

8. Referências bibliográficas

ALEXANDER, Christopher. Notes on the synthesis of form. Harvard University Press: Cambridge, MA, USA. 7th printing, 1973.

ALMEIDA, Elizabeth Guzzo de. SILVINO, Flávia Felipe. Abordagem qualitativa e suas possibilidades de aplicação em pesquisas na Linguística Aplicada. Belo Horizonte, 2010. <http://docplayer.com.br/3208055-Elizabeth-guzzo-de-almeida-flavia-felipe-silvino-abordagem-qualitativa-e-suas-possibilidades-de-aplicacao-em-pesquisas-na-linguistica-aplicada.html> (acesso em 30/12/2014)

ANDERSON, Chris. A Cauda Longa: do mercado de massa para o mercado de nicho. Elsevier: Rio de Janeiro, 2006 (5ª reimpressão)

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

AUMONT, Jacques. A imagem. Campinas, SP: Papirus, 1993 (Coleção Ofício de Arte e Forma).

BACELAR, Jorge. Linguagem da visão In: BOCC - Biblioteca on-line de ciências da comunicação. ISSN: 1646-3137, 1998.

BARDIN, Laurence. Análise do conteúdo. Lisboa: Edições 70, LDA, 1977.

BARTHES, Roland. Camera Lucida: Reflections on photography. New York: Hill and Wang, 1981.

_____. Mitologias. 11ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

_____. A aventura semiológica. São Paulo: Martins Fontes, 2001b.

BAXTER, Mike. Projeto de Produto: guia prático para design de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.

BELLANTONI, Jeff, WOOLMAN, Matt. Type in Motion: innovations in digital. London, Thames & Hudson, 1999.

BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. - 7. ed - São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas; v. 1)

BLACK, Misha. Design needs art *In*: Design 321. Londres: Council of Industrial Design, 1975. p. 34-36

BOMFIM, Gustavo Amarante. Ideias e formas na história do design: uma investigação estética. João Pessoa: Ed. Universitária, 1998.

BOURDIEU, Pierre. A Distinção: crítica social do julgamento. São Paulo: Edusp; Porto Alegre: Zouk, 2008.

_____. O mercado de bens simbólicos. *In*: A economia das trocas simbólicas. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974, p. 99-181.

BUCHANAN, Richard (Ed.). The Idea of design. 3. ed. Cambridge: The MIT Press, 1998. p. 44-55.

CAMPOS, Jorge Lúcio; LIMA, Guilherme Cunha; SANDE, Axel. O design de identidade corporativa televisiva. In: BOCC - Biblioteca on-line de ciências da comunicação. ISSN: 1646-3137, 2008.

CAPLAN, S. Using focus group methodology for ergonomic design. *Ergonomics*, v. 33, n.5, p. 527-33, 1990.

CARDOSO, Fernanda de Abreu. O universo simbólico do design gráfico vernacular. Tese (Doutorado) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2010.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CHAGAS, Maria das Graças de Almeida. Projetos para World Wide Web – fronteiras entre design e informática: aspectos de documentação, manutenção e gerência de sites. Dissertação (Mestrado) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design. 2002.

CHAVES, Norberto. La imagen corporativa. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). Design Método. Rio de Janeiro: PUC/Rio; Teresópolis: Novas Ideias, 2006.

_____. Conceitos-chave em design. Rio de Janeiro: PUC/Rio; Teresópolis: Novas Ideias, 2008.

COLOMINA, Beatriz. The Eameses' Multimedia Architecture. Grey Room, No. 2. (Winter, 2001), p.5-29

COSTA, Joan. Imagen global: evolucion del diseño de identidade. Barcelona: Ceac, 1995.

COUTO, Rita Maria de Souza. Pequena digressão sobre natureza do design. Estudos em Design v.4 n.2, p.11-20, dez 1996.

_____. Reflexões sobre a natureza e a vocação interdisciplinar do Design In: Textos selecionados de design. Vol. 1, PPDESDI, UERJ, 2006

COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de. Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB: PUC, Dep. de Artes e Design, 1999.

CROSS, Nigel. Designerly Ways of Knowing In: Design Studies: Vol 3 nº 4 October 1982.

_____. Research in Design Thinking. P&D Design 2012 / 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Luís, MA, 2012.

DIAS, Cláudia A. Grupo focal: técnica de coleta de dados em pesquisas qualitativas In: Informação & Sociedade: Estudos v. 10, n. 2, 2000.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

SCOREL, Ana Luiza. O efeito multiplicador do design. 2.ed. São Paulo: Ed. Senac, 2000.

FERREIRA, Ivone. PRIOR, Hélder. BOGALHEIRO, Manuel. Em defesa de uma Retórica da Imagem. In: Revista Rhêtorikê nº 0. Maio 2008

FINDELI, Alain. Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. In: MIT Press Journals Winter 2001, Vol. 17, No. 1, Pages 5-17

FLICK, Uwe. Desenho da pesquisa qualitativa. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação. Org. Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. A arte: o belo e o agradável In: Artefilosofia: Antologias de textos estéticos / Organização: Gilson Iannini, Douglas Garcia e Romero Freitas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015. p. 42-46.

FONSECA, Suzana Valladares. O impacto da informatização no design gráfico: Novas tendências no processo projetual dos objetos gráficos a partir da introdução do computador. Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes, 1996.

_____. A tradição do moderno: uma reaproximação com valores fundamentais do design gráfico a partir de Jan Tschichold e Emil Ruder. Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2007.

FORTY, Adrian. Objetos de desejo – design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRASCARA, Jorge. Communication design: principles, methods, and practice. New York: Allworth Press, 2004.

_____. Diseño Gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social; Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.

_____. People-centered design: Complexities and uncertainties In: Design and the Social Sciences: Making Connections. London. Taylor & Francis, 2002. p. 33-39.

GIBSON, James J. The Ecological Approach to Visual Perception. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum. 1979.

GODOY, Arlinda Schmidt. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. In: RAE - Revista de Administração de Empresas / EAESP / FGV, São Paulo, Vol. 35, nº 3, Maio/Junho, 1995, p. 20-29.

GOLDSTEIN, E. Bruce, The ecology of J. J. Gibson's perception. Leonardo Vol. 14, No. 3, pp. 191-195, 1981. Printed in Great Britain.

GREGORY, R. L. e G. Wallace. Recovery from early blindness: A case study. Experimental Psychology Society. Mongraph no. 2. 1963.

GROPIUS, Walter. Minha concepção da ideia de Bauhaus. In: Bauhaus: Nova arquitetura. São Paulo: Perspectiva, 2004 p. 29-44.

HARVEY, David. Condição Pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Edições Loyola. 1993.

HELLER, Steven. The education of an e-designer. New York: Allworth Press, 2001.

HELLER, Steven, DOOLEY, Michael. Teaching Motion Design. New York: Allworth Press, 2008.

HELLER, Steven, WOMACK, David. Becoming a digital designer: a guide to careers in Web, video, broadcast, game and animation design. Hoboken, N.J.: John Wiley & Sons, 2008.

JOBLING, Paul; CROWLEY, David. Graphic design: reproduction and representation since 1800. Manchester: Manchester University Press, 1996.

JONAS, W. "Design as problem solving? or: here the solution - what was the problem". In: Design Studies. London: Butterworth Heinemann, v.14, n.2, april 1993, p.157-170.

HURLEY, Susan. Consciousness in Action. Cambridge, MA: Harvard University Press. 1998.

JOBLING, Paul; CROWLEY, David. Graphic design: reproduction and representation since 1800. Manchester: Manchester University Press, 1996.

JONAS, W. "Design as problem solving? or: here the solution - what was the problem". In: Design Studies. London: Butterworth Heinemann, v.14, n.2, april 1993, p.157-170.

JONES, C. Métodos de Diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1976.

KANDINSKY, Wassily. Ponto e Linha Sobre Plano. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

KASPER, Christian Pierre. Além da função, o uso In: Arcos Design 5. Dezembro 2009 p. 18-24. ISSN: 1984-5596

KEPES, Gyorgy - Language of Vision. [1944] London: Dover Publications, 1995.

KERCKHOVE, Derrick de. A arquitetura da inteligência: interfaces do corpo, da mente e do mundo in: DOMINGUES, Diana. (org.) Arte e vida no século XXI. Tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003.

KOLKO, Jon. Exposing the Magic of Design: A Practitioner's Guide to the Methods and Theory of Synthesis. New York: Oxford University Press, 2011.

KRASNER, Jon S. Motion graphics design: applied history and aesthetics. Boston: Focal Press, 2008.

KRIPPENDORFF, Klaus. The semantic turn: a new foundation for design. Florida: Taylor & Francis Group, 2006.

KRIPPENDORFF, Klaus. VÄKEVÄ, Seppo (1989). "The Language of Objects." Blueprint Vol. 52.

KUBASIEWICZ, Jan. Motion Literacy. In: The education of a graphic designer. Edited by Steven Heller. 2.ed. New York: Allworth Press, 2005. p.181-183

LACOMBE, Beatriz Maria Braga. ALBUQUERQUE, Lindolfo Galvão de. Avaliação e mensuração de resultados em gestão de pessoas: um estudo com as maiores empresas instaladas no Brasil In: R. Adm., São Paulo, v.43, n.1, p.5-16, jan./fev./mar. 2008

LAMBIE-NAIRN, Martin. Brand identity for television: with knobs on. London: Phaidon, 1997.

LAVILLE, Christian. DIONNE, Jean. A construção do saber: Manual de metodologia em ciências humanas. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

LAWSON, Bryan. How Designers Think: The Design Process Demystified. Burlington, MA, Elsevier, Fourth edition, 2005.

LESSA, Washington Dias. Linguagem visual: algumas considerações In: Textos selecionados de design. Vol. 1, PPDESDI, UERJ, 2006.

_____. Linguagem da forma/linguagem visual no âmbito do ensino do design: balizamentos teóricos In: Arcos Design 5. Dezembro 2009 p. 18-24. ISSN: 1984-5596

_____. Objetivos, desenvolvimento e síntese do projeto de design: a consciência do método. In WESTIN, Denise; COELHO, Luiz Antonio (org.). Estudo e prática de metodologia em design nos cursos de pós-graduação. Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2011. p.18-54. (versão de 2013)

LIMA, Manuel. Visual Complexity - Mapping Patterns of Information, New York: Princeton Architectural Press, 2011.

LIMA, Ricardo C. Otto Neurath e o legado do ISOTYPE. InfoDesign, São Paulo, 5 (2008): pp. 36-48.

LUPTON, Ellen. Novos fundamentos do design: Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

_____. Reading Isotype In: Design Issues, Vol. 3, N° 2 (Autumn, 1986), pp. 47-58

MANZINI, Ezio. The New Way Of The Future: Small, Local Open And Connected. In: New Social Models, 2011 p. 100-105

MEGGS, Philip B. Methods and Philosophies in Design History research. In: Memórias x Reunion de Diseño Gráfico. Puebla: Universidad de las Américas, 1994. 17 p.

MEGGS, Philip B., PURVIS, Alston W. História do design gráfico. São Paulo, Cosac Naify, 2009.

MELO, Chico Homem de (org.) O design gráfico brasileiro: anos 60. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

NEVES, José Luis. Pesquisa Qualitativa – Características, usos e possibilidades. In: Caderno de pesquisa em administração, São Paulo, V.1, nº3, 2º sem./1996.

NOË, Alva. Action in Perception. Massachusetts: The MIT Press, 2004.

OLIVEIRA, Cristiano Lessa de. Um apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: Tipos, técnicas e características. In: Revista Travessias, ISSN: 1982-5935, 2009.

OLIVEIRA, Izabel Maria de. Proposta pedagógica para ensino de projeto de design: um estudo de caso. Dissertação (Mestrado) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design. 2001, 117p.

_____. O ensino de projeto na graduação em design no Brasil O discurso da prática pedagógica. Tese (Doutorado) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design. 2009, 140p.

PASOLINI, Pier Paolo. Gennariello: a linguagem pedagógica das coisas. In: Os jovens infelizes: antologia de ensaios corsários. Editora Brasiliense, 1990 p. 125-136

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO. Proposta para reformulação do currículo de graduação em desenho industrial (habilitações em comunicação visual e projeto de produto) e criação de novas habilitações (mídia digital e moda). Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2007.

PRIMO, Alex. Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo. Revista da Famecos, n.12, p. 81-92, jun. 2000.

PUCU, Eduardo. Pesquisa criativa: como utilizar a pesquisa para inovar nos negócios. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

QUINTÃO, Fernanda S. TRISKA, Ricardo. Design de informação em interfaces digitais: origens, definições e fundamentos. InfoDesign, São Paulo, Vol. 11, nº 1, 2014, p. 109-118.

RESNICK, Elizabeth. Design for Communication: conceptual graphic design basics. Hoboken: Wiley & Sons, 2003.

RODRIGUES, Mauro Pinheiro. Design de interação e computação pervasiva: um estudo sobre mecanismos atencionais e sistemas de informação ambiente. Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2011.

RODRIGUES, Roberta Portas Gonçalves. Desafios e perspectivas no ensino de design: experiência na disciplina DSGI002: projeto planejamento na PUC-Rio. Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2013.

RITTEL, Horst. On the planning crisis: Systems analysis of the first and second generations In: *Bedrifts konomens* n. 8 – 1972

RITTEL, Horst. WEBBER, Melvin. Dilemmas in a General Theory of Planning. In: Policy Sciences 4, Elsevier Science, 1973, p. 155-169

SANDE, Axel H. O design gráfico e a sugestão de movimento. In: BOCC - Biblioteca on-line de ciências da comunicação. ISSN: 1646-3137, 2011.

SCHON, Donald. Educando o Profissional Reflexivo: um novo design para o ensino e aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

SEKULA, Allan. The Body and the Archive. October, Vol 39: The MIT Press (Winter, 1986), p. 30-64

_____. The Traffic in Photographs. Art Journal, Vol. 41, No. 1, Photography and the Scholar/Critic: College Art Association (Spring, 1981), p. 15-25

SPITZ, Rejane. O papel da computação gráfica no ensino de desenho industrial: percepção de dirigentes, docentes e alunos. Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 1993.

_____. Desorientação e colaboração no cotidiano digital. Rio de Janeiro, Editora Rio Books/PUC-Rio, 2014.

TEIS, Denize Terezinha. TEIS, Mirtes Aparecida. A abordagem qualitativa: a leitura no campo de pesquisa. In: BOCC - Biblioteca on-line de ciências da comunicação. ISSN: 1646-3137, 2006.

TEIXEIRA, M. A. NITSCHKE, R.G. PAIVA, M.S. Análise dos dados em pesquisa qualitativa: um olhar para a proposta de Morse e Field. In: Revista da Rede de Enfermagem do Nordeste - Rev Rene. Fortaleza, v. 9, n. 3, p. 135-142, jul./set 2008.

TUFTE, Edward R. The visual display of quantitative information, Cheshire, Connecticut: Graphics Press, 1983.

TWYMANN, Michael. Printing 1770-1970: An illustrated history of its development and uses in England. London, Eyre & Spottiswood, 1979.

WILSON, Stephen. Information Arts: intersections of art, Science, and technology. London, The MIT Press, 2002.

YIN, Robert K. Case Study Research: Design and Methods. Sage Publications Inc., USA, 1989.

9. Anexos

Anexo 01

Data da acesso: 02 de novembro de 2014

<http://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccg/design>

EMENTAS DAS DISCIPLINAS DE PROJETO DISPONÍVEIS ON-LINE

Texto comum para todas as disciplinas básicas e avançadas de Projeto (de 1 a 6)

Projeto. Relações pessoa, meio, objeto, usuário como interator; planejamento, projeto e desenvolvimento; conceito do objeto/sistema; processos, métodos e técnicas; referências de metodologia de projeto; entendimento da representação do objeto; prescrições funcionais. Comunicação e expressão do processo de projeto. Desenvolvimento de modelos experimentais. A disciplina é exercida por grupos de trabalho que se reúnem em torno de propostas que enfatizam fases do projeto, partindo de questionamentos avalizados que norteiam o desenvolvimento do trabalho. Participam dos grupos de trabalho: os alunos, os professores de projeto que atuam na coordenação e supervisão, os professores das áreas de conteúdo básico que interferem segundo suas especialidades, e técnicos de laboratório que asseguram assistência tecnológica.

DSG1001

PROJETO BÁSICO-CONTEXTO/CONCEITO (1º Período)

No Projeto Básico Contexto e Conceito são enfatizados conhecimentos sobre modelos de pesquisa antropológica: fundamentos, conceitos e ética; observação participante. Design participativo. Fundamentos da Teoria da Recepção; forma e sentido do objeto; relações de uso. Usabilidade. Criatividade.

Bibliografia

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. Pesquisa participante; São Paulo: Brasiliense, 1981.

FRASCARA, Jorge. Diseño Gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social; Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.

DSG1002

PROJETO BÁSICO-PLANEJAMENTO (2º Período)

No Projeto Básico Planejamento são enfatizados conhecimentos de pesquisa antropológica: técnicas e métodos; o trabalho de campo; métodos de transcrição e interpretação de dados. Design e Sociedade. Equacionamento de aspectos de criação, produção, circulação, consumo e desuso do produto.

Bibliografia

BAUDRILLAND, Jean. O sistema dos objetos; São Paulo: Perspectiva, 1993.

