nelas e criar pequenos protagonistas para contar a sua história, com o seu humor“ [B2P3-2].

Os resultados de projeto apresentados nas bancas, quando o enfoque está na interação com usuários, são, em geral, avaliados como algo em processo de desenvolvimento contínuo. Neste caso, ou os resultados são aceitos como um recorte, ou como algo em processo:

“Todo o processo foi muito bom e manteve você sempre próximo do usuário. O site poderia ter mais funções, como um cadastro do usuário... Mas juntando todas as frentes que você desenvolveu, é uma questão de recorte, de foco“ [B2P15-2].

“Você reconhece que o projeto hoje é isso, mas que o tempo inteiro você vai estar dialogando com o usuário e o tempo inteiro ele vai contribuir com o seu trabalho“ [B1P9-1].

São resultados do projeto as estruturas visuais (estáticas e em movimento, bidimensionais ou tridimensionais) e sonoras.

O Grupo Temático 15 – Relação com cliente – tem pouca relevância como critério de avaliação, surgindo apenas em uma banca (das 32 analisadas). Era o caso em que a aluna desenvolveu como projeto de conclusão de curso um aplicativo para o negócio do próprio irmão. O tema não ser abordado nas falas dos professores é consequência do número reduzido de projetos de conclusão serem concebidos para clientes contratantes reais. Daí a preocupação dos professores (das disciplinas DSG1041 e 1042) com o cumprimento dos cronogramas do projeto neste caso específico.

“Você ter trabalhado para alguém próximo, ter como cliente alguém da família, tornou o processo mais delicado. E também ficou mais delicado [complicado] para nós professores ajudarmos você a conduzir um projeto de um ano. Como vai ser a cons-

tância disso? Mas, como você disse, essa proximidade foi tratada com tranquilidade e você soube tirar partido dela. O componente afetivo só veio a somar” [B1P11-1].

“[Perguntávamos] se qualquer decisão a ser tomada passaria pelo cliente e impedisse a produção dentro dos nossos *deadlines*? Esse problema não ocorreu” [B1P11-2].

5.4 Refinando os critérios de avaliação

Desde o início da fase de tabulação, a pesquisa lidou com a necessidade de classificar uma mesma fala em mais de um grupo temático. Isto ocorreu em consequência de os 15 grupos destacados complementarem-se na função de avaliar o desempenho dos alunos e a qualidade dos projetos defendidos. A tabulação das ocorrências em mais de um grupo permitiu explicitar e quantificar as coincidências temáticas entre os critérios de avaliação.

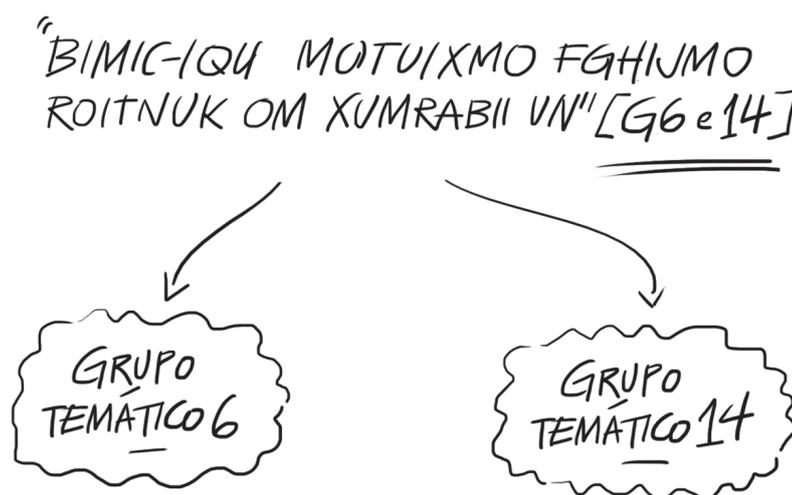


Figura 5 – Tabulação de uma mesma fala em mais de um grupo temático.

Grupos temáticos explicitam percepções diferentes sobre a escolha do tema, problema ou oportunidade, as capacidades projetuais do aluno, as características e objetivos da habilitação em Mídia Digital além dos conhecimentos relacionados à comunicação visual. A percepção de um problema específico, por exemplo, pode tornar-se tão ou mais importante do que as soluções encontradas para solucioná-lo, dependendo do grupo temático.

Excluindo o grupo referente ao relacionamento com o cliente (grupo 15), todos os grupos temáticos compartilharam a tabulação de uma mesma fala em pelo menos uma ocasião. O grupo sobre comunicação visual (grupo 15) compartilhou a tabulação de vinte falas com o grupo sobre síntese projetual (grupo 14). Estes dois

grupos tiveram o maior número de falas coincidentes, o que indica o alto grau de complementaridade entre seus temas de avaliação. O segundo maior número de falas coincidentes (oito compartilhamentos) ocorreu entre o grupo que avalia o projeto por um viés acadêmico (grupo 1) e o grupo sobre síntese projetual (grupo 14). Esses dois grupos tratam dos documentos apresentados pelo aluno ao final do projeto de conclusão de curso, tais documentos são compreendidos ora como registro científico, ora como os resultados formais do projeto.

Seguem abaixo os principais compartilhamentos entre grupos temáticos.

GRUPOS TEMÁTICOS	FALAS COMPARTILHADAS	GRUPOS TEMÁTICOS	FALAS COMPARTILHADAS
6 e 14	(20)	4 e 5	(3)
1 e 14	(8)	8 e 9	(3)
6 e 12	(6)	5 e 9	(3)
1 e 6	(6)	9 e 13	(3)
1 e 12	(6)	9 e 12	(3)
3 e 6	(5)	6 e 13	(3)
13 e 14	(5)	4 e 3	(3)
		5 e 6	(3)
		7 e 12	(3)

Figura 6 – Tabelas de compartilhamentos.

29 outros compartilhamentos quantificam uma ou duas falas coincidentes entre grupos temáticos. Somados, a tabela de compartilhamento apresentaria 45 pares de grupos temáticos, abarcando 14 dos 15 grupos destacados pela pesquisa. Este fato destaca as inter-relações entre os temas. Categorizá-los separadamente segue uma metodologia de análise que, como explicado no capítulo 4, separa para em seguida, reagrupar o conteúdo de observação. A última fase analítica, de cruzamento com os conceitos teóricos, reordena os dados e aponta quais são os parâmetros adotados pelo grupo participante para a avaliação acadêmica na habilitação em Mídia Digital da PUC-Rio.