

## 7. Considerações finais

A presente tese analisou os critérios de avaliação acadêmica praticados nas bancas finais da habilitação em Mídia Digital da PUC-Rio. Por intermédio da análise de conteúdo temático-categorial, com enfoque qualitativo, foram assinalados 15 grupos temáticos que, depois de relacionados à fundamentação teórica, geraram 15 critérios de avaliação. A metodologia adotada na pesquisa buscou identificar parâmetros para a avaliação de projetos e os analisou em relação aos conceitos de síntese projetual, linguagem da forma e experiência do usuário. A pesquisa também procurou explicitar a relevância do processo de síntese para o desenvolvimento de projetos de design e determinar a influência da linguagem da forma e da experiência do usuário na avaliação acadêmica de projetos recentes para mídias digitais. Orientadas pela proposta analítica de Laurence Bardin, as etapas metodológicas da pesquisa contaram com a análise preliminar dos dados, a exploração do material coletado e o tratamento interpretativo dos resultados. Para tanto, foi desenvolvido um plano de operações que conjugou fases de levantamento, registro, transcrição, tabulação, construção de corpus textual e cruzamento com a fundamentação teórica referente ao universo da pesquisa.

Como descrito no segundo capítulo, todas as disciplinas de Projeto têm seus próprios critérios de avaliação. Tais critérios envolvem regularmente: 1) A análise do processo de desenvolvimento do projeto; 2) A eficiência do projeto; 3) Os métodos de apresentação; 4) Os registros do projeto; 5) A participação dos alunos durante as disciplinas.

A análise do processo de desenvolvimento baseia-se na avaliação da metodologia escolhida pelo aluno, no levantamento dos dados, na problematização e nas definições conceituais ligadas ao tema do projeto.

A eficiência, como critério de avaliação, destaca a adequação do tema, o contexto de aplicação da solução e a validação dos resultados.

Quanto à apresentação do projeto, são avaliados o tratamento gráfico das peças produzidas pelo aluno, a clareza e a estrutura narrativa do projeto.

Os registros do projeto envolvem a organização do conteúdo, dos textos e ima-

gens incorporados ao projeto gráfico do relatório e, quando existente, ao manual do produto.

A participação do aluno é medida por sua presença em sala de aula, pela relação com os professores e colegas, por sua capacidade de cumprir prazos e de entregar resultados.

Nas bancas de conclusão do Projeto Final em Design de Mídia Digital (DSG1042), todos os itens acima citados estão presentes, assim como estiveram presentes, com maior ou menor intensidade, em todas as avaliações anteriores, nas disciplinas DSG1041 e DSG1042.

São exigidos, durante a disciplina Projeto em Design de Mídia Digital (DSG1041), o reconhecimento de uma lacuna de oportunidade social e o desenvolvimento da fase conceitual do projeto. Ainda no início dessa disciplina, o aluno apresenta para uma banca de professores sua proposta de projeto junto à ficha de aceite do orientador convidado. Nos meses seguintes, o aluno desenvolve um planejamento detalhado com metas, nichos e reconhecimento de oportunidades para a implementação do projeto de design, aliado a pesquisas teóricas, estéticas, de similares e a identificação de possíveis diferenciais. Ao final da DSG 1041, o aluno precisa ter incluído ao relatório da disciplina o escopo do projeto, a documentação da proposta em andamento e estudos de viabilidade técnica, de testes de simulações e de desenvolvimento de protótipos.

A primeira avaliação da última disciplina do Módulo Específico em Design de Mídia Digital (DSG1042) acontece ainda no início do semestre. Nessa avaliação inicial são verificadas se as observações e exigências levantadas pelos professores durante a banca final da disciplina DSG1041 foram implementadas. Nas segunda e terceira avaliações são verificados o andamento do projeto, avaliados a documentação e uma versão beta do produto em desenvolvimento.

O *Demo Day* acontece uma semana antes da avaliação final. Nele, os alunos colocam seus produtos disponíveis para teste de uso por professores e alunos da disciplina. Nas bancas finais, que encerram a disciplina, são analisados a documentação do projeto, o produto finalizado e a defesa do projeto, de até 30 minutos, apresentada pelos alunos.