LUIZ, Fernando M. Contribuciones para uma antropologia del diseno.; Barcelona: Gediasa, 2002.

DSG1003

PROJETO BÁSICO-DESENVOLVIMENTO (3º Período)

No Projeto Básico Desenvolvimento são enfatizados atributos do objeto e/ou sistema. Configuração, detalhamento, experimentação. Materiais e processos. Organização, documentação e apresentação de projeto.

Bibliografia

BURDEK, Bernhard E. História, teoria e prática do design de produtos; São Paulo: Edgard Blucher, 2008.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. org. Rafael Cardoso; São Paulo: Casac Naif, 2007.

DSG0020

DISCIPLINAS DE PROJETO AVANÇADO (4º, 5º e 6º Períodos)

Grupo de Disciplinas

DSG1004 - PROJ AVANC- ESTRATÉGIA/GESTÃO

DSG1005 - PROJ AVANC- PRODUÇÃO/DISTRIBUIÇÃO

DSG1006 - PROJ AVANC-USO/IMPACTOS SOC-AMBIENT

DSG1004

PROJ AVANC- ESTRATÉGIA/GESTÃO

No Projeto Avançado Estratégia e Gestão são enfatizados o conceito do objeto/sistema; potencial de uso e de valor simbólico do objeto. Relação do produto com o contexto de uso. Tendências do mercado. Racionalização do processo de fabricação. Organização, documentação e apresentação de projeto.

Bibliografia

MAGALHÃES, Cláudio de Freitas. Design estratégico : integração e ação do design industrial dentro das empresas; Rio de Janeiro: Senai, 1997.

CAGAN, Jonathan; VOGEL, Craig M. Creating breakthrough products - innovation from product planning to program approval; Upper Saddle River: Prentice Hall, 2002.

DSG1005

PROJ AVANC- PRODUÇÃO/DISTRIBUIÇÃO

No Projeto Avançado Produção e Distribuição são enfatizados conhecimentos sobre materiais e técnicas de produção. Detalhamento do processo produtivo; técnicas de representação para produção. Conhecimentos de gerenciamento e administração. Organização, documentação e apresentação de projeto.

Bibliografia

BAER, Lorenzo. Produção Gráfica; São Paulo: SENAC, 1999.

FUENTES, Rodolfo. A Prática do design gráfico. Uma metodologia criativa; São Paulo: Rosari, 2006.

DSG1006

PROJ AVANC- USO/IMPACTO SÓCIOAMBIENTAL

No Projeto Avançado Uso e Impactos Sócioambientais são enfatizados aspectos de sustentabilidade. Pós-uso e sobrevida do produto. Aspectos éticos e legais. Cadeia criativa, produtiva, de uso e descarte; variáveis do projeto. Design Inclusivo e universal. Organização, documentação e apresentação de projeto.

Bibliografia

MANZINI, Ezio; VELOZZIM Carlo. O desenvolvimento de produtos sus-

tentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais.; São Paulo: Edusp, 2002.

PAPANECK, Victor. Design for the real world. Human ecology and social change; New York: Pantheon Books, 1971.

DSG1041

PROJ DESIGN DE MÍDIA DIGITAL (7º Período)

Planejamento, Projeto e Desenvolvimento com ênfase no desenvolvimento, detalhamento e validação. Metodologia de projeto. Projeto direcionado para sub-áreas específicas de Design de Mídia Digital.

Bibliografia

SANTAELLA, L. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura; São Paulo: Paulus, 2003.

LEVY, Pierre. Cibercultura. 2. ed; São Paulo: Ed. 34, 2000.

DSG1042

PROJ FINAL DESIGN MÍDIA DIGITAL (8º Período)

Planejamento, Projeto e Desenvolvimento com ênfase no desenvolvimento, detalhamento e validação. Metodologia de projeto. Projeto direcionado para sub-áreas específicas de Design de Mídia Digital.

Bibliografia

NEGROPONTE, Nicholas. A vida digital; São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LIEVROUW, L., and LIVINGSTONE, S. (Eds.). Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences; London: Sage Publications Inc., 2006.

DSG1030

ANTEPROJETO COMUNICAÇÃO VISUAL (7º Período)

Desenvolvimento da proposta do projeto final. Ênfase na problematização, conceituação e planejamento do projeto. Fase inicial do processo, definida para seguimento na disciplina posterior. Organização, documentação e apresentação de projeto.

Bibliografia

FLUSSER, Vilém. *The Shape of Things: A Philosophy of Design*; London-Eng: Reaktion Books, 1999.

LUPTON, Ellen. *Mixing Messages. Contemporary Graphic Design in América*; London: Thames and Hudson, 1996.

DSG1031

PROJETO DE COMUNICAÇÃO VISUAL (7º Período)

Planejamento, Projeto e Desenvolvimento com ênfase no desenvolvimento, detalhamento e validação. Metodologia de projeto. Projeto direcionado para sub-áreas específicas de Comunicação Visual.

Bibliografia

FUENTES, Rodolfo. *A Prática do design gráfico. Uma metodologia criativa*; São Paulo: Edições Rosari, 2006.

HELLER, S. *Linguagens do design: compreendendo o design gráfico*; São Paulo: Rosari, 2007.

DSG1032

PROJ FINAL COMUNICAÇÃO VISUAL (8º Período)

Desenvolvimento, detalhamento e validação do projeto final. Metodologia projetual. Organização, documentação e apresentação de projeto.

Bibliografia

WILDE, Judith; WILDE, Richard. *Visual literacy: a conceptual approach to graphic problem solving*; New York: Watson-Guptill, 1991.

MEGGS, Philip B. *A history of Graphic Design*; New York: John Wiley & Sons, INC, 1998.

DSG1051

PROJETO DE DESIGN DE MODA (7º Período)

Planejamento, Projeto e Desenvolvimento com ênfase no desenvolvimento, detalhamento e validação. Metodologia de projeto. Projeto direcionado para sub-áreas específicas de Design de Moda.

Bibliografia

CALDAS, Dario. Observatório de Sinais teoria e prática da pesquisa de tendência.; Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004.

PIREZ, Dorotéia Baduy. Design de moda, olhares diversos; Barueri - São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

DSG1052

PROJ FINAL DE DESIGN DE MODA (8º Período)

Planejamento, Projeto e Desenvolvimento com ênfase no desenvolvimento, detalhamento e validação. Metodologia de projeto. Projeto. Projeto direcionado para sub-áreas específicas de Design de Moda.

Bibliografia

CAGAN, Jonathan; VOGEL, Craig M. Creating breakthrough products - innovation from product planning to program approval; Upper Saddle River: Prentice Hall, 2002.

LEITE, Adriana Sampaio; VELLOSO, Marta Salgado. Desenho Técnico de roupa feminina; Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2004.

DSG1061

PROJETO DE DESIGN DE PRODUTO (7º Período)

Abordagem de questões atuais pertinentes à área de Projeto de Produto: conceitos, fabricação, tendências, gestão. Reflexão sobre suas especificidades.

Bibliografia

ULRICH, Karl T.; EPPINGER, Steven. Product design and development; Boston: McGraw-Hill, 2000.

ASHBY, Mike; JOHNSON, Kara. Material and design - the art and science of material selection in product design.; Butterworth - Heinemann: Burlington, 2002.

DSG1062

PROJ FINAL DESIGN DE PRODUTO (8º Período)

Processo de projeto desenvolvido a partir de briefing definido no Ante-Projeto e das alternativas geradas. Definição do conceito a ser trabalhado. Testes de

viabilidade (usuários, materiais, formas). Pesquisas específicas de materiais e processos produtivos. Desenvolvimento e refinamento formal, Construção de modelos e mock ups. Detalhamento e especificações técnicas. Documentação, registro do processo de projeto e apresentação para banca.

Bibliografia

CAGAN, Jonathan; VOGEL, Craig M. Creating breakthrough products - innovation from product planning to program approval; Upper Saddle River: Prentice Hall, 2002.

LEFTERI, Chris. Making it - manufacturing techniques for product design; London: Laurence King, 2007.

Anexo 02

Transcrições e tabulação de grupos temáticos

B1P1

Projeto: Stille - Instalação interativa.

Professores participantes da banca:

B1P1-1: Professor tutor 4

B1P1-2: Professor de pauta 1

B1P1-3: Professor não vinculado 1

[B1P1-1] Parabéns. Desde o início do seu projeto eu queria mais e 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. [G10] Você desenvolveu um projeto abrangente [G10] que reúne as atividades que você adquiriu ao longo do curso.

Gostei muito do relatório, eu já conhecia, gostei muito especialmente do processo de experimentação [G4]. Fiquei feliz em ver que a experimentação levou à ideia de uma segunda que levou à ideia de uma terceira... que elas foram acumulativas como eu acredito que devem ser. [G4] Só queria te perguntar como você está pensando em tirar o projeto para fora da faculdade. [G3] Porque a ideia da

cadeira era uma possibilidade de facilitar essa saída. Se ele poderá ser replicado, se há mobilidade. [G3] Entendo porque voltou para a caixa, vi a trabalhadeira que foi montar essa caixa e fico pensando que num possível desdobramento isso possa ter exigir uma mobilidade maior. [G3] Para você poder ter outras exposições em outras cidades. Gostaria de conversar com você sobre a possibilidade de poder montar o seu projeto em diferentes eventos. Nosso objetivo é que os projetos tenham vida longa. [G3] Seu projeto valoriza a interdisciplinaridade o que é muito bom. [G10] Da experimentação, o vídeo é muito bom mas faltou depoimentos das pessoas, que deveria ter sido coletado de alguma maneira. [G4 e G5] Senti falta de referências de projetos análogos e da inserção de depoimentos dos usuários, tanto na apresentação, quanto no relatório. [G1] O resto são só elogios.

[B1P1-2] Eu vou elogiar na ordem em que os pontos foram apresentados: em primeiro lugar, parabéns pelo vídeo-conceito. Discurso conceitual muito rico. [G1] O relatório muito rico, escrito com as suas palavras. [G1] Boa pesquisa teórica e conceitual. Valorizou o tema como agente de transformação para a cidade do Rio de Janeiro. [G10] Saindo para fora dos muros da universidade. Dando o seu depoimento pessoal, procurando um discurso pessoal. [G6] O trabalho tem a cara do aluno, tem uma expressão própria. [G6] E é isso que a gente quer fazer: criar alunos que tenham personalidade. [G12] A gente não quer fazer repetidores de moda (tendências), ter “receita de bolo”. [G12] A gente quer ter pessoas que descubrem suas próprias linguagens... [G6 e 12] e você descobriu. Neste ponto você já está profissional, tá maduro... [G2] Valorizou o processo de experimentação. Enquanto você experimentava as coisas, muitas vezes você não estava satisfeito. [G4] Sempre procurando e o resultado final mostra que você encontrou essa coisa.

É importante ressaltar a presença da visualidade no seu trabalho. [G6] Eu relaciono isso à presença da Roberta (Portas) e presença da habilitação em Comunicação Visual. [G12] A integração entre as habilitações, a presença da linguagem visual no seu trabalho foi muito forte. [G6] Porque design é um só, a gente separou em habilitações muito por conta das tecnologias diferentes mas o olhar do designer é um só. [G12]

[B1P1-3] Dificil tarefa de terminar essa banca... É difícil não se emocionar com o seu trabalho (voz muito emocionada). Acho o seu trabalho muito consistente. [G1] Muito limpo graficamente e conceitualmente. [G6 e 1] Puro sem ser ingênuo. Ele

tem uma qualidade de uma aparente simplicidade sem ser nada simples. Você desenvolveu bem desde o início, chegando ao final, reunindo todas as ferramentas e competências que foi encontrando ao longo do curso. [G2] Usa bem a linguagem visual em movimento ou estática. [G6] 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. [G6] Nesse sentido, o seu trabalho é primoroso. Eu lembro de você em três momentos do curso: no 2º período, depois no 5º e agora no final. São três momentos em que eu pude acompanhar o seu desenvolvimento sem você perder a sua essência. [G2] Uma grande acuidade visual, ótimo poder de composição. [G6] 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. [G12]

Avaliação da banca: 9,7 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design.

B1P2

Projeto: Moose - Aplicativo para música

Professores participantes da banca:

B1P2-1: Professor tutor 4

B1P2-2: Professor de pauta 1

B1P2-3: Professor não vinculado 1

[B1P2-1] Ontem de noite, lendo o relatório, tive gratas surpresas com o seu texto. Parabéns. Vendo a sua apresentação dá para perceber que você trouxe a identidade visual do projeto para o relatório e para a apresentação, mas na apresentação o CYAN se perdeu. Você tem que adaptar a identidade para as diferentes peças. [G6] Elogio a qualidade do vídeo de apresentação do projeto [G6]. Você foi sempre um aluno presente, tranquilo, sempre trabalhando no seu canto [G2]. Foi aos poucos construindo o projeto. E é muito bom, é importante ver agora ao final do semestre o aplicativo funcionando. [G11] Você vai ter que contratar um programador só para botar os botões para funcionar.

[B1P2-2] Parabéns pelo projeto extremamente profissional. [G11] O Arthur é um aluno muito discreto e eu admiro isso, sua tranquilidade. [G2] O típico aluno que faz mais do que fala. O trabalho está profissional, está maduro. [G11] Tem um cuidado extremo visual, em todos os detalhes, no relatório, no aplicativo. [G6] Em todas as telas, questões de tipografia, está muito trabalhado. [G6] A marca, o desenvolvimento. [G6] Você sabe o que está falando sobre o projeto, a gente vê que você tem muito controle das questões. [G1] Você sabe muito sobre o que está falando. Projeto muito interessante pois é muito antenado ao mercado global. [G5] Você fez uma pesquisa extensa. Eu considero o aplicativo que você desenvolveu inovador. [G8] Não existe nada parecido no mercado. [G8 e 5] Nas redes sociais. Parece um "Instagram de música". Você tem uma peça de portfólio. Mais do que desenvolver, você pode pegar uma *start up* mas me parece que o melhor caminho é ver o seu projeto como exemplo para desenvolvimento em web. [G11] 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, mantendo o nome do meio "Martins". Parabéns por sua postura profissional. [G11 e 2]

[B1P2-3] Concordo com tudo que foi dito pelo (nome do professor). Orientar você foi muito suave. Você é muito disciplinado, metuculoso. Incansável, aberto a ouvir as sugestões dos professores mas discordava quando achava que não melhorava. [G2] Seu processo foi exemplar. O resultado do seu trabalho é uma articulação entre múltiplos olhares. [G10] Você levava todos os comentários em consideração, testava e ponderava suas adequações ao projeto. [G2] O resultado gráfico é muito bem resolvido. [G6 e 14] Eu destaco uma coisa interessante no seu processo: Você não é como o "típico aluno de Mídia" que começam a projetar pensando só no fluxograma e na interface abstrata e acham que o layout é algo que acontece depois. [G12] 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. [G6 e 12] Você 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. [G12] Se essas imagens na prática, teriam a mesma qualidade da utilizadas nas suas simulações. Eu acho que teriam sim pois eu concordo com o (nome do professor) que batizou o seu aplicativo de "Instagram de música" e assim como no Instagram, as pessoas seria estimuladas a postar boas imagens. [G6] O projeto estimula a qualidade gráfica. [G6] Também acho o projeto inovador, é uma experiência nova. [G8] O projeto está pronto.

Avaliação da banca: 9,8 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design.

B1P3

*Projeto: Fractali – Aplicativo de estudo colaborativo
para alunos do ensino médio*

Professores participantes da banca:

B1P3-1: Professor tutor 3

B1P3-2: Professor de pauta 2

B1P3-3: Professor tutor 2

[B1P3-1] o trabalho tem relevância social. O documento poderia estar melhor. [G1] Análise de similares e estética estão boas mas a diagramação está ruim. [G1 e 6] Parte técnica pode melhorar. Nos testes de usabilidade você não separou entre 1º teste e 2º teste. [G1] Faltou uma melhor explicação da construção do layout. [G1] 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 a estrutura do conteúdo. Faltou uma conclusão do processo. Um fechamento. [G1] Considerando que o seu resultado é o trabalho final + o seu documento. O trabalho tenta ocupar uma lacuna. [G9 e 5]

[B1P3-2] boa apresentação. Não precisava mostrar todas as telas, faltou a conclusão, quais são os desdobramentos? [G1] No manual faltou falar das interações [G1 e 3]. Fluxograma incompleto. Está no relatório mas não está no manual de utilização. Visualmente bem resolvido. [G6] A interface está madura.

[B1P3-3] começou nervosa mas melhorou no meio da apresentação. [G2] 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. [G2] O relatório ainda

tem coisa para arrumar. [G1] O tema é importante. Fica a pergunta para a banca: o manual do produto é parte do relatório? [G1] A parte conceitual tem que estar toda no documento final ou apenas na disciplina de Projeto 7? [G12] Nós ainda temos que resolver quais informações devem ser cobradas no documento final. [G12] Trabalhos sem conclusão no relatório são frequentes. [G1] 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. [G1]

Avaliação da banca: 8,1 de média final / Projeto não recomendado para a curadoria da Expo Design..

B1P4

Projeto: Caverna - Instalação interativa

Professores participantes da banca:

B1P4-1: Professor tutor 3

B1P4-2: Professor vinculado 1

B1P4-3: Professor de pauta 1

[B1P4-1] o trabalho tem muitos desafios técnicos. Utilizando tecnologias relativamente novas. [G9] E lidando com uma proposta “grandiosa” (complexa) o aluno percebeu uma boa oportunidade com a escolha do tema. [G5] Mas... O documento tem várias questões que prejudica a imagem do trabalho. [G1] A principal questão é ter uma grande preocupação com a parte técnica e negligenciar o conhecimento do design que é pensar no usuário, é pensar na comunicação visual, na comunicação do trabalho e resgatar os valores do trabalho, no seu caso é um trabalho de imersão. [G6 e 12]

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 mostrando inconsistências na conceituação. [G1] A parte de documentação do processo é falha. [G3] Não descreve como se deram os experimentos. [G4] O manual não descreve a dinâmica do jogo ou as

questões técnicas empregadas. Faltou consistência da comunicação visual. [G6] Faltou conclusão. [G1] Nós devemos nos perguntar até que ponto devemos cobrar do aluno. [G12] O seu projeto assume uma complexidade grande demais para ser desenvolvida apenas por uma pessoa. [G12] 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 complexidade. [G12]

[B1P4-2] O semestre foi curto. O seu projeto é minucioso. O kinect ainda não é algo de fácil programação. [G9] Você correu risco e poderia ter tomado um caminho mais simples. Mas apresentou um bom trabalho, de consistência visual. [G6] O relatório é a documentação de uma “versão alfa”. [G1] O resultado foi bom mesmo tendo recorrido a modelos digitais já prontos. Você está mais no papel do designer do que do artista 3D. [G7] Gostei da pesquisa, você foi a campo. [G5] Boa apresentação oral e do projeto. Faltou mais análises de similares. [G1] Pela complexidade do trabalho, você foi muito bem. Achei o relatório muito bom e muito bem ilustrado. [G6]

[B1P4-3] A gente só percebe o funcionamento de algo quando ele para de funcionar. [G13] Uma das qualidades do seu projeto é que ele simplesmente funciona. [G13] Não é uma simulação. E isso eu considero de um mérito tremendo. [G13] Quando a gente vai jogar a gente acha natural que o kinect reconheça o nosso esqueleto e a gente ignora o quanto de trabalho invisível está por trás desse funcionamento. Tem uma tonelada de trabalho para fazer com que o kinect reconheça o nosso esqueleto. [G13] Considero que há um mérito tremendo em ter o projeto apresentado na “versão alfa”. [G13] Ele está quase pronto para a distribuição. Com pequenos acertos na tela e na interface. Mas ele é algo que funciona. Talvez tivesse sido mais garantido para você apresentar ao final do projeto, vídeos simulando o uso, uma série de telas mostrando como seria hipoteticamente o comportamento do seu personagem. [G13] O fato de você ter estudado esse comportamento na prática, esse processo de experimentação, tudo isso tem a sua importância. [G13] Realmente, o relatório não faz jus ao trabalho que você tem. [G1] Eu considero um trabalho excelente. Sua apresentação está visualmente muito boa. É um projeto real para o mundo real. [G13]

Você aprendeu a disciplina de solucionar problemas. Viveu problemas no processo e conseguiu resolvê-los. O mundo real não é uma simulação. [G13]

Avaliação da banca: 8,8 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

B1P5 _____

Projeto: Soul - Interface física

Professores participantes da banca:

B1P5-1: Professor tutor 2

B1P5-2: Professor supervisor

B1P5-3: Professor de pauta 1

[B1P5-1] Você não desistiu. Você acreditou no seu projeto e soube defendê-lo. [G2] Ao enfrentar e defender seu projeto você percebeu os pontos que as pessoas deveriam entender do seu projeto. Você partiu de algo complexo e o transformou em algo simples. [G14] Você chegou a um alto grau de compreensão conceitual do projeto. [G1] Sua conclusão pode ser mais desenvolvida. Seu relatório é muito bom. [G1] Seus experimentos foram bem registrados. [G2] Você trabalhou na relação homem-máquina e contribuiu para a discussão. [G9] Você andou bastante e o resultado é bem compatível com o nível acadêmico em que você está.

[B1P5-2] aluno presente. Muito disponível. [G2] Permitiu que acompanhássemos o processo. O acabamento visual da apresentação, do relatório, está muito bem trabalhado. [G6] Esta simplicidade de falar de explicar se refletiu na sua apresentação. [G2] Bastante sintético, com bons gráficos. [G6 e 14] Muito prazeroso visualmente. [G6] Muito bem trabalhado. Muito profissional. [G11] Não é a toa que você tem uma produtora. E somando o relatório, o projeto e o manual do produto, o resultado é muito bom. [G1] O seu trabalho é muito novo e ter colocado no relatório o código-fonte, [G8 e 9] demonstra que você está falando do mundo físico, real. [G13] Você fez um grande investimento no seu projeto, até financeiro. Era complicado para você mostrar o uso por falta de acesso à tecnologia. [G9]

Em termos de interação, não só na área de games, as interfaces que capturam dados físicos das pessoas são a fronteira agora. [G8 e 9] Projetos de doutorado es-

tão discutindo a questão. É a hora de se trabalhar a interação humano-computador. [G9] Captura de dados físicos é o que vai bombar. Isso já está acontecendo. [G8] Você terminou um trabalho muito complexo e terminou em um nível para a graduação mas tem muito para seguir com o projeto.

[B1P5-3] O seu trabalho é pioneiro. [G8] Você está deixando um legado. É o primeiro no departamento, a trabalhar com sensor biométrico. [G8] Com vários componentes que a gente tem dificuldade de entender ainda hoje. [G9] Você conseguiu desenvolver um projeto de interação. É um projeto de design mesmo tendo um componente tecnológico forte. [G9] Você não se perdeu na tecnologia. [G9] Você trabalhou com algo que ainda não tinha sido trabalhado dentro do curso. [G8] Não tinha referencial. Você está falando de ubiquidade computacional, de uso de sensores tendo o corpo inteiro como ferramenta de comunicação [G6 e 9]. Bom desenvolvimento teórico no relatório. [G1] Tentando antever como será a vida no futuro e sugerir caminhos. Você escreve bem. [G2] Ótima apresentação. Bem explicado, informal. É um projeto de inovação. [G8]

Avaliação da banca: 8,8 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

B1P6

Projeto: Prática docente para uma educação digital - Trabalho teórico + aplicativo

Professores participantes da banca:

B1P6-1: Professor tutor 4

B1P6-2: Professor de pauta 2

B1P6-3: Professor não vinculado 2

[B1P6-1] Fiquei feliz de ver o seu relatório, em especial, o seu artigo acadêmico. [G1] Eu acho que o artigo resumiu o que você estava fazendo, tornou mais aces-

sível a sua pesquisa. [G1 e 14] 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. [G10] Você soube se apropriar muito bem deles, fazendo uma releitura própria. [G2] Tinha horas que lendo o relatório eu via o (nome do professor), tinha horas em que lendo o relatório eu via a (nome da professora), o que foi muito bom.

Eu vou fazer algumas pontuações aqui: quando você traz a proposta 6, quando você coloca um quadro do que pode trazer dificuldades para a sua pesquisa. Você questiona a sua hipótese: “O que a gente pode perder com a tecnologia?” [G9] Aqui eu colocaria mais alguns itens, por exemplo, dentro da nossa área, o uso excessivo da tecnologia, do uso do computador faz que a gente perca o desenho? A rapidez do registro. Quando a tecnologia é usada somente na ponta e não, no processo inteiro. Uma outra coisa que eu também colocaria aí é quase uma adaptação de regra de etiqueta que nós precisamos ter para com o uso da tecnologia pois como os professores estão mais acessíveis, no meio digital não quer dizer que estejam sempre disponíveis. O professor não é que nem “banco 24H”. Isso as vezes cria um ressentimento no aluno quando vê que o professor está online mas não responde prontamente ao chamado dos alunos. Vale se discutir essa mudança de conduta. Vale checar as relações interpessoais no meio digital. Faltou você trazer mais o artigo acadêmico para o relatório. [G1] Agora vamos aos elogios: Fora o trabalho teórico você trouxe uma aplicação bastante útil. [G5] A sua pesquisa além de pertinente ela teve um encaminhamento muito bom. [G1] Você fez um bom uso do que foi observado na pesquisa. Agora é continuar este trabalho no Mestrado. Parabéns.

[B1P6-2] Lendo o seu relatório eu me dei conta de ter nas mãos uma pré-dissertação. [G1] Você é uma pessoa extremamente competente. [G2] 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. [G12] O relatório de uma maneira geral é de leitura agradável, o apuro metodológico. [G1] O modo como você compilou os dados e ajudando na justificativa do seu trabalho. [G1] Muitas vezes, tanto na área do design quanto na área da educação, a gente se recente da pesquisas que olhem para além dos métodos utilizados pelo professor, olhem para as dificuldades e os descompassos das tecnologias tão diversificadas. [G12] Na sua pesquisa de campo alguns desses pontos estão claros. 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. [G1] A sua ferramenta é resultado dessa pesquisa. O artigo foi a cereja do bolo. Elogio à aluna. Parabéns.

[B1P6-3] Trabalho impecável, metodologicamente apurado, muita inteligência na forma de conduzir todas as etapas. [G1] Superou obstáculos pessoais. A orientação foi um ato simples. Fiquei muito emocionado.

Avaliação da banca: 9,9 de média final / Projeto não recomendado para a curadoria da Expo Design..

B1P7

Projeto: Teia - Aplicativo para aprendizado colaborativo

Professores participantes da banca:

B1P7-1: Professor tutor 1

B1P7-2: Professor vinculado 3

B1P7-3: Professor de pauta 1

[B1P7-1] Gostei de como você ligou os seus pontos desde o projeto 7. [G1] Eu pude acompanhar lá no projeto 7, essa sua aproximação com a escola Sá Ferreira. Como você foi acolhida. [G5] A sua interface é bem simples e esse é um mérito, como uma primeira proposta. [G13] É bastante clara e intuitiva. [G14] O ambiente influenciou e ajudou a definir o projeto. [G5] É muito bacana esse marcador, a possibilidade de cada aluno ter a sua marca. [G6] Que as pessoas querem se apropriar. [G6] Você conseguiu trazer um resultado. Passou o projeto 8 experimentando, testando a tecnologia com os alunos. [G4]

Sua conclusão ficou muito pequena, um “paragrafozinho” só. [G1 e 14] Tinha tanta coisa que você podia trazer para a gente (com essa experiência). [G14] Mas você não é uma exceção. Vale trabalhar mais a conclusão. Tem diversos aspectos do seu projeto que podiam ser concluídos. [G14] Também deveria falar mais dos

possíveis desdobramentos. [G3] No mais, fico muito feliz de ter participado. Um projeto muito bem embasado conceitualmente. [G1]

[B1P7-2] Fiquei bastante satisfeito com os resultados do projeto. [G14] Qualidade profissional. [G11] você demonstrou pró-atividade e competência. [G2] Teve que aprender ferramentas e tecnologias que você desconhecia, principalmente Java. [G9] você deu conta. [G2] Mostrou uma simulação fiel. [G13] A maior qualidade desse seu aplicativo foi você ter usado uma metáfora, que é vincular o conhecimento ao aluno. [G14] Nosso cérebro funciona assim, associando imagens e as informações entre elas. [G14] Na época em que a gente vive, que a questão autoral, por conta da internet, parece estar sendo negligenciada, a sua proposta ganha importância, pois você associa o conteúdo a um autor. [G12] Coisa que, quando você vai no Google e faz uma busca, você pode encontrar a mesma informação replicada em várias fontes. Tem um conteúdo que obviamente não é do aluno mas você dá essa possibilidade. A sua solução é bem inspiradora. [G14]

Têm questões do documento que eu considero relevantes de te passar rapidamente mas perto do resultado final, eu acho que são relativamente pequenos. [G1 e 14] Os questionários por exemplo, você poderia ter colocado em separado, no apêndice. [G1] Os maiores problemas da documentação, que poderiam ter sido resolvidos no 1041 (Projeto 7) e é estranho falar sobre isso no 1042, [G1] a pesquisa estética tem só um moodboard não expande aquilo. [G6] No capítulo que você chama de “Proposta”, você poderia ter declarado o objetivo de cada solução. Como está, não tem muita justificativa. [G1] 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. [G1 e 6] 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. [G1] 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... [G1 e 4] Se você chegou nesse resultado tão bom, é obvio que teve um processo super competente de design de interação. [G14] Parabéns, é um trabalho exemplar, pela relevância e pela execução.

[B1P7-3] Ficou muito bom. O vídeo com a experimentação dos usuários foi um presente que a gente ainda não tinha visto. [G4] A satisfação das meninas, o sorriso, a alegria delas, usando aquilo e funcionando, vendo a coisa acontecer... [G4] É uma geração que está muito ligada em tecnologia, que já tem muita familiaridade. [G5 e 9] As vezes, parece uma geração que nada surpreende... eles já viram todos os Kinects e os Wiis do mundo... [G9] e a cara de alegria das meninas quando a mágica aconteceu foi a cereja do bolo no seu projeto. [G5] O que que esse vídeo mostra? Mostra que você trabalhou em um contexto real, numa situação do mundo real, e desenvolveu um projeto real. [G13 e 5]

Sua parte teórica foi bem definida, a citação de vários autores. [G1] A sua dinâmica, bastante presencial, responde ao que você queria desde o início do projeto. [G4]

A parte que mais me deu alegria foi o processo de design. Na parte técnica, você se lançou num desafio tremendo. Era uma incógnita e ninguém sabia aonde você iria chegar. E no fim da linha, você fez tudo que era possível, com uma compreensão, com um conhecimento do contexto. [G4 e 5] Com muita experimentação, com muita curiosidade, assumindo a sua própria insegurança... [G4 e 5] 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.” [G12] O que você mostra com esse projeto é que você é uma pessoa que sabe aprender. [G2] O que a gente pode dar para você atualmente é Java, Dreamweaver, Photoshop... amanhã podem ser coisas totalmente diferentes... [G9] você está madura profissionalmente. [G11] Se você fez isso, você poderá fazer o que for necessário em situações reais de design. [G14] você está muito pronta.

Avaliação da banca: 9,7 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

B1P8

Projeto: Jobtag - Plataforma de relacionamento profissional

Professores participantes da banca:

B1P8-1: Professor tutor 1

B1P8-2: Professor de pauta 1

B1P8-3: Professor de pauta 2

[B1P8-1] Fico feliz de você já ter um encaminhamento para o seu projeto e poder tocar ele adiante. [G3] Mas têm alguns pontos que eu queria levantar, para quando você levá-lo adiante. [G3] Que seria 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, agente não conhece nada do perfil deles. [G5] O que eles esperam de um profissional? Como eles costumam contratar? Enfim... todo esse conhecimento refletiria no seu projeto e a gente não vê isso. [G5] 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, [G5] está em um lugar privilegiadíssimo mas tem que saber o que os outros também querem. [G5] Como leitor, a gente quer saber mais sobre você, a gente quer aprender e não consegue essa informação. [G1] 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. [G1] O que os jovens acharam, o que eles encontraram e como essa interface foi recebida e dialoga com eles. [G1 e 5]

A gente vê você muito envolvido com a arquitetura da plataforma, [G9 e 13] isso aí você deixou claro, você avançou muito durante o projeto. você é um aluno muito presente, estava sempre aqui trabalhando. [G2] Dá pra ver muito trabalho na sua interface, no seu projeto... mas a gente vê algumas lacunas. Essa do público é uma delas. A outra é que você fala da gamificação... que entra em diálogo com o seu público mas na sua apresentação eu esperava mais no *Demo day*, achava que ia poder experimentar mais a sua plataforma e hoje também, esperava encontrar uma simulação do seu site em uso. [G4 e 13] O que a gente viu foi você dizendo: aqui vai acontecer isso, depois aquilo... Eu queria ver acontecendo. [G14] Como é a minha experiência com essa plataforma... a gente não tem isso como completo. A gente não espera que vocês programem tudo mas a gente espera que vocês consigam demonstrar a sua ideia. [G13] A gente queria ver uma simulação. você falou de gamification com algo sedutor mas o seu projeto não aplica essa sedução. [G14] 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. [G14] O seu projeto tem uma proposição de valor mas falta avançar em algumas frentes. Parabéns e espero ter contribuído para que

você possa levar o projeto adiante.

[B1P8-2] 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. [G12] 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. [G9 e 14] Na Jobpoint, 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, [G9 e 12] que são cursos técnicos, mas em nenhum momento está caracterizado que aquela pessoa sabe pensar design. [G12] Sabe fazer gestão de projetos, sabe conceituar visualmente um projeto, [G12] 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 de convencimento conceitual para convencer a gente que isso é a realidade. [G1 e 12]

A gente tem a impressão que você quis desbravar a programação PHP e a parte de desenvolvimento. [G9 e 13] Essa é uma parte importante e você é um excelente desenvolvedor. Provavelmente você vai trabalhar nessa área. Mas numa banca de design a gente precisa ressaltar vários aspectos... e os aspectos conceituais estão deficientes. [G12] Falando da “técnica do design”, porque a gente viu muito desenvolvimento tecnológico mas em relação a parte de design, eu tenho várias questões [G12] e queria pedir para você voltar na tela do wireframe, por exemplo, aquelas cotas de 40 pixels, elas não alinham nada. [G6] 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. [G6] Questões de tipografia meio retrô, que remete a uma coisa disco dos anos 70, contribuiria para o visual contemporâneo que você postaria de dar no seu projeto... [G6] Quando você fala de estética flat, seria interessante falar de reflexões sobre a estética flat, por que escolher a estética flat... enfim... conceituar as suas decisões. [G1 e 6] E para terminar, fica a sensação que você trabalhou muito sozinho, com pouca ênfase na experimentação com os usuários, [G5] também não teve a iniciativa de construir ou simular um conteúdo [G4]. 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. [G12]

[B1P8-3] Como eu acompanhei o trabalho mais de perto, a minha visão é um pouco diferente. Vou começar pelos wireframes, e concordo com o (nome do professor), acho que há coisas sem sentido mas é uma questão mais de organização. [G6] Colocar as linhas mestras para facilitar a compreensão das medidas.