Ao longo da análise das falas dos professores nas bancas finais foram destacadas múltiplas abordagens para a avaliação dos projetos dos alunos. Em alguns casos, essa multiplicidade era decorrente das diferentes percepções no grupo par-

ticipante, em outros casos, ela caracterizava linhas teóricas contrárias em relação aos resultados obtidos pelos projetos. A fundamentação teórica da pesquisa foi concebida para analisar as convergências e os antagonismos conceituais que respaldam diferentes abordagens de avaliação, ora validando os resultados de projeto por um viés fundamentalmente pragmático e embasado nas ciências exatas, ora os validando nas ciências humanas pela incorporação de componentes histórico-culturais. Polarizações também são destacadas entre os valores ligados à modernidade e à pós-modernidade. Sob esta perspectiva, o potencial interativo das mídias digitais, por um lado, passa a forjar um ambiente propício à ruptura de paradigmas universalistas, e, por outro, parece resgatar padrões de homogeneidade para a linguagem visual.

Na tese de Spitz sobre o papel do desenhista industrial no processo de desenvolvimento tecnológico computacional, publicada na década de 1990, eram vislumbradas a ampliação e a flexibilização da atividade profissional no campo do design decorrentes das mudanças no modelo de produção industrial e nas formas de trabalho mais cooperativas e interdisciplinares. Também eram esperados para o futuro um aumento nas possibilidades de intervenção/alteração dos produtos nos mais diferentes estágios de fabricação (SPITZ, 1993, p. 228). Tais mudanças propiciariam a concepção de novas linguagens e exigiriam enfoques não-tradicionais para o ensino do design. Pouco mais de vinte anos da publicação dos estudos de Spitz e é possível afirmar que foram alcançados (ou ultrapassados) os patamares previstos na época. O design, como atividade projetual, vem conquistando gradativamente uma maior participação estratégica nos negócios e na sociedade, em grande parte, pela maleabilidade das mídias digitais e por sua capacidade de mensurar resultados. Atualmente, os meios digitais permitem muito mais flexibilidade, se comparados aos modelos de produção em larga escala, característicos da modernidade. Isso tudo deveria ampliar e diversificar experimentações, ao mesmo tempo, que tornaria desnecessária a busca por linguagens universais capazes de comunicar a todos da mesma maneira. No entanto, embora a predisposição interativa dos sistemas computacionais possa ser compreendida como favorável ao fomento da pluralidade, em relação ao uso da linguagem visual, todavia, isto parece não ter ocorrido.

As abordagens científica, empreendedora, profissional e social são determinantes para a avaliação dos projetos acadêmicos na habilitação em Mídia Digital da PUC-Rio. A abordagem científica favorece a observação, o raciocínio lógico, as fases analíticas e as experimentações comprobatórias para respaldar as diversas tomadas de decisão durante o desenvolvimento de projetos. As abordagens empreendedora e profissional destacam a geração de soluções inovadoras,

de possíveis impactos sociais, desdobramentos comerciais do projeto através de sua possível inserção no mundo real. As abordagens empreendedora e profissional também podem relacionar-se às competências dos alunos. As características pessoais são percebidas como parte dos resultados dos projetos quando compreendem algo adquirido ou aprimorado pelo aluno durante o desenvolvimento do projeto. Neste caso, elas avaliam a seriedade, a tranquilidade, a autoconfiança, a maturidade e a postura profissional do aluno, assim como, as capacidades de organização, de ouvir as sugestões dos professores, a empregabilidade do aluno no mercado profissional e sua capacidade de entregar resultados. A abordagem social também impacta o desenvolvimento de projetos reconhecendo lacunas de oportunidade, mudanças de comportamento e melhorias sociais por meio das especificidades do design de mídia digital.

Através das falas dos professores pode-se perceber a importância das experimentações, necessárias para validar os resultados formais dos projetos de design além da simplificação visual e da reprodutibilidade dos projetos serem valorizadas. As experimentações são a etapa necessária para o descarte das soluções menos eficientes dentro de um contexto real. Além disso, com base em um “fazer reflexivo”, elas complementam a fase conceitual do projeto ao evidenciarem outras questões e incluí-las no processo de concepção de respostas. A simplificação dos elementos formais visa reduzir o esforço no acesso a uma determinada informação e fundamenta-se em valores ligados ao design moderno, em preceitos de usabilidade e de visualização de dados. As avaliações também focam na continuidade/reprodutibilidade dos projetos e relacionam-se com os resultados tanto formais quanto os gerados pela experiência na interação social. Com o foco na reprodutibilidade dos projetos, os resultados formais estão subordinados à facilitação do acesso ao conteúdo, valorizando a capacidade do projeto ser replicado, atualizado ou alterado.