O seu projeto é muito complexo. você quis montar um concorrente para o LinkedIn. [G5] É como tentar fazer um Facebook, é uma proposta difícilíssima mas eu acho corajosa também e eu vou destacar o que eu vejo como os pontos fortes do projeto. Primeiro, a sua abordagem, quando você olha como funciona esse esquema burocrático como o do LinkedIn, [G9 e 5] e propõe uma coisa mais lúdica, mais interessante na construção de perfil, de currículo... você teve a preocupação de colocar o usuário em evidência. [G5] Concordo que falta uma descrição conceitual melhor apesar de que, como a gente conversou muito sobre isso, as coisas ficam mais claras para mim. O seu projeto está num ponto que é onde você consegue chegar sozinho em estrutura e funcionamento. A partir de agora, você tem testes pra fazer. Numa escala maior. [G4] Que entende o que? Como as pessoas vão contabilizar esses pontos? Espero que você siga em frente nesse projeto.

Avaliação da banca: 7,2 de média final / Projeto não recomendado para a curadoria da Expo Design..

B1P9 _____

Projeto: Buzoom - Aplicativo colaborativo para o uso de ônibus urbanos

Professores participantes da banca:

B1P9-1: Professor tutor 1

B1P9-2: Professor tutor 3

B1P9-3: Professor de pauta 2

[B1P9-1] Desde o projeto 7, 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. [G5 e 10] E desde ali, você demonstrou muito o seu cuidado estético, o seu cuidado gráfico, [G6] a responsabilidade com a sua pesquisa, com o assunto que você estava tratando... você teve sempre muito cuidado, um refinamento que até hoje, em Mídia Digital, precisa ser destacado como valor. [G12] Quando a gente olha a sua interface, ela é muito simples. [G14] Mas a gente vê que é resultado de testes semanais com o usuário. [G5] você se preocupou muito com o usuário final e as questões que vinham eram problemas que você tinha que solucionar. [G14] Seu projeto foi crescendo semanalmente e tornando a interface cada vez mais simples. [G14] você está trabalhando com uma tecnologia de interação, um aplicativo que foca no usuário. [G9 e 5] 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. [G14]

Espero realmente que você possa sair da PUC e continuar trabalhando no seu projeto pois ele tem espaço para seguir em frente. [G3] Parabenizo e digo que foi um “barato” ter participado desse processo. Um privilégio até. Como pesquisa de design, como projeto de design, você está de parabéns.

[B1P9-2] O seu trabalho teve uma evolução muito clara e a sua proposta pareceu super correta. Em relação ao aplicativo, mostrar que é uma solução possível ou que pode resolver uma situação... o esforço que você tem de fazer para defender o trabalho é mesmo defender o trabalho... [G5] você fez uma pesquisa, você desenvolveu um projeto de design, você tem de acreditar que ele vai resolver a questão... se não, não faria sentido estar aqui. [G12 e 5] Não diminua o seu trabalho. O projeto foi muito bem implementado e teve uma condução muito acertada, muito correta e ele evoluiu a cada semana. [G14] Houve também uma evolução clara na qualidade da apresentação visual do trabalho. [G6] O próprio relatório está bonito, só que quando você começa a colocar imagens, principalmente na parte das telas, isso atrapalha. [G6] você precisa resolver como conjugar muitas imagens com relativamente, pouco texto. [G6] 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. [G6] Ainda precisa de alguns ajustes de ocupação do espaço, de diagramação, layout, em especial no mapa e na lista de ônibus. [G6]

Em relação ao documento, algumas questões pontuais... as fotos dos testes estão trocadas, o conteúdo do capítulo “testes de usabilidade” deveria ser dividido em dois, pois você também trata de detalhamento das telas, que na minha opinião, deveria estar separado. [G1] Na parte da distribuição, a tabela, no pdf, não ficou muito legível. [G6]

Descubra que estruturas físicas e financeiras, você precisa para implementar o projeto porque você desenvolveu um projeto relevante que tem seus méritos hoje. [G3] Nas conclusões, talvez a coisa mais relevante seja incluir os investimentos mais atuais. [G3] Precisam de pequenos ajustes pensando na sua postura profissional, empreendedora. [G8 e 11] Parabéns.

[B1P9-3] você conduziu o projeto fazendo diversas escolhas inteligentes. [G14] você partiu de uma análise bastante completa sobre como a coisa (transporte público coletivo) funciona, [G5] você consegue levantar os problemas, as dificuldades, tem o foco no usuário, para quem você está projetando. [G5] E você encontrou uma série de questões: como você vê o GPS do ônibus? Como você traqueia? [G14] E aí que eu acho que a coisa (o seu projeto) decolou. [G14] você começou a contornar os obstáculos com soluções pontuais. Cada solução que você vai trazendo é muito simples. [G14] Mas quando você junta essas soluções, o projeto fica bem completo. [G14] você consegue utilizar não só a tecnologia que todo mundo tem acesso, mas de uma maneira que as pessoas já conhecem. [G9] 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. [G14] 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. [G14] Eu acho que esse projeto tem que continuar. Antes que alguém coloque no mercado algo melhor. [G3] E foi um prazer orientar você. você sempre esteve disposta a ouvir, a discutir, uma aluna presente.

Avaliação da banca: 9,7 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

B1P10

Resumo: CalUp - Aplicativo de consciência alimentar

Professores participantes da banca:

B1P10-1: Professor tutor 2

B1P10-2: Professor de pauta 1

B1P10-3: Professor de pauta 2

[B1P10-1] 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. [G5] Acho que o jeito como o seu processo começou, esse jeito simples de estar se servindo no bandeirão da universidade e perceber que você tinha condições de interferir nesse processo e transformá-lo numa coisa melhor, e extremamente revelador do próprio papel do designer. [G12] 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. [G12]

Durante um bom tempo, você se debateu com as questões das dietas, mas conseguiu voltar-se para o lado do bem, sem valorizar excessos em nome da magreza. 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. [G14]

Sobre o aplicativo, ele é muito completo. Ele atende os mais diferentes aspectos que uma pessoa deveria cuidar para se alimentar corretamente. [G5]

Desde a lista de compras até o peso da pessoa, ele é completo. É muito difícil encontrar um aspecto que esteja faltando.

Ele é agradável, ele é bonito, ele é alto-astrol, é motivador, ele não é uma coisa pra baixo, ele é alegre. [G14] 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. [G6] Aí 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. [G6 e 14] 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. [G6] Acho que você fez ícones muito bem resolvidos, muito bem desenhados, estão muito bons. [G6]

Precisa fazer (passar) um último pente fino em alguns dos textos do aplicativo, das telas. [G14] Como por exemplo, o profissional psicológico. Para fechar, preciso dizer que você foi uma aluna muito presente, incansável na sua procura de melhorar o que estava fazendo. [G2] você teve coragem de voltar e recomeçar várias vezes para encontrar um resultado melhor. [G2 e 14] E todo esse cuidado se reflete, inclusive o seu cuidado de se vestir para essa ocasião. você está de parabéns.

[B1P10-2] Concordo com tudo que o (nome do professor) falou e vou falar rapidinho. Vou elogiar várias coisas e falar de poucas situações do relatório que valem corrigir, até porque a gente vai querer compartilhar o relatório, divulgar e tudo mais. [G3]

No relatório tem alguns probleminhas de digitação e na folha de rosto do relatório está escrito G1. [G1] você esqueceu de trocar e isso é importante. Uma outra coisa é que a parte de testes está meio confusa. [G1] Vale explicar melhor pois você fez uma bateria de teste e não está claro aqui. [G1 e 4] Talvez valha colocar um título e explicar um pouco mais.

Agora, a parte dos elogios. Gostei muito do seu projeto, gostei logo de cara, no início. Ele tem uma visão interessante, bonita, de bom senso a respeito da consciência alimentar, que vai exatamente na contramão de tudo que a gente vê por aí, que é essa euforia da magreza, esse elogio a pessoas muito magras. [G5] Acho que é um aplicativo de bom senso, não só no conceito mas na maneira como você executou o seu projeto. [G14] Todo o visual do aplicativo está de acordo com o que você pensa e com essa ideia do aplicativo. [G6] A tela da comida da muito fome! [G6] Eu não sou exatamente o seu público-alvo, pois eu sou mais pra gordinho, mas mesmo assim, eu usaria o seu aplicativo.

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. [G6 e 13]

A gente fez o demo, antes do demo você já tinha feito vários testes de uso, já tinha mostrado sempre ele sendo simulado. [G4 e 13] Acho o seu trabalho muito

correto e muito bom. você hoje está formada, está madura, está profissional. [G11]

[B1P10-3] Foi muito prazeroso trabalhar com você no desenvolvimento desse projeto. Primeiro, pela sua competência. 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. [G2] É isso que a gente espera de um profissional: ouvir e saber argumentar. [G11 e 12] você foi sempre presente, passou por um processo muito trabalhoso, e nos apresentou o que eu chamo de perfeccionismo bem dimensionado. [G2]

Você montou uma simulação do aplicativo muito completa. Esse semestre, os três aplicativos de celular que a gente teve ficaram muito completos em termos de apresentação. [G13 e 14] 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. [G13 e 14]

Você trabalhou de uma forma que não é muito comum. você começou fazendo um projeto para você mesma, para a Camila, e isso é interessante, a gente fala muito de projetar para o outro, e você encontro o usuário em você mesma. [G5] Mas você também pensou nos outros usuários e isso ficou muito claro, nos cuidados que você tomou, nos alertas, nas notificações de peso muito abaixo e querer emagrecer mais ainda. [G5] você se preocupou com a escolha tipográfica, dos pictogramas, a quantidade de experiências com a marca do produto, para escolher o “íconezinho” do aplicativo, e você sempre via o que mais lhe agradava. [G6] você sabia o que queria, o que as outras pessoas queriam, entendendo o mercado. [G5] Quais são as preferências e as modas atuais em termos de comunicação visual, então está tudo muito bem resolvido. [G6] Recomendo que você termine esse aplicativo. Tem de desenvolvê-lo e colocá-lo para distribuir. [G3] Parabéns pelo processo.

Avaliação da banca: 9,5 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

Projeto: Comuna Móvel - Aplicativo para dispositivos móveis.

Professores participantes da banca:

B1P11-1: Professor tutor 1

B1P11-2: Professor supervisor

B1P11-3: Professor de pauta 2

[B1P11-1] Você ter trabalhado para alguém próximo, ter como cliente alguém da família, tornou o processo mais delicado. [G15] E também ficou mais delicado (complicado) para nós professores ajudarmos você a conduzir um projeto de um ano. Como vai ser a constância disso? Mas como você disse, essa proximidade foi tratada com tranquilidade e você soube tirar partido dela. O componente afetivo só veio a somar. [G15] Em relação à sua apresentação, estava sentindo falta do contexto de uso, [G5] várias modificações vieram desse contexto, e quando você trouxe o vídeo, foi muito legal, até o som você trabalhou e colocou a gente dentro do ambiente, com o aplicativo sendo usado. [G14] A sua apresentação foi muito feliz, a forma como você conduziu a apresentação. Bastante didática. você experimentou muito o aplicativo e experimentou dentro desse contexto. [G4] A sua interface é muito simples mesmo lidando com diversas informações. Ficou objetiva e sofisticada. [G14] Seu projeto demonstra muito bem isso. Em relação à pesquisa, lá no Projeto 7, você desfrutou, a sua pesquisa estética é bem trabalhada, parece que foi prazeroso pra você desenvolver isso tudo. [G1] Com relação ao relatório, acho que você não deve ter parado para notar que no início era uma versão impressa, mas que agora, na versão apenas digital do documento, tem algumas páginas em branco que tem a ver com a proposta anterior, isto é, com o projeto gráfico impresso. [G6] 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. [G3] A questão do custo de implantação. Mas é um “projeto” e torço para vê-lo implementado. [G3]

[B1P11-2] – Parabéns. A gente se preocupou com a produção do projeto, mas ele tem um mérito enorme, por ser aplicado a um contexto real. Ele tem um valor imenso para mim, principalmente se ele consegue dar conta dos diferentes cronogramas. [G5] Se qualquer decisão a ser tomada passaria pelo cliente e impedisse a produção dentro dos nossos deadlines. Esse problema não ocorreu. [G15] 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. [G11] A metodologia do design está muito clara na sua apresentação: o que era, o que mudou... você mostra muito bem o processo. [G12] A sua pesquisa teórica ficou muito boa e você conseguiu aplicá-la como “input criativo” para as suas soluções visuais. [G1, 6 e 14] No aplicativo, navegar pelo mapa do ambiente é muito legal, a tempos atrás 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. [G6 e 14] E na verdade, cada caso é um caso, e os seus testes mostraram que funciona. [G5] Os testes foram bem realizados, bem documentados. [G4 e 3] O vídeo ficou ótimo, mostrando claramente o processo. 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”. [G3] Ter como meta, fazer que não se engavete o projeto, para vê-lo aplicado na real plataforma. [G3] Parabéns, ficou muito profissional. [G11]

[B1P11-3] – Parabéns pela apresentação e pelo projeto. Cada decisão que você tomou foi justificada dentro do tempo. [G14] O vídeo também está muito bom, deixou claro que o aplicativo não é para afastar as pessoas do local, do contexto. [G14] Ele é uma forma de interagir mais ainda com o local. Aí fica claro você ter trabalhado com cada espaço, trazendo com imagens a experiência de como é o local de verdade. [G6] A sua interface é muito bem resolvida e ela é fruto de uma série de interações trabalhosas, com várias tentativas, diferentes soluções... [G14] e 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. [G6] Há uma unidade no projeto gráfico. O produto, o relatório e os slides estão dentro desse projeto e isso também é interessante. [G6] você pode usar isso para portfólio, para divulgar o seu trabalho. Só quero agradecer a sua escolha de orientador (risos) e dizer que foi um prazer orientar você. Parabéns.

Avaliação da banca: 9,4 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

B1P12

Projeto: Tahu – Aplicativo para dispositivos móveis

Professores participantes da banca:

B1P12-1: Professor supervisor

B1P12-2: Professor tutor 2

B1P12-3: Professor de pauta 2

[B1P12-1] Parabéns. Como aluna, você sempre foi muito empreendedora, dinâmica e isso reflete no seu projeto. [G8 e 2] O quanto você trouxe para o projeto, mudanças, por mais stress que você tenha tido, medos, você deu conta de retomar, de refazer e o que importa é o resultado. [G14] O que importa é que você, mesmo tendo passado por várias coisas que não dependiam de você. Parabéns pelo seu espírito empreendedor, pela sua dedicação.

No seu projeto há duas coisas que eu considero de ponta e que no relatório não estão suficientemente colocadas. [G1] Primeira coisa é essa questão que você traz do conceito de comunicação dentro das mídias digitais, é um diferencial muito interessante para esse tipo de produto. [G6] Pela maneira que você coloca, isso fica para alunos que vão vir depois entender o que é diferencial de verdade. A segunda questão é que: Design de mídia digital tem dois pilares bem claros, design e tecnologia. [G12] 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. [G12] 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. [G9 e 12] Agora que você está pensando em levar isso a 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. [G3, 9 e 12]

As soluções visuais da sua apresentação estão excelentes mas o melhor do seu projeto não está valorizado. [G6] É um aplicativo que trata de conceitos importantes, independente de como você chegou a eles, por inspiração, como resultado de pesquisa. No relatório, a experimentação está pouco detalhada. [G1 e 4]você já tem um planejamento para frente que eu sei que você vai tentar, porque você já vem trabalhando de maneira empreendedora. [G3 e 8]

[B1P12-2] Me lembro do seu sofrimento para retornar para essa sala no início do semestre. Com um misto de frustração, medo, insegurança. E com o tempo você foi recuperando a confiança e 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. [G12] 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. [G2] você colocou muita energia, muita força de vontade e muito esforço para chegar até aqui. Mas digo para você o seguinte, por você ser um profissional tão completo, você precisa exercitar o que disse tudo você não deixará debaixo da sua asa. Se não, as etapas acabam ficando comprometidas. você tem um exercício pra fazer que é, disse tudo que eu sei fazer tão bem, o que eu quero fazer e o que eu não preciso fazer, apesar de conhecer e dominar. [G11] Aprender a fazer escolhas sem tanto sofrimento, especialmente em projetos tão complexos quanto esse.

O resultado ficou bem completo. Gostei muito da ideia de comunicação horizontal proposta ao manusear o aplicativo. [G6] A navegação toda trabalha com a comunicação horizontal, não hierárquica. Talvez algumas pessoas sintam algo diferente, essa falta de hierarquia, no aplicativo mesmo se entender do ponto de vista conceitual. [G6 e 14] É uma experiência diferente do que está normalmente disposto. Gostei muito do texto do relatório. [G1] Tudo está bem apresentado, funcional. [G1 e 14] Parabéns.

Avaliação da banca: 9,0 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

B1P13

Projeto: Pele Bruta – Série de fotografias + montagem de exposição

Professores participantes da banca:

B1P13-1: Professor de pauta 2

B1P13-2: Professor tutor 2

B1P13-3: Professor supervisor

[B1P13-1] Existe uma dificuldade para avaliar o seu trabalho que é separar o projeto de exposição, do seu trabalho de fotografia. Na prática eles não podem ser separados. E o que eu achei interessante é o seu processo. [G14] Acho que você começou a montar a exposição em um local, projetou o espaço, mediu, fez o modelo virtual, encaixou as coisas e resolveu aquela situação. [G12] E no final, a exposição foi para um outro espaço. você reprojeteu, redesenhou e isso é ótimo porque a gente vê que você não teve problemas com isso. E o mais legal mesmo foi lá e começou a montar. [G2 e 12] Houve um grande crescimento do projeto, da sua abordagem e na sua descoberta da metodologia. [G1 e 4] Foi legal você trazer essa experiência. você foi medir as paredes mas sem ver as fotos você não sabia como ia ficar. Aí a sacação do projetor, eu achei ótima. [G4] E é o que você falou, que houve um pensamento de mídia digital por trás disso. você usou os recursos para projetar da melhor maneira possível. Os resultados ficaram os melhores que se pode imaginar para o espaço. A solução para prender as peças usando material do dia a dia mas que ficou elegante. Tem tudo a ver com o espaço, tem tudo a ver com o seu estilo e acho que a exposição foi muito bem montada. O seu documento registra tudo isso [G1]. A gente entende o processo, vai de passo a passo... só acho que nas partes de análise de similares, as análises que você fez para a sua pesquisa poderiam ter sido mais aprofundadas. [G1] As imagens no documento são ótimas mas poderia ter mais descrição, como as coisas funcionam... faltou um pouco essa parte do detalhamento. [G1] No final, quando você detalha a montagem, você dimensiona as peças, coloca a parte técnica. Está ótimo para mim, está muito claro como a gente monta de novo neste mesmo espaço mas eu gostaria de saber como seria montar isso em um outro espaço, a flexibilidade do projeto [G6 e 3]. Você pode trabalhar com ajustes na projeção... são pequenos detalhes para (permitir) levar para um outro espaço. Não, que não seja possível levar do jeito que você fez, já dá pra pensar como levar para a Comuna... mas vale deixar um manual de montagem... Mas, no todo, você fez um trabalho muito bom, a sua exposição foi um sucesso. [G5] Fico muito feliz com o resultado e de saber que você ficou satisfeito [G5]. Porque, esse projeto foi, acima de tudo, para você. E sinceramente, eu espero que não pare [G3]. Boa sorte.

[B1P13-2] Concordo com tudo o que o (nome do professor) falou e só vou acrescentar que o seu trabalho é bem diferente do habitual. Pelo menos, dos projetos dos últimos semestres, que eu tive oportunidade de acompanhar. E ele foi recebido de maneira bem diferente por aqui. Ele despertou amor, ele despertou insegurança em várias pessoas, despertou vários tipos de reação e isso é uma situação muito positiva porque ajuda nesse final, que já está todo mundo focado em acabar os seus projetos, ainda ter oportunidade de ter deslocamentos das suas próprias certezas... [G5] O seu trabalho teve um efeito... produziu suavemente um efeito dentro da sala de aula. [G5] Eu acho assim que isso foi bastante positivo. Apesar de ser pouco habitual nesse espaço específico (com referencia 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. [G10] 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... [G6 e 10] ele está em uma linha de tensão que desconcerta um pouco as pessoas. Para mim, o bruto aqui, tem muito menos a ver com violência do que com o “in natura”. Então é curioso como, nas várias decisões que você tomou, as vezes mais intencionalmente as vezes menos, você foi podendo fazer esse jogo. [G6 e 10] Porque é obvio que a gente sabe o grau de maturação que tem o acabamento das suas imagens, seja no processo da fotografia digital, seja no tratamento dessas imagens... e elas simplesmente penduradas por um clip em uma parede crua. Na verdade, a gente está, o tempo todo, experimentando essas diferentes teses, que não deixam de ser “pele bruta”. [G6 e 14] Pelo fato de que elas não se escondem por trás de nenhum tipo de artificialidade. O seu trabalho mantém uma coerência até o último instante. [G6 e 14] E isso tudo é muito curioso. Se por um lado, isso tensiona, por outro, esse jogo de tensões acaba deixando o seu trabalho muito lúdico. Apesar dele desafiar o espectador, ele não agride o espectador. Apesar da crueza da imagem de homens nus, há uma certa ludicidade. [G6 e 14] Esses aspectos curiosos trazem mais valor ao seu trabalho. É uma boa surpresa pois eu conheci pouco do trabalho antes desse semestre. Foi ótimo, principalmente, acompanhando a maneira como você descreveu a sua estadia fora do país e ver como isso contribuiu para a sua formação. Durante as aulas foi questionado que você não estava se formando em Fotografia mas em Design. Não que isso tenha sido um problema. No entanto, na sua apresentação, você tem essa capacidade de pegar, de rever o óbvio como um processo. [G12] Quando eu vi a capacidade que você teve aqui, de rever esses aspectos todos... muita gente não entenderia esses pequenos detalhes como um processo. [G12] Por isso, fiquei muito satisfeito... com a sua resposta. Quero te parabenizar, está ótima a exposição. As fotografias são muito bem organizadas. Não

tenho a menor dúvida disso.

[B1P13-3] Quero começar contando que eu era fotografa antes de me bandear para esse lado da computação gráfica, games, de animação, dessas coisas. Me reaproximar da fotografia foi ótimo. Desde o início, lá no projeto 7, eu falei: Opa! fotografia... mas eu tinha essa preocupação que o (nome do professor) falou, que era o fato de você estar se formando em Design. Essa foi uma discussão que a gente teve, até recentemente. A gente conversou sobre exatamente isso: “Agora é hora de você mostrar que você vê processo”. [G12] E você conseguiu isso com bastante competência. Eu fiquei muito satisfeita com o resultado, foi muito interessante. Muitos alunos voltam do intercâmbio com outro projeto. Fazem o Projeto 7, vão para o intercâmbio e chegam aqui mudando tudo. No seu caso eu estava me preparando para o pior. No entanto, você conseguiu fazer um outro projeto de conclusão lá, isso está no seu relatório... você lá, fez toda a parte de reconceituação do seu trabalho na Inglaterra, acompanhado por professores. Produziu um livro que está à venda e um vídeo que está distribuído. Então assim... você já trouxe esses sub produtos. Eu fico feliz de você ter colocado no relatório. [G1] Porque trouxe valor. O seu projeto é um projeto polêmico, acho até que você pouco polemizou. Você ter feito com os professores lá e trazido. Isso tinha que ser valorizado. Umas questões que eu acho que valeriam a pena você rever... eu senti falta de você não ter colocado no relatório o número total de fotos que você fez. [G1] Você fez tanto material, tanta coisa. Você tinha 200 fotos para escolher duas. Porque o processo de curadoria foi importante e durou mais de dois meses. De faz, refaz e a gente discutia... Eu acho também que no discurso, a sua decisão pelo nu masculino deveria estar mais declarada. O seu trabalho, se você levar à frente, ele vai ter muita visibilidade. [G3] E vai gerar discussão. E o seu relatório tem probleminhas no texto, nos tempos dos verbos e o relatório é o que fica. [G1] E qual é o próximo passo? São os desdobramentos, é expor o seu trabalho. [G3] Vale mesmo preparar um manual de distribuição. [G3] Parabéns. Ficou um trabalho muito interessante.

Avaliação da banca: 8,7 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

B1P14

Projeto: TransPoe - Transmídia e storytelling (vídeo / instalação / publicação).

Professores participantes da banca:

B1P14-1: Professor de pauta 1

B1P14-2: Professor supervisor

B1P14-3: Professor tutor 2

[B1P14-1] – Parabéns pela realização. Vou falar do nosso processo de trabalho. Design é processo, os maiores especialistas dizem, e design é fazer, design é a sua prática. [G12] Eu entrei no projeto, já no Projeto 8. No primeiro momento o seu projeto me foi apresentado pelo (nome do professor) que falou muito bem do projeto. Um projeto muito bem conceituado, muito amarrado, muito bem escrito, e é verdade. [G1] A parte teórica do projeto, do relatório, realmente está muito bem desenvolvida. O conceito de transmídia está apresentado. Toda pesquisa... é um relatório realmente rico. [G1]

Na nossa dinâmica, eu entro no Projeto 8 com o objetivo de fazer as coisas acontecerem. [G12] 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. [G12] E aí, nesse sentido, 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. [G6] 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... [G6] Mas como você disse que não precisava da minha ajuda, eu tirei o meu time de campo e você também deu uma sumida. Nas aulas, você não apareceu mais.

Mais à frente, fiquei muito feliz de ver a instalação, que ficou incrível e o vídeo também ficou incrível. Na instalação, a produção teve uns probleminhas mas (não) estava imersiva. Mas na parte gráfica, eu perguntei, cadê os cartazes? E você dizia que ia espalhar já, já. Que ia acontecer daqui a pouquinho. E eu fiquei nas semanas seguintes procurando aqui na PUC seus cartazes. Também a parte dos impressos que ia ser feito com vinco e máquina de corte, acabou sendo impresso na inkjet e contado a mão, um só. [G6]

Eu não pude compartilhar e não participei do processo, da sua prática. Adoraria ter te ajudado. Vi por exemplo, o processo de outros alunos, do Diego, do Zé,

que ficaram no laboratório de volume cerrando e pegaram equipamentos do Life (laboratório). O seu projeto tem muitos méritos mas gostaria de criticar a maneira como ele foi conduzido. [G12]

[B1P14-2] Parabéns pelo trabalho. você é muito empreendedora, profissional, perfeccionista, segura, inteligente e eu quero lhe parabenizar por essa postura que você tem. [G2, 8 e 11] Essa capacidade de realizar, de levar muitos empreendimentos ao mesmo tempo, fazendo a sua própria gerência.

O vídeo está super profissional e a instalação também. [G11] No Projeto 7, eu achava o escopo do seu trabalho muito grande e você soube recortar. Para mim, o escopo sendo só a instalação já era muito grande. Porque essa questão de juntar o vídeo à instalação foi realmente uma proposta da banca. Desde o projeto 7 era assim, eram três produtos, então eu acho que o resultado está excelente. [G14] O seu embasamento é muito coerente, a maneira como você se apropriou do conceito de transmídia, a adaptação do roteiro para o vídeo, [G1] o que custa fazer uma adaptação. O seu relatório está muito bem escrito. [G1] Essa questão da presença em aula que o (nome do professor) tocou, eu consegui administrar sem problemas porque tudo que eu queria ver você mostrava. Eu sempre te achei uma excelente aluna, uma trajetória incrível. [G2] Na experimentação, eu fui lá, eu filmei, o povo ficou com medo. Tem isso gravado. Ele causou impacto e ficou coerente com o conceito de adaptação que você tanto colocou. [G6, 5 e 14] E o vídeo também ficou muito coerente. E por isso, quero lhe dar os parabéns.

[B1P14-3] Nessa banca nós podemos refletir sobre o que a gente faz aqui. Começo pelo o que foi dado esse semestre. Foi um semestre bastante confuso em vários aspectos. 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” (?) pelas quais eles passam. [G12] Uma das tensões que a gente vive nessas disciplinas do curso de design, não só nas duas disciplinas finais de projeto, mas principalmente nelas, é que parece ser o momento em que as características pessoais dos alunos se manifestam de forma mais intensa. [G12] Isso as vezes facilita, as vezes complica e as vezes desorganiza. Não é que todos professores vão trabalhar cada projeto. A Luiza faz parte de um grupo de alunos cuja característica de auto desenvolvimento é muito grande. [G2] Ela construiu uma capacidade de

andar muito bem sozinha, é muito auto confiante e na maior parte das vezes, da conta muito bem daquilo que se pretende fazer. Os elogios ao relatório são um bom exemplo disso. Mas pode ser que em outros espaços a coisa se complique mais. Os resultados do seu projeto não são perfeitos mas muito por restrições da própria universidade, fora do seu controle.

A instalação trouxe alguns aspectos para nós, surpreendentes. As pessoas tiveram medo de entrar na instalação. Uma das principais reações foi o medo. [G5 e 6] O relacionamento com o público foi bom. O que eu mais senti falta na instalação foi o fato de você não ter “sujado” mais, não ter entrado mais com a coisa textual. [G6] Respeitei as suas escolhas de ficar só nas texturas mas eventualmente uma segunda camada de ruído nas paredes... aquela base poderia ter segurado mais uma camada de intervenção como estava previsto. [G6 e 14] Acho que a realização do vídeo cumpre totalmente com o que o projeto se propunha. Na parte gráfica, não havia tantos exemplares para contaminar em termos de presença, o campus da PUC. [G6] Talvez precisassem de milhares de peças para atender a esse objetivo. Talvez nós tenhamos errado conjuntamente, de não termos feito uma visita guiada com os professores, colocando todos os elementos juntos. Mesmo assim, acho que funcionou bem.

Você conseguiu fazer uma síntese acadêmica de qualidade sobre o conceito de storytelling com o desdobramento para uma ideia de storytelling acontecendo de forma transmidiática. [G1] 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. [G12]

Acredito que atualmente o profissional de design está mais preparado para contar histórias do que o profissional de comunicação. [G12] A direção de arte, a construção narrativa têm muito a ver com a formação do designer. [G12] Parabéns.

Avaliação da banca: 9,5 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design.

Resumo: Não seja um idiota - Animação

Professores participantes da banca:

B2P3-1: Professor de pauta 1

B2P3-2: Professor tutor 2

B2P3-3: Professor tutor 4

[B2P3-1] Em primeiro lugar, o seu projeto ficou “irado”. Em relação à sua apresentação, 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. [G.6 e 14] O desenvolvimento do seu estilo, o desenvolvimento da sua voz. E com esse projeto, você mostra completamente, que você desenvolveu isso. [G.6 e 14] Você já tinha sido meu aluno em outras disciplinas, e 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 as 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. [G.6 e 14] E eu acho isso muito bom. Gostei muito também de você ter cumprido tudo aquilo que você se comprometeu a fazer, com folga. Você já tinha a sua animação pronta e cumpriu os prazos do projeto com naturalidade. [G.2] Você o tempo todo teve controle sobre o seu projeto. [G.2] Você tornou a Constituição Brasileira (objeto da animação) em algo acessível.

Já no relatório, você podia... aqui, durante a apresentação, você fez várias reflexões que não estão no relatório. No relatório, quando você apresenta o desenvolvimento dos personagens por exemplo, você poderia ter escrito um pouco mais... eu acho que o relatório acabou contando pouco.... especialmente para a gente que acompanhou todo o processo, a gente sabe que tem mais coisa, que você pensou mais coisa, que você produziu mais coisa. [G.1] E o relatório é o que fica para contar a história. [G.1] Mesmo reconhecendo que o resultado da animação ficou muito bom. 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. [G.6]

A animação desencadeou pensamentos, explicou através do humor, coisas muito sérias. E principalmente, você desenvolveu a sua linguagem. [G.6] O seu

trabalho tem uma cara muito definida, muito peculiar... que deve ser levado a diante e que vai, seguramente, fazer o maior sucesso. Parabéns.

[B2P3-2] É curioso para mim que esse seja o único trabalho de conclusão de curso desse ano que é sobre a (atualização da) constituição (brasileira). Têm trabalhos muito variados, mas ninguém se debruçou sobre este fato que tinha a ver com a faixa etária de vocês e focado em questões que, de algum modo, preocupam vocês... e isso não apareceu no trabalho final, exceto no seu trabalho. [G.5] 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 Cesar [G.5] que não apareceu em nenhum outro lugar, nesses últimos semestres que a gente tem acompanhado. Você hoje fez uma boa apresentação de referências e dos similares mas isso poderia estar mais... entendo a sua dificuldade com o texto mas isso podia estar mais lá... eventualmente, a proposição de um relatório oral gravado no lugar do documento em pdf... não necessariamente escrito. [G.2 e 3]

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. [G.6 e 9] 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 feed-back no campo emocional e as pessoas fazem comentários sobre traço, composição de quadro... [G.6 e 14] é curioso você trazer esse retorno pois eu acho que pode ser uma espécie de aprendizado para nós. [G.12] Você trabalhou mais com referências narrativas do que com referências estéticas. [G.6] 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. [G.14] Parabéns.

[B2P3-3] Estou emocionada. Passei um ano te perturbando, dizendo que o “dedinho não estava certo”, que a linha não estava certa, que tinha que corrigir aquele erro de português... e é muito bom saber que você teve autonomia para criar, apesar

do feedback técnico da professora chata. [G.14] 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. [G.6] Essa capacidade de gerar conteúdo criativo, uma provocação com humor, que sempre foi o seu objetivo principal. E você conseguiu e deve continuar animando para o resto da vida. [G.3] Obrigado.