Alguns critérios legitimam a avaliação dos elementos formais dos projetos a partir do uso da linguagem visual e do processo de síntese. Quando o foco está na síntese, os resultados formais são avaliados por sua capacidade de representação dos objetivos conceituais dos projetos, indicando a concepção de um conceito aliado ao processo de concretização desse mesmo conceito no projeto concluído. A palavra “estética” surge frequentemente nas falas dos professores para referir-se a uma etapa de pesquisa de referências que auxilia o aluno na definição de diretrizes formais para o projeto em andamento. No entanto, embora a pesquisa estética apareça em quase todos os relatórios finais na habilitação em Mídia Digital, a análise dos aspectos estéticos, visando a integração de padrões comportamentais ou de construções culturais, praticamente não é mencionada nas falas dos

professores, conforme documentado no Cap.5. Da mesma maneira, a valorização da consistência visual pode relacionar-se com a manutenção de uma “essência do projeto”, neste caso, voltada à síntese projetual, ou pode estar associada a valores de homogeneidade ligados à modernidade. Em termos dos critérios praticados nas bancas finais da habilitação em Mídia Digital, os posicionamentos pautados na linguagem visual foram, em muitos casos, próximos a estratégias restritivas originalmente vinculadas a parâmetros de produção em larga escala.

Com base nas falas dos professores e, em sintonia com a fundamentação dos preceitos de usabilidade, as avaliações dos resultados formais restringiram-se a valores universalistas da percepção visual com foco na visualização de dados. Sob esse aspecto, o enfoque dado para a linguagem visual poderia ser considerado tradicional pois se aproxima das influências modernistas dos anos 1950. Os alunos são incentivados a recorrer a soluções visuais já consolidadas por critérios de usabilidade, tendências tipográficas e de composição gráfica em nome da eficácia perceptiva, da neutralidade e da simplificação baseada num suposto “senso comum universal”. A mesma abordagem é encontrada nas teorias da percepção visual que embasam posicionamentos no campo do design da informação e parecem contemplar, até os tempos atuais, uma linguagem perceptiva comum a todos os seres humanos, em todos os tempos e em todos os lugares. Todavia, com referência aos estudos de Nöe, tais objetivos não atendem à percepção humana pois, segundo ele, o ato de perceber baseia-se na sondagem e no reconhecimento e deve ser definido como um tipo de interpretação subjetiva e privada. Através da potencial maleabilidade dos meios digitais, projetos de design têm a capacidade tecnológica para propiciar tal subjetividade e individualismo. Além disso, a tendência dos ambientes digitais à interação e à quantificação das respostas aponta para a aquisição de conhecimentos específicos através de sistemas de métricas que validam a metodologia dos projetos. Apesar desse imenso potencial de customização e adaptabilidade oferecido pelas novas tecnologias digitais, curiosamente os conhecimentos e técnicas que poderiam propiciar maior subjetividade e individualismo às soluções projetuais são ainda utilizados de maneira bastante superficial por alunos de Mídia Digital, possivelmente por serem pouco incentivados por seus professores a fazê-lo.

Como apresentado no terceiro capítulo da tese, metodologias atuais para a gestão de projeto de design são propícias ao controle e à medição dos benefícios alcançados. No método HCD (Human Centered Design) da IDEO, por exemplo, a avaliação de resultados é baseada em métodos quantitativos e qualitativos de medição de experiências. Todavia, segundo Flusser, projetar a experiência de outra

pessoa é metodologicamente inexequível pois, assim como a percepção, toda experiência é uma ação subordinada às condições particulares daquele que a vivencia. Segundo esta premissa, o que podem ser planejados são os artifícios “geradores de experiência” mediante a interação das pessoas com os resultados perceptíveis do projeto. Estes artifícios são recursos concebidos e propagados através da percepção da forma, variando seus significados de acordo com a competência, a familiaridade e os entendimentos das pessoas na interação com os resultados formais projetados.