Avaliação da banca: 8,6 de média final / Projeto não recomendado para a curadoria da Expo Design.

B2P4

Projeto: Simon Says - Animação

Professores participantes da banca:

B2P4-1: Professor de pauta 1

B2P4-2: Professor tutor 4

B2P4-3: Professor tutor 5

[B2P4-1] Parabéns. Um trabalho super profissional, com qualidade das ilustrações, qualidade da animação e profissionalismo seu de organização, cumprir tudo... 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. [G.2] Com reflexões muito interessantes, e eu queria falar um pouco a respeito de algumas reflexões que surgem agora, no final. Em primeiro lugar, queria citar a mudança no personagem durante o processo de concepção. Eu percebo hoje, talvez um pouco tardiamente, que esse novo personagem tem alguma coisa do primeiro, que foi perdido... ele era mais jovem e nesse segundo, é caracterizado como um “cinquentão”, porque ele é careca e usa óculos... (risos) eu tenho a impressão que o “Simon” (nome do personagem), do Lipovetsky, somos nós e são vocês. As vítimas do stress são vocês. [G.14] Os meninos de vinte anos estão todos com pouco tempo... com a sensação de que o tempo é escasso. Todas as questões que você apresentou no seu desenvolvimento teórico, do (Gilles) Lipovetsky, são muito de vocês. Eu tenho a impressão de que o

Simon é mais jovem do que está parecendo na sua animação e o seu primeiro Simon era assim, mais jovem. Fora isso, algumas outras coisas acabaram sendo perdidas, o movimento ficou mais duro, em termos de animação, ficou menos fluido. [G.14] Mesmo assim, o que a gente tem para avaliar é muito bom e você está de parabéns.

[B2P4-2] Acho que o seu trabalho está muito bem finalizado mas faltou experimentação. [G.5] Eu fico questionando um pouco a trilha sonora, pois ela em si, já acalma automaticamente. Então, você sabe que 50% de uma animação é a trilha sonora. Eu teria arriscado um pouco mais em ritmos diferentes dentro da mesma peça. [G.14] Eu tenho um amor muito grande pelo primeiro (a animação é dividida em partes e ela está se referindo à primeira parte). Ele é o mais ousado. E eu queria que o terceiro (terceira parte) também tivesse a mesma ousadia, para que eu pudesse gostar do terceiro que é, no fundo, o objetivo da sua animação. [G.14] No primeiro, eu 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. [G.7] Seu relatório está muito bom. Prazeroso de ler. Parabéns.

[B2P4-3] Estou feliz com o resultado. [G.14] O Guilherme é o meu primeiro orientando. Ele foi sempre um aluno excelente, meio “Paulinho da Viola”, assim sempre tranquilo. [G.2] No início, quando ele trouxe a ideia do Lipovetszy, a minha preocupação era em como isso iria se transformar na animação. E você está de parabéns pelo resultado apresentado. [G.14] No relatório, você trouxe muito conteúdo e talvez o que realmente tenha faltado foi na parte da experimentação, [G.5] você ter se aprofundado mais. Óbvio que você não tem completo controle sobre a recepção da obra. [G.5] E por mim, você está de parabéns.

Avaliação da banca: 9,0 de média final / Projeto não recomendado para a curadoria da Expo Design.

B2P5

Projeto: Core - Aplicativo para dispositivos móveis sobre saúde cardiovascular.

Professores participantes da banca:

B2P5-1: Professor tutor 3

B2P5-2: Professor de pauta 2

B2P5-3: Professor de pauta 1

[B2P5-1] Parabéns pelo resultado. Eu escrevi esta frase em relação ao seu projeto: “Elegância da simplicidade” [G.14] Primeiro, eu achei que o seu trabalho teve um ótimo desenvolvimento em termos de aplicativo. Passou por várias alterações e no final, você conseguiu mostrar o que eu estou chamando de uma interface contemporânea, ela é elegante, ela é objetiva, é ótima. [G.14] As decisões foram coerentes e ponderadas dentro da proposta, e para uma revisão futura, essa interface tem cara de que poderia ser usada agora mas uma coisa que eu senti falta, são as animações. [G.14] Mas principalmente por conta de feed-back para o usuário. Não para deixar isso mais dinâmico ou divertido mas, para você dar uma segurança para o usuário de que o que ele colocou, foi registrado. [G.14] Você vai mostrando aos pouquinhos para o usuário entender de quando são as informações etc. [G.6] Muito inspirado no que o Google está mostrando hoje com a interface nova dela, no lollipop (versão do sistema operacional móvel Android desenvolvido pelo Google). Ela (a interface do Google) mostrou de fato como que a animação era importante para dar essa segurança ao usuário em termos de feed-back. [G.13] A sua interface para mim, está com uma cara bastante profissional que deu vontade de ver esse “polimento” da animação. [G.11] Mas reconhecendo que você fez em HTML, CSS em Xcode, foi tudo uma aventura nova para você e reconheço que se tivesse mais tempo, você poderia ter colocado. Como não houve, você fez o que deu para fazer, no tempo que a gente deu para vocês fazerem.

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... [G.1] 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. [G.1] Eu recomendaria que “em uma próxima encarnação” do relatório, você deixasse as legendas para coisas mais pontuais. Outra coisa: você mostrou aqui na apresentação, uma maneira mais bem organizada as suas telas, você dividiu as telas em diferentes momentos do projeto. No relatório não tem essa divisão que ajuda a organizar melhor o relatório. [G.14] Você podia ter colocado as imagens reais dos protótipos no relatório, os fluxogramas estão confusos, a apresentação visual dos fluxogramas é interessante e faz sentido mas os dados estão completamente desa-

tualizados. *[G.1 e 14]* A evolução técnica também ficou superficial. Por exemplo, você falou (na apresentação oral) que usou o Dreamweaver e no relatório, você nem menciona isso. O relatório técnico também serve para justificar várias escolhas no processo e coisas que foram deixadas para trás. *[G.1 e 14]* O cronograma também tem uns errinhos... O seu vídeo de divulgação é elegante, conversa bem com a sua proposta visual mas o fato de você ter uma coisa aparecendo na direita e o texto na esquerda, me dividiu a atenção. Entendo que uma não atrapalha a outra mas divide a atenção da audiência. *[G.6 e 14]* Talvez você pudesse ter sido mais clara... Também acho que o seu aplicativo poderia gerar feed-backs atualizáveis, dependendo da frequência do input do usuário, para manter os dados fidedignos. Estou tentando te estimular para que o aplicativo... ele pode ser implementado e colocado disponível, pois ele é útil para as pessoas. *[G.5 e 3]* Parabéns.

[B2P5-2] É bom começar o dia com um projeto de qualidade. O seu processo foi muito detalhado. Desde o Projeto 7, você foi bem “chata” (rigorosa) com todos os pequenos detalhes, cada tela... *[G.2]* e concordo com tudo o que o (nome do professor) falou... essa partes dos feed-backs.... Você está em um momento que não tem mais jeito, você agora tem que testar, ver como no dia-a-dia, ele vai utilizar essa interface para a sua condição cardiovascular (objetivo do aplicativo)... É mais do que uma questão de usabilidade, é verificar se o coração do cara está melhorando ou não. O próximo passo é botar para funcionar. *[G.3]*

O que eu acho legal da sua interface é isso, no dia-a-dia existem essas pequenas chamadas que talvez dispensem muitos feed-backs. *[G.13]* Por outro lado, eu acho muito importantes esses relatórios finais dizendo: “sim, você melhorou nisso, nisso e nisso”... “seu colesterol está controlado”... A interface pode fazer isso facilmente pois ela sabe o que mudou... ela já tem essas informações. *[G.14]*

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. *[G.1, 6 e 14]* Isso tem que estar registrado se não fica a impressão de que isso é o que você considera o método ideal. E talvez não seja... mas para alguns aplicativos até é. Quando é um aplicativo mais simples, você realmente pode montar uma interface em HTML, CSS... Poxa, legal, você já tem grande parte do caminho andado aqui. Mas o seu aplicativo certamente não poderá ser feito dessa forma. O seu detalha-

mento de telas é super completo no documento mas talvez não precisasse ser tão extenso na apresentação. Metade do tempo foi você mostrando cada evolução de tela. Você poderia de gasto mais tempo na apresentação do aplicativo, explicando mais as expectativas futuras...

Dito isso, o seu resultado foi excelente, e você pode investir em outros aplicativos para cuidar de outras partes do corpo, cérebro, fígado, pâncreas... Criar um bando de aplicativos, já tem uma identidade visual “show de bola”... pode ter o coraçãozinho (marca atual do aplicativo), o figadozinho, o pancreazinho... Você está de parabéns pelo cuidado com o projeto.

[B2P5-3] Uma das coisas legais desse projeto é que você fez os professores brigarem entre si (risos). Uma coisa boa desse grupo de professores é que são pessoas diversas, com experiências diversas, e que não vão concordar em todos os aspectos. [G.12] E isso é extremamente positivo pois obriga você a se posicionar, então as discussões que a gente teve com o (nome do professor), a respeito de como prototipar, de usar o XCode, uma ferramenta de prototipagem como o InVision, foram muito ricas e eu tenho certeza de que você se beneficiou dessas discussões e você se posicionou. Eu discordo um pouquinho do que o (nome do professor) falou a respeito do Cordova, de que quando o seu aplicativo for desenvolvido, ele poderá sim, ser desenvolvido em Cordova, mas na verdade a gente vai descobrir que o front-end já está praticamente pronto. [G.9, 13 e 14] 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 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. [G.9] Então, tenho certeza de que foi uma experiência incrível para você. Como foi muito importante para mim também. Esse projeto me dá a maior alegria de ter sido tecnicamente, pelo menos nas turmas recentes de projeto final, o primeiro projeto desenvolvido no SDK profissional da Apple, testado e funcionando um aplicativo profissional, que funciona no dispositivo... então eu acho que tem muito mérito, vai ficar marcada como pioneira nessa área e com certeza outras pessoas vão vir te procurar, assim como você procurou (nome de alunos)... E foi bom experimentar e poder comparar o XCode com o Eclipse, por exemplo. [G.2, 8 e 9]

Seu projeto tem o maior potencial de, quando a Apple for promover o Heal-phkit, provavelmente vão ocorrer concursos, eventos de wearable (Devices), e você vai poder inscrever o seu projeto... pois é um projeto muito sintonizado com as tendências atuais do design de interação e com as coisas que estão acontecendo. É um projeto muito atual e muito antenado. [G.3 e 5]

Falando agora de processo de design, foi uma alegria ver como você conduziu o projeto, muito focado na parte de visualização de informação. [G.6] Você foi incansável na parte dos gráficos... o seu relatório, que começa na página 70, onde você mostra a evolução das suas telas e com as suas reflexões, concordo com o (nome do professor) que as reflexões poderiam ser mais extensas e acho até que tinha mais espaço para muitos outros comentários, tela a tela. E nós estamos falando isso pois você foi muito generosa com o projeto, muito orgulhosa e sempre fez questão de mostrar para todos, você não foi uma pessoa que escondeu o seu projeto, [G.2] pegando os feed-backs de todos os professores. Você trabalhou muito bem os gráficos e as cores como partes da comunicação. Essa questão do retorno para o usuário, que foi colocada na banca... e em relação ao comentário do (nome do professor) sobre elegância na simplicidade... 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 checka 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. [G.5 e 6]

Avaliação da banca: 9,5 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

B2P6

Projeto: Illaren - Jogo RPG virtual

Professores participantes da banca:

B2P6-1: Professor tutor 3

B2P6-2: Professor de pauta 1

B2P6-3: Professor tutor 5

[B2P6-1] Deixa eu te fazer uma pergunta indiscreta: “você considera a sua entrega suficientemente boa, como um projeto de conclusão? Como você avalia o seu nível de satisfação se comparado com os resultados que você tem visto dos seus colegas?” [G.14]

(resposta do aluno) *Poderia ter produzido mais mas perdeu muito tempo “leiautando” os capítulos. O projeto já está jogável, já dá ao mestre o universo para construir a aventura. Como ferramenta, ela já está funcionando muito bem. Mas acredito que poderia ter colocado mais informação nele.*

Para mim, houve um grande e louvável investimento de tempo na criação do universo narrativo do projeto. Você entregou um anexo com mais de 70 páginas que contava essa criação. Isso tem que ser valorizado e prestigiado. O trabalho das ilustrações está bom, e você cria uma boa atmosfera visual com elas embora, na minha visão, não estejam 100% coerentes em relação aos traços, que variam muito, diferentes tratamentos de textura que uns têm outros não têm. Mas o trabalho visual, para criar uma atmosfera, ele existe e ele faz sentido. [G.6] Mas uma coisa que eu senti falta foi você ter mostrado suas referências “barra” inspirações, na hora de você mostrar as ilustrações. Assim como você apresenta o moodboard e os seus desenhos a lápis, você poderia ter colocado no seu documento, moodboards que coletassem as suas referências visuais. [G.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. [G.6 e 14] Talvez você pudesse ser mais produtivo e ter tido resultados mais completos, como você gostaria, se fosse assumidamente um trabalho de design de narrativas. Como você pegou referências do Miguel, que lida com essa questão da narrativa visual... [G.6] Se tivesse explorado esse aspecto do projeto em vez de ser um livro interativo, talvez você pudesse ter sido mais feliz, tanto fazendo quanto em termos de resultado. Então, fica para você refletir nesse final de curso, que tipo de ênfase profissional você quer dar à sua carreira, com o que você aprendeu aqui. Se é na parte mais de interação, que em termos de resultado está carente, ou se, de repente, na parte de narrativa que talvez você tenha mais proficiência. [G.12] Porque eu vejo qualidades boas em você nessa parte de criação de universo, criação narrativa, ilustração mas quando chega na parte de produção mais técnica ou de interação, o projeto fica mais para trás. Então, uma recomendação profissional é a de você focar nessa parte narrativa. Em termos de documento, tem erros frequentes de ortografia, e acho que vale pedir uma nova entrega com revisão ortográfica. 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? [G.4] Faltou esse tipo de tratamento. 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. [G.1] Por exemplo, essa parte da marca, o que foi comentado é irrisório. Você falou: “Aqui está a marca do projeto” mas essa foi a única coisa que você fez em termos de marca, qual é a proposta gráfica dela? Por que essas cores? [G.6]

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. [G.1, 6 e 12]

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. [G.1 e 4] O seu plano de negócios não trata de vários custos de produção, mesmo sendo um projeto de DLC (Conteúdo para download, em inglês, Downloadable Content).

[B2P6-2] Em primeiro lugar, eu queria começar elogiando a sua iniciativa de fazer um projeto de mídia digital usando o formato da 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. [G.1 e 5] Não só a invenção mas a coisa de se jogar presencialmente, com outras pessoas, que é um programa e as pessoas se reúnem para jogar, viram noite, o dia nasce e as pessoas estão jogando... isso é muito legal.

O uso do dado na dinâmica do jogo... Essa parte do projeto é a parte mais rica e a mais bem desenvolvida.

Quanto a essa fascinação como universo medieval, presente no seu projeto e em muitos jogos não só de RPG, há talvez uma questão que deva ser levantada. A gente aqui, vai equilibrar isso dentro de um curso de design e o design nasceu do modernismo e tem um pé no funcionalismo... então quando a gente fala de projeto de design, as coisas precisam se explicar, tudo no design tem que ter um por quê.

[G.12] E aí, nesse sentido, vendo o seu projeto, aparece um milhão de por quês que não estão respondidos na parte de conceituação dos personagens, conceituação principalmente dos elementos visuais que estão acontecendo aqui. Por exemplo, a tipografia gótica que você escolheu é uma tipografia que era usada na idade média mas somente nas igrejas e que atualmente, está vinculada a corais, a canto gregoriano... a escritos sagrados dentro da igreja, e você está aqui contando o mundo bárbaro. Só isso já poderia ser um projeto de design: Como seria a tipografia indicada para contar este mundo fantástico? [G.6]

Eu separei uma frase do seu relatório que eu considerei muito simbólica em relação à necessidade de conceituar as suas escolhas: “Este livro contém regras para jogar um jogo de narrativa de horror pessoal em um mundo medieval apocalíptico”

Em primeiro lugar, o que é uma narrativa de horror pessoal e, em segundo lugar, o que é um mundo medieval apocalíptico? Isso não está explicado na sua conceituação mas deveria estar. Eu senti falta dessas definições. [G.1] Mais elementos de design, de conceito. Aqui no relatório mesmo, nas duas primeiras páginas, você começa o relatório com uma marca para o projeto e, logo em seguida, você mostra um mapa feito pelo (aluno do curso) com um outro tratamento para o nome do projeto. Você tem dois tratamentos diferentes, um tridimensional, com textura de aço escovado, com brilho, com uma tipografia específica... e no mapa, você tem outra tipografia, completamente diferente... [G.6] Faltou definir critérios.

Estou discutindo apenas as questões visuais, a conceituação dos aspectos visuais do seu projeto. Uma maneira de você evoluir o seu projeto seria no DemoDay, eu te perguntei: “Ah, Pedro, eu queria que a gente estivesse jogando aqui” e você falou: “É complicado” Mas você poderia simular uma roda de RPG... o narrador teria que contar a história para o grupo... Design é um processo em que você tem que ter interação com outras pessoas, ter feed-back para fazer com que o processo seja mais rico. [G.12]

[B2P6-3] O Pedro tem umas coisas bem interessantes. Ele tem uma excelente produção de história, de ilustração... foi uma surpresa para mim, a qualidade do texto, apesar dos erros de ortografia...

[...] Eu trabalharia outros conceitos, há um grupo no Facebook que é a galera que produz RPGs analógicos no Brasil, inclusive eles vão ter um evento no ano que vem em Brasília, eles vão alugar um sítio, vão ser laboratórios de jogos, pensar

novas dinâmicas de RPG e acho que você deve se programar para participar. Há muitas discussões sobre o futuro dos jogos de RPG e você precisa estar em contato com isso. Há uma série de modificações que precisam ser feitas mas, olhando como estava o seu projeto na G1 e agora, você avançou muito e, por isso, você está de parabéns.

Avaliação da banca: 6,6 de média final / Projeto não recomendado para a curadoria da Expo Design..

B2P7

Projeto: Conta Gotas - Dispositivo para consumo consciente da água

Professores participantes da banca:

B2P7-1: Professor de pauta 1

B2P7-2: Professor supervisor

B2P7-3: Professor vinculado 3

[B2P7-1] Meus parabéns pela sua realização. 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 e há um consenso de que em 2015, todos no Brasil terão que administrar melhor o consumo de água. [G.5] 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. [G.5 e 12] O seu desenvolvimento do projeto foi muito bom, desde os experimentos com o sensor, conferindo os resultados, o fluxo de água que deveria passar... você mostrou que o seu projeto era possível e eu fiquei muito feliz também com o seu desenvolvimento visual, do aplicativo e da interação. [G.14] 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. [G.6] Um design sem firulas, não tem ornamentos, as informações são claras, o uso da cor... e o resultado está excelente, o resultado está acabado. 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... [G.3]

No relatório, tenho umas coisinhas para comentar... Você tem uma imagem que apareceu na apresentação, mas que não está nessa versão do relatório, ela tem que vir para o documento que ainda está com umas imagens antigas. Essas montagens que você fez com o dispositivo ainda são antigas e seria muito bom ter elas atualizadas para promover o seu projeto. Uma maneira legal de promover nas redes sociais seria de cara, ter uma imagem da sua interface lindona, nova, nessa montagem fotográfica com uma foto de alta qualidade, com um fundo legal, do laptop e do aplicativo... eu acho que é uma das melhores maneiras pois colocando em qualquer rede social, qualquer pessoa que veja, em um minuto consegue entender o que é o seu projeto. [G.3 e 6]

E outras questões do relatório... acho que tem coisa demais, você apresenta, com texto e imagem, coisas que você não usou. Você poderia citar a existência mas não precisava se aprofundar tanto... “Dentre os modelos disponíveis, eu escolhi esse daqui...” É legal ver que você pesquisou diferentes possibilidades mas também vale tentar ser sucinto para não cansar demais o leitor. As 180 páginas do seu relatório exigem um tempo grande e se você quer que as pessoas leiam o seu relatório, muitas vezes é importante exercitar esse poder de síntese. [G.1] O resto está ótimo, a diagramação está linda, todo o projeto está claro, o tema é super relevante e por tudo isso, você está de parabéns. [G.5 e 6]

[B2P7-2] O seu projeto é um exemplo para as duas disciplinas (Projeto 7 e Projeto 8). Lembro da sua banca no Projeto 7, que você colocou aqui, na frente da gente, na mesa (o seu primeiro protótipo), e você cumpriu as etapas de cada disciplina do jeito que a gente espera que alguém cumpra, a parte da conceituação, você fez o protótipo funcional... a sua apresentação do (Projeto) 7 estava toda certinha, tinha tudo que a gente podia querer... e até agora, você não perdeu o pique você continuou fazendo... então assim, como aluno, é um grande exemplo. [G.2] Queria lhe dar os parabéns também porque, embora a gente use a palavra soft, eu não acho que é soft, eu acho que quando alguém está antenado, eles chegam antes dos outros, dos outros que não estão ligados, entendeu? Então, se você está ligado, você vê, o outro está lá mas o outro não viu porque não está olhando... 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! [G.5] Não deixe isso solto porque... já está documentado, está pronto, você está em um momento que se você não se adiantar, você pode perder uma grande oportunidade. [G.3] Você soube aproveitar os laboratórios, você ficou lá dentro... agora é registrar mesmo.

Uma questão do relatório que vale ajustar: O banco de dados não é só interface, é também engenharia, ele é engenharia de software. No seu diagrama, interface deve ser apenas a construção das telas. [G.12] Você trouxe inovação mesmo, você está fazendo funcionar, eu consigo ver isso funcionando no meu prédio... [G.8] Parabéns, só elogios.

[B2P7-3] Talvez seja um meio termo entre a crítica do (nome do professor), em relação ao volume de imagens e o endosso da (nome da professora)... (mas) eu senti falta, particularmente de legendas talvez, uma explicaçãozinha das suas escolhas: “Porque esse sim, porque aquele não...” Talvez o problema não seja a quantidade de modelos de Arduino mas a falta de uma explicação, uma reflexão sobre as características que você buscava para o seu projeto. Isso resolveria o problema de parecer uma mera exposição de imagens. [G.1]

Houve um debate nosso sobre o uso da palavra “sistema” como a palavra-chave para identificar coisas diferentes. É um trabalho complexo, ele trabalhou em todas as frentes e as vezes, ele usava a palavra sistema e eu não sabia sobre que parte ele estava se referindo. Então nós tentamos estabelecer algumas diferenças: “isso aqui é engenharia, isso aqui é interface...” para a gente poder se achar no trabalho. E aí começou-se a usar o termo “engenharia”.

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. [G.8] O seu projeto envolve software e hardware.

O (nome do aluno) é daqueles que corre atrás, não perde o ritmo, o foco, isso, nos dois semestres. [G.2] Foi sensacional do início ao fim.

Avaliação da banca: 9,4 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

B2P9

*Projeto: Nosso esporte - Série de animações/motion graphics
sobre modalidades esportivas*

Professores participantes da banca:

B2P9-1: Professor de pauta 1

B2P9-2: Professor supervisor

B2P9-3: Professor tutor 1

[B2P9-1] Parabéns pelo resultado profissional. Você está apresentando um produto que a gente consegue imaginar na tela da TV, acho que é um produto que tem a cara do SportTV inclusive. A animação está finalizada, a do badminton, absolutamente, sem nenhuma crítica. Toda adequada, toda certinha, os tempos das animações está corretos, as animações super bem desenvolvidas... [G.11] Apresenta fatos interessantes, acho que é um produto que tem tudo para acontecer. [G.3] Um bom projeto de motion design, que é um mercado grande, você está trabalhando... está sentindo isso na pele e é uma área de atuação grande do design de mídia digital... e é em uma área que a gente acredita estar colocando pessoas fortes, bem preparadas... e você é a prova disso. [G.12] Também gostei muito da animação da canoagem que ainda não está pronta. Já dá para mostrar, caso você vá fazer captação, se você for promover o projeto. [G.3] Você conseguiu dar uma cara para o produto. [G.3]

Como crítica, é em relação à documentação. Talvez por você estar muito envolvido na execução, no processo de produção na TV, fica muito claro que você foi fazendo... e é como se faz profissionalmente, e acho que seria legal ter uma reflexão sobre isso no relatório. [G.11] Aqui, como processo acadêmico, seria muito legal você deixar um legado no seu relatório, mostrando as decisões que você tomou, as reflexões, os por quês das escolhas, por que você escolheu os seus personagens, ou a figura humana não ter rosto... uma série de decisões que foram tomadas. [G.1] A marca mesmo, por exemplo... seria muito bom ter no relatório, até para os próximos alunos que forem desbravar o motion design e para nós, da universidade, termos esses relatos. [G.1] Ser um projeto acadêmico e um projeto de mercado. [G.11]

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. *[G.11]*

[B2P9-2] Concordo com o (nome do professor) que faltou detalhar algumas coisas mas primeiro queria parabenizar pelo seu talento e capacidade de realização. *[G.2]* No projeto 7, você já estava com o badminton praticamente pronto... nos seis primeiros meses, e a gente viu o projeto bem adiantado. Eu sempre gosto de projetos que estão associados à indústria... *[G.5]* 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. *[G.11]* A gente falou muito de você atualizar o relatório, com pontos que a gente considerou (importantes) e você foi receptivo. Não ficou na defensiva. *[G.2]*

Em relação ao produto, eu assino embaixo de tudo (o que foi dito pelo primeiro professor) e as minhas críticas são só em relação ao relatório. É lembrar que o relatório é um legado para os alunos que vão vir. *[G.1]* 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. *[G.1, 3 e 12]* E o produto, 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?” *[G.3]* No seu caso até tem, porque você vai fazer uma série, uma coleção. O relatório para a gente é assim: “Tá aqui! Olha como ele fez o plano de produção dele.”

Os gráficos das respostas com os entrevistados estão sem legenda e fica difícil compreender. Isso podia melhorar. Fez falta ver os percentuais das respostas.

A questão da pesquisa teórica que a gente tanto insistiu, faltou costurar mais o texto. São uns tópicos meio soltos, faltou amarrar os pontos. Citar as fontes que você utilizou. Se você for divulgar isso em um ambiente de Televisão, os caras vão perguntar de onde saíram os seus dados. *[G.1]* Em relação ao manual da marca, você deveria ter chamado de manual de produção ou de documentação pois ele não fala só da marca, e nem é o que a gente espera. *[G.1 e 12]* Os storyboards estão com as imagens finais. Seria interessante a gente ter visto como foram as fases anteriores.

A parte mais crítica do relatório é a bibliografia que não está no formato da ABNT. De resto, o acabamento está super profissional.

[B2P9-3] O Bruno já traz uma qualidade técnica, sempre bastante elogiada, o que a gente procurou foi fazer com que você mostrasse a sua reflexão sobre a sua prática. Para mim, que acompanhei um pouco mais de perto, via que você, por mais que as coisas parecessem gratuitas, você começava a falar porque elas haviam surgido, ficava claro que você já tinha muito da conceituação internalizada, só não tinha colocado em registro na documentação. Só faltava sentar e escrever pois a gente sabia que tinha tido uma reflexão, um porquê para cada escolha. 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. [G.3 e 6] Pensando no futuro, você tem aí opções para apresentar o seu projeto, SportTV por exemplo, você já está lá dentro. Acreditar no seu projeto e pensar ele na grade de programação é uma coisa possível mas não é o único espaço de veiculação, a internet está aí para isso também... [G.3] Você sempre soube mesclar a sua experiência profissional com a sua experiência acadêmica. Fiquei feliz com o resultado e quero ver ele acontecer.

Avaliação da banca: 8,6 de média final / Projeto não recomendado para a curadoria da Expo Design..

B2P10

Projeto: Let's go! climb - Site para escaladas ao redor do mundo.

Professores participantes da banca:

B2P10-1: Professor de pauta 2

B2P10-2: Professor supervisor

B2P10-3: Professor tutor 1

[B2P10-1] As minhas maiores críticas são em relação à documentação e à apresentação. Eu acho que você foi muito sucinta em ambos. [G.1] 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 enfrentou. [G.1] E isso reflete também na documentação, o manual do produto está muito direto, é fluxograma, wireframe, layout... também não tem muita descrição do sistema e faz falta para quando passar para um programador, questões como funcionamento, como é que o cara vai criar uma conta, você descrever mais o processo de uso, também no texto, que é muito importante também para que o programador não pegue só a descrição técnica, “Ah, legal, sei montar as telas, sei montar tudo mas que tipo de banco de dados eu vou usar?” Não sei, pois não existe a descrição de uso no manual, por exemplo. [G.1 e 3]

Em relação ao resultado final, acho que ainda existe algumas questões de usabilidade importantes para resolver, principalmente no que tange o uso de links. Seus links não tem uma cor de link, alguns têm, mas muitos não têm. Eu só reconheço que é link por que vira mãozinha (o cursor). Então seria legal rever isso também para destacar o que é link deve ser visivelmente link. [G.6 e 13] Tirando isso, 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... [G.6] acho que é 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. [G.6] Imagino visualmente, como se eu estivesse dando um zoom em um “Googlemaps da vida”, é o mesmo conceito, não é a mesma interface mas o conceito é similar. Indo do global para o particular. [G.13 e 14] 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. [G.6 e 13] A tua simulação, o videozinho, é que poderia ser um pouco mais dinâmico. Ficar muito tempo parado nas telas... eu achei até interessante o recurso do cursor que fica acompanhando, isso direcionou a minha leitura mas, no ponto de vista da tela, ficou uma coisa muito estática, parada, talvez você pudesse mudar mais, ter imagens dos locais de escalada, partir mais para o visual. E a gente não precisa ler tudo no vídeo, o vídeo é só um teaser. [G.6 e 14]

Seus maiores problemas são mais de documentação e de apresentação do pro-

jeto, vender melhor o seu site. 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 (o seu projeto) precisa empolgar tanto o que já gosta de escalar como aquele que nunca pensou sobre o assunto. [G.8 e 12] Fica a dica para melhorar a venda do seu projeto. Quanto aos resultados, show de bola, gosto muito do visual, você tem uma elegância gráfica que me agradou. [G.6] Parabéns.

[B2P10-2] Parabéns pela guinada. No período passado, ficamos todos muito preocupados e agora, fico contente de ver que você conseguiu. [G.2] Sempre gostei muito do seu projeto, sempre foi um nicho (de mercado) muito claro (evidente). [G.5] O site está muito legal. Eu tenho uma dúvida sobre o conteúdo: Como que se definem as dificuldades da escalada, é por média?

Aluno: “Cada montanha tem um nível de dificuldade.”

As minhas questões estão também relacionadas à documentação e à apresentação. A sua apresentação foi muito rápida, você perdeu a chance de falar dos seu diferenciais, [G.5] de retomar as pesquisas teóricas, os testes que você desenvolveu... A gente conhece o projeto mas se tivesse um membro externo... Em relação ao relatório, você repetiu conteúdos e faltou falar mais do processo. [G.1] Você só descreve o final do processo que já está no manual do produto. O relatório é o processo... [G.1] a bibliografia também é só uma lista de URLs, você nem poderia chamar de bibliografia. Você colocou uma lista de links. Existem regras para apresentar a bibliografia e essa é uma questão acadêmica mesmo. [G.1] Tirando isso, o produto ficou muito bom. E é isso o que tenho para colocar.

[B2P10-3] Você precisou de um tempo durante o semestre para pegar de novo o ritmo e como o (nome do professor) e a (nome da professora) falaram, ficamos muito satisfeitos com o resultado final. Essas lacunas sobre a documentação do processo devem ser levadas em consideração e acima de tudo, observando mais adiante pois vale a pena acreditar nesse projeto. Você começar a pegar esse trabalho de pesquisa junto ao público e não aplicar só à escalada mas tentar experimentar no surf por exemplo. Ver como funcionaria em um outro tipo de público. [G.3] Aprofundando mais as questões com o usuário, se o planejamento está funcionando. Gostaria muito de ver esse projeto levado adiante e acho que alguns detalhes de interação podem ser melhorados. [G.3] As críticas foram feitas e eu fico só com a parte boa. No mais, te agradeço por você ter me chamado para te acompanhar nessa jornada.

Avaliação da banca: 7,6 de média final / Projeto não recomendado para a curadoria da Expo Design..

B2P11

Projeto: Estudo de anatomia e movimento de cavalo para animação

Professores participantes da banca:

B2P11-1: Professor tutor 4

B2P11-2: Professor de pauta 1

B2P11-3: Professor de pauta 2

[B2P11-1] Vale ressaltar que nos seus primeiros levantamentos, nas pesquisas de similares, você sempre procurava animações 2D. E eu fiquei esperando achar no relatório, o momento em que você precisava da perspectiva, do 3D, sem experiência anterior. Foi um salto muito grande e foi importante você ter encarado esse desafio. É difícil quando a gente faz toda a nossa pesquisa, todo o nosso levantamento em uma técnica e precisa ir para outra técnica completamente diferente. [G.1 e 12] Eu fui para o relatório esperando descobrir qual foi esse momento, o que aconteceu. E senti falta do retorno mais detalhado, tanto do Carlos Grangel, pois eu sei que ele te ajudou e ao mesmo tempo, ele é um nome da animação, e pode utilizar o seu projeto em longas metragens, em coisas realmente maiores, então era importante esse retorno. E também, o retorno que você trouxe do Projeto 3, eu acho que você foi muito humilde. Você devia ter colocado o envolvimento que aqueles alunos tiveram e eles não teriam animado o cavalo se não fosse o seu projeto. Ou teriam animado mas teriam quebrado a cabeça e virado noites para acertar aquele pezinho. Então, pelo o que eles me trouxeram, o retorno foi muito mais importante do que o descrito aqui.