O planejamento de “estratagemas baseados na linguagem da forma” deve suscitar certas interpretações nas pessoas respaldadas pela análise de recorrências histórico-culturais, do conhecimento de quais significados são mais usuais em determinados contextos. Para tanto, a avaliação dos elementos formais deve acontecer por meio de testes com o usuário. Contudo, para a presente pesquisa, testes e experimentações de protótipos são tão imprescindíveis quanto insuficientes. Testes são processos de verificação/provocação necessários, porém, sob uma abordagem do design centrado nas pessoas, a análise da forma através do uso é parcial pois acontece somente após o processo de síntese projetual, não antes nem durante. Apenas depois da geração de propostas formais é possível testá-las, prototipá-las. E novamente, com base tanto nas falas dos professores quanto na fundamentação dos preceitos de usabilidade, a concepção de propostas formais nos projetos de mídia digital acaba por priorizar a estrita visualização/aquisição de dados em detrimento das múltiplas possibilidades de geração de significados por intermédio das sínteses projetuais.

Este estudo enaltece a habilidade dos designers de projetar os artefatos presentes na cultura material, distinguindo-os dos demais. É o planejamento de artifícios comunicacionais através da forma, contemplando a subjetividade de seus interagentes e compreendendo a relação indissociável entre os elementos formais perceptíveis e a geração de significados. Neste sentido, os projetos devem ser validados tanto pelos resultados/benefícios na interação social quanto pela análise formal desses mesmos resultados. A relevância do processo de síntese para a avaliação metodológica no campo do design deve se dar através de experimentações e pela fluência na linguagem da forma. Os conceitos de *affordance*, por Gibson, de mitologia, por Barthes e de síntese projetual devem estar associados aos fundamentos da comunicação visual para a concepção das proposições formais dos projetos, assim como, conhecimentos ligados às tecnologias digitais. Os resultados devem ser avaliados pela utilização da gramática visual (questões relativas à tipografia, cor, composição, entre outras), pela coerência discursiva, pelo princípio de redundância e pela transposição de valores conceituais para todos os elementos perceptíveis

do projeto, reforçando assim a importância da parceria entre as habilitações em Comunicação Visual e Mídia Digital.

A capacidade dos designers de moldar a maneira de como o mundo artificial se manifesta ultrapassa as funções de embelezamento, decoração ou visualização de dados. Ela alude à construção de significados. Para Krippendorff, fazer design “é dar sentido às coisas”. A complexidade do meio contemporâneo é administrada pela distinção entre as características relevantes para os usuários e as irrelevantes ou potencialmente prejudiciais à interação com o ambiente. Compreender a capacidade do design de gerar características socialmente relevantes através das sínteses projetuais deve tornar-se determinante para o desenvolvimento de projetos voltados às sociedades da informação. As sínteses constroem sentido, exteriorizam ideias e estabelecem conexões. Sob a ótica da síntese, os resultados formais são a representação do projeto e, como tal, referem-se não apenas aos elementos apreendidos pela visão mas a todos os dados perceptíveis e encontrados no contato direto com os resultados projetuais, abarcando os cinco sentidos do corpo humano.

Design também pode ser definido como a elaboração de resultados originais com o uso de conceitos familiares, “naturalizados”, partindo sempre do pressuposto de que uma boa comunicação é a convergência entre novidade e reconhecimento. A compreensão dessa habilidade está presente em grande parte do conhecimento ligado à atividade do design e confirma que a experiência depende de como a forma é interpretada, assim como, que a linguagem da forma é concebida com base em experiências recorrentes, interligando os conceitos de linguagem e experiência.

No que concerne a desdobramentos futuros, esta pesquisa demanda continuidade e aponta para a aplicação da análise categorial-temática em outro(s) ambiente(s) acadêmico(s) do design voltado(s) às mídias digitais e, ainda, aponta para o desenvolvimento de proposições metodológicas de ensino/avaliação de projetos que considerem o entrelace mais efetivo dos conceitos de síntese projetual, linguagem da forma e experiência do usuário.