Acho que você conseguiu resultados muito interessantes mas... eu não sou muito de cobrar isso não... mas faltou falar onde e como você vai divulgar isso. No seu caso específico, eu acho que podia estar focado na ABCA (Associação Brasileira de Animação) no CAOS que é de um pessoal aqui da PUC, porque é aonde vai ter o estudante da animação. No seu caso em particular, se a gente fizer uma coisa mais

objetiva para a divulgação, ele vai ficar mais conhecido. *[G.3]* Agora posso elogiar, dizer que você conseguiu, em uma dupla jornada, porque teve a web e a animação. O único se não, que eu faço é que, na parte que você fez os desenhos, interpolando com os desenhos coloridos a la “Richard Willians”, alguns três pelo menos, estão muito interpolados e dificultam a visibilidade. Vale a pena dar um strokezinho, alguma coisa mais forte nos keyframes. *[G.6]* Quero dar os parabéns e quero usar o material para consulta e quero divulgar.

[B2P11-2] No dia do DemoDay, eu falei que você tinha conseguido. Eu, sinceramente, achava que você não iria concluir tudo que havia se proposto a fazer. Porque era muito difícil e passou por vários “perrengues”, se descabelou no processo... e o resultado da animação ficou, a meu ver, impecável. Cada ossinho... ficou completamente natural, mesmo sendo um cavalo sem textura, cavalo de aço escovado, de plástico... o movimento está super natural, a animação ficou super boa. Eu tenho dois comentários a fazer em relação à questão da didática, porque eu tenho impressão que talvez você tenha se proposto a fazer dois projetos em um. *[G.1]* Um projeto foi animar um cavalo. O outro projeto é mostrar para as pessoas como é que se anima um cavalo. E eu tenho a impressão que você trabalhou tanto na parte de construir a animação do cavalo que a parte da didática ficou para o final do projeto, *[G.1]* a gente discutiu algumas coisas que ainda dava para fazer, mas acho que tem como melhorar. 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. *[G.6]*

[B2P11-3] 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. *[G.9]* E ter conseguido manipulá-la de forma suficientemente boa para você conseguir concluir o projeto. Então a primeira mensagem é: Você faz, precisa de atenção mas você consegue fazer. Você correu atrás, foi ganhando confiança... enfrentou as dificuldades, mesmo reclamando delas.

Em relação ao projeto, você tem um excelente trabalho de animação. Muito legal ver a aplicação do site mas concordo com o (nome do professor) que pode ainda melhorar a parte da aprendizagem. Agora é a hora de refinar, de fazer ajustes

e os comentários dos professores servem para isso. [G.3]

Avaliação da banca: 8,6 de média final / Projeto não recomendado para a curadoria da Expo Design..

B2P12

Projeto: Kairos - Animações experimentais

Professores participantes da banca:

B2P12-1: Professor de pauta 1

B2P12-2: Professor supervisor

B2P12-3: Professor tutor 1

[B2P12-1] O resultado ficou excelente, ficou muito interessante e oportuno para projeto final. Acabou se tornando um estudo de linguagem visual. Você incorporou ao seu trabalho, críticas e sugestões ao longo do processo. O que a gente tem hoje é o mesmo projeto (da G1) mas com praticamente uma nova animação. Eu tenho a impressão que no seu processo de trabalho da primeira animação, você ainda estava descobrindo os recursos que você ia usar, inclusive você deve ter demorado muito mais (na primeira do que na segunda). Se eu não me engano, você produziu a segunda animação em umas duas semanas. Porque você já estava com as questões conceituais mais maduras, nas formas geométricas, na maneira como você ia organizar elas na tela, então eu acho que o seu projeto tem cara de projeto final, com diferentes investigações conceituais e formais, sobre linguagem visual no motion design. [G.6] O que é super oportuno, não só no aprendizado, que vai te acompanhar pela vida toda mas que também é uma coisa legal de mostrar por muitos anos. Tem tudo para se tornar realidade. [G.3]

Eu anotei algumas coisas para falar, para o projeto se tornar realidade, acho que você deveria colocar no site, de alguma maneira, uma dica de como gravar o som, o que a pessoa pode fazer para conseguir um som de qualidade. [G.13] Para você conseguir partir sempre de áudios de qualidade. Gostei de ver as suas reflexões no relatório, na verdade, gostaria de ver muito mais. Entender melhor a passagem

das história em áudio, para as imagens em movimento. *[G.1]* Confesso que não entendi a conceituação das cores no processo. Você vinculou conceitos a diferentes cores, mas seria legal explicar como isso se deu. *[G.1]*

[B2P12-2] Seu trabalho trata da linguagem visual mesmo, tem uma riqueza muito grande na parte de conceituação e na maneira de como você transformou isso, quase em uma fórmula de criar imagens. *[G.6]* Acho até, que isso poderia ter sido mais valorizado em todos os momentos. Nós estamos rodeados de pessoas que tem facilidade em visualizar, por isso, não sei se somos o melhor público para testar. Mas eu vi as situação descritas pelo áudio na sua animação. Essa fórmula poderia se tornar um trabalho teórico para depois, um mestrado, talvez você ainda não esteja vendo esse potencial teórico do seu trabalho. *[G.3]*

Uma coisa que fez falta na apresentação foi você ter testado com diferentes públicos. *[G.4]* Você teve uma trajetória muito produtiva na universidade, você aproveitou muito, fez estágio no NAE, fez intercâmbio na área do motion graphic, voltou do intercâmbio... esse resultado tem muito a ver com tudo isso. Você foi aprofundando, as camadas de reflexão sobre o assunto, então eu acho que o seu trabalho está muito bem conceituado. Vejo um potencial de você estender isso em um outro nível, em uma pós-graduação. *[G.3]* Sobre o relatório, foi legal você ter deixado os cronogramas parciais. A maioria dos alunos tira e o pessoal de audiovisual deveria sempre deixar. *[G.1]* No seu caso, você tem dois produtos, o site e os vídeos. Por um lado, o seu relatório ficou legal porque você conta uma história, por outro, você tem que re-ver vários termos mal empregados. A lacuna que você encontrou é muito importante. Essa coisa de preservar os relatos que acabam se perdendo. *[G.5]*

[B2P12-3] É um excelente sinal quando a gente ouve os professores falando de desdobramentos. Isso é sinal de que as coisas se resolveram bem *[G.3]* e a gente sabe que foi uma montanha-russa emocional, de estímulos, mas você conseguiu manter essa satisfação de fazer o projeto, manter esse interesse, a vontade de que a coisa desse certo. *[G.2]* Fiquei feliz com os resultados e os desdobramentos do projeto, quem sabe, oficinas de animação, desafios com outros animadores... Existe muita coisa para ser feita... além de um mestrado, uma pós... *[G.3]*

Avaliação da banca: 9,0 de média final / Projeto não recomendado para a curadoria da Expo Design..

B2P13

Projeto: Ligerio - Aplicativo para venda de mercadorias

Professores participantes da banca:

B2P13-1: Professor tutor 3

B2P13-2: Professor de pauta 2

B2P13-3: Professor vinculado 2

[B2P13-1] Parabéns. Em termos de desenvolvimento, é um trabalho impecável. O seu escopo era gigantesco. 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. [G.13] Então, excelente. Em termos de exigência para a disciplina está tudo marcado com louvor. 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. [G.6] Isso é curioso e bom. A gente teve essa trinca com essa noção, essa destreza com tipografia, composição, cores, que é acima da média. [G.6] É incrível, ótimo. É um trabalho super pertinente... me parece completamente pronto, embora não programado. [G.5 e 11] Durante as conversas que a gente teve, lembro 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. [G.6]

O teaser (vídeo de apresentação do aplicativo) poderia ser mais dinâmico. Ter um tom mais animado, especialmente se você for em busca de financiamento. Mas a qualidade da produção, da composição das imagens é ótima e combina perfeitamente com a identidade que você criou. [G.6] Na fotografia, que também é o seu campo, você podia trabalhar com menos profundidade de campo, para mostrar mais os elementos. O documento está bem escrito mas ele está muito econômico e você perdeu a chance de explicar várias coisas. [G.1] 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. *[G.1]* Como é um trabalho de conclusão de curso, tem toda uma carga emocional, uma reflexão em cima da sua prática, não só no projeto final mas no curso mesmo. É o ponto final nessa jornada acadêmica. *[G.1]*

Dá vontade de usar o aplicativo pois ele é tão elegante, bonito mesmo. Não só em termos de navegação e de completude de funcionalidades mas de qualidade visual. *[G.6 e 13]*

[B2P13-2] Dá vontade de ter mais informações no seu relatório. São pequenos detalhes que fazem falta, os exemplos dos sketches e outros pontos mas uma coisa que não podemos deixar de enaltecer é a qualidade gráfica do documento. *[G.1 e 6]* É um dos poucos documentos que a gente abre e bem em uma tela de laptop. Como o documento é digital, ele é planejado para ser lido em um tela 16x9. *[G.6]* 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. *[G.6 e 13]* Em relação ao produto, excelente. Nem sei até que ponto ele é 100% eficiente para tornar a venda ligeira, parece que é. Também não acho que teria como comprovar a eficiência nesse estágio de desenvolvimento. Agora é tentar coloca-lo em produção para poder realmente executar e testar. *[G.3 e 4]* Aí você vai poder saber os ajustes que precisam ser feitos. Mas, pelo método empregado, ele parece eficiente. O seu trabalho vai ficar como exemplo de desenvolvimento, ele cria um patamar para ser alcançado e seguido. Parabéns pelo resultado e pela seriedade com que você participou das aulas, pela sua participação. *[G.2]*

[B2P13-3] A qualidade que você apresentou desde o início, foi muito relevante. Foi interessante porque você viveu uma época, nesse final de curso, muito rica e muito confusa, por conta de alguma coisa que você estava fazendo meio brincando, mas que ganhou uma proporção tão grande que, em determinado momento, você teve que organizar os caminhos. Então, parabéns por ter entrado na onda do Instagram, ter crescido do jeito que você cresceu ali dentro, ter conseguido voltar e terminar o seu projeto com a qualidade que você terminou. *[G.2]* Confesso que em determinado momento, eu pensei que você não ia mais voltar por que não teria o menor saco para esse projeto, por que devia estar com a cabeça em outro lugar. Então, acho que foi muito bacana essa responsabilidade com a conclusão desta etapa. *[G.2]* 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. [G.10] Quer-
ria te dizer que no relatório... acho que você usou um tom muito pessoal em alguns
momentos, especialmente na parte da documentação do produto, que pode ser mais
objetivo, mais um documento de produção. [G.1 e 6]

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... então ele acaba virando ele-
mento de venda, não só de acesso ao estoque ou de gestão. [G.3, 11 e 13] Ele pode
ser um portfólio que valoriza a venda, que proporciona mais vendas.

Avaliação da banca: 9,5 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da
Expo Design..

B2P14

Projeto: Chico & Bia - Projeto para série de animação

Professores participantes da banca:

B2P14-1: Professor de pauta 1

B2P14-2: Professor tutor 3

B2P14-3: Professor tutor 4

[B2P14-1] Em primeiro lugar, parabéns pelo texto de introdução do seu relatório.
Muito bem escrito e colocar o (Luís da) Câmara Cascudo no mesmo patamar dos
grandes autores estrangeiros foi uma abordagem que vai ajudar muito na venda do
seu projeto. [G.1 e 3] Muito bem sacado. Começou muito bem. Achei a animação
muito boa e a gente, durante o semestre, discutiu muito a questão de o quanto será
mostrado da história nesse teaser. Das pessoas que vão apoiar o projeto, dar grama
para o projeto, do quanto elas vão conseguir compreender a série a partir do teaser?
[G.3, 6 e 8] Eu tinha algumas críticas a isso, porque você não entrou na história
propriamente dita, muito embora, eu perceba hoje, que você focou muito nos per-
sonagens. E esse teaser vende muito bem os personagens. Você conseguiu atingir

uma complexidade dos personagens, envolver o espectador, na história da mãe, é emocionante. Eu consegui me envolver nesse drama deles 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. [G.8] Ele está num formato de peça de venda, eu nem sei se ele está para entrar em festivais, qual vai ser a recepção porque ele tem cara de teaser, um anúncio de algo que está por vir.

A animação está super bem desenvolvida. [G.13] Em relação ao relatório, gostaria muito de ter uma descrição maior do processo, do desenvolvimento dos personagens, as etapas pelas quais eles passaram.... [G.1]

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. Haja força de vontade para fazer uma equipe trabalhar junta e chegar a esse resultado. [G.2] Parabéns.

[B2P14-2] Se tem um exemplo de design na animação é o que você fez. Você planejou um processo vertical de produção e implementou o seu planejamento. A qualidade do trabalho final é perceptível assim como é perceptível o conceito de brasilidade através do traço, das cores e das texturas escolhidas. É um trabalho que contou com a colaboração valiosa dos seus colegas. O texto do documento é muito agradável mas um pouquinho informal demais e desenvolvido muito mais o processo de produção.

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. [G.1] No mais, é um trabalho conduzido com bastante competência e muito bem animado. Parabéns.

[B2P14-3] 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... [G.1] Ontem a gente estava conversando sobre a questão do design de animação e

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. [G.10 e 12] 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 te instrumentalizar para um projeto complexo de animação. [G.10 e 12] E aí, eu olho para o curso todo e fico feliz. Enquanto proposta de projeto e o que você decidiu fazer, foi totalmente cumprido.

Avaliação da banca: 9,2 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

B2P15

Projeto: Sango – aplicativo/site/interface física para medição e acompanhamento de diabéticos.

Professores participantes da banca:

B2P15-1: Professor supervisor

B2P15-2: Professor tutor 3

B2P15-3: Professor de pauta 1

[B2P15-1] Você sempre foi um ótimo aluno, tem uma avidez pelo conhecimento que eu acho sensacional. [G.2] O seu projeto está muito completo, teve um processo de experimentação muito rico. Como projeto de design, tem pontos cruciais para a gente pegar como exemplo mesmo. Primeiro, a questão da experimentação, testando, ouvindo todo mundo. Sem contar a questão da relevância e atualidade do tema. A parte de acabamento, você fez vários produtos em um só, teve impressão 3D, teve eletrônica, teve usabilidade, teve interface e teve coordenação de equipe também. O relatório é bem documentado, com vários diagramas e desenhos clássicos. [G.12 e

14] O vídeo institucional está ótimo. Está pronto para distribuir. Parabéns.

[B2P15-2] O relatório está bem completo, você documentou bem o processo e, felizmente, você tem conclusões. Manual certinho. E o trabalho que você desenvolveu está incrível. É software, é produto 3D, é um projeto de usabilidade, de identidade visual... e utiliza software livre. [G.1] A marca é boa mas não parece totalmente acabada. Na escolha tipográfica por exemplo, o “a” do símbolo é diferente do “a” do logotipo. [G.6]

Há coisinhas na marca que podem melhorar. O degradê voltou à moda mas ele resiste ao tempo? De repente em dois, três anos, a gente vai achar super cafonha. Mas as cores fazem sentido e a marca está elegante, em fundo branco. [G.6] A questão do protótipo, ele é específico ao aparelho que você reconheceu, limita o projeto. Ser universal e contemplar com imã, em vez de ter esses “braços”, mas como protótipo, está fantástico. [G.4 e 13] 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. [G.13 e 14] Que bom que você fez essa parte de web design também, trabalhou em diversas frentes e está de parabéns. Seu trabalho é completo e exemplar.

[B2P15-3] Muito bom. Quero ressaltar alguns outros aspectos. Em primeiro lugar, o aspecto da interdisciplinaridade do trabalho. O Jhonnata 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. [G.10] Um programador colaborou na reta final para fazer o protótipo final, a última versão do site, a última versão do aplicativo, os dois desenvolvidos em plataforma profissional, não é simulação, o front end está todo pronto, só parte da base de dados que é um pouquinho mais complicado, ficou pendente. [G.9] O Jhonnata 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. [G.2] Falar também do processo de design, desde o começo, o Jhonnata queria trabalhar com uma situação real, queria

empoderar as pessoas com menor acesso ao sistema de saúde. [G.2 e 5] 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. [G.1] 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... [G.2, 8 e 11] o tipo de projeto que dá muito prazer de desenvolver.

Avaliação da banca: 9,5 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

B2P16

Resumo: “Tinta Solta” Interface física para grafitar

Professores participantes da banca:

B2P16-1: Professor supervisor

B2P16-2: Professor tutor 4

B2P16-3: Professor de pauta 1

[B2P16-1] Foi excelente a apresentação, muito tranquila, completa. Eu valorizo muito os trabalhos de arte que são feitos no curso, que não são muitos. [G.7 e 12] 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. [G.7 e 12] 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. [G.7 e 12] Tem uma coisa de cidadania também, uma coisa dos artistas se expressarem, deles terem espaço... acho que o seu projeto tem uma questão social, muito atual, muito importante... [G.5] desde a cultura do

grafite, porque que as pessoas pintavam os trens assim, o seu conhecimento do tema, você tem uma história. É o tema do grafite na habilitação, a gente não teve esse tema ainda... seu processo de experimentação foi riquíssimo. [G.4] Adorei essa coisa no seu processo, de você ter ido para o teclado, das técnicas todas... isso mostra como a sua cabeça de designer funciona bem, como está bem estruturada. Testar com as setas do teclado... ter prototipado em um ambiente menor... [G.4] e você criou uma estética do próprio projeto. A linguagem visual dele, a estética dele, a grossura do spray (a espessura do traço) é reconhecível. [G.6] Acho que você deveria dar um nome mais forte ao projeto (que chama “tinta fresca”) e lhe recomendo fazer uma publicação, pode ser um livro, um e-book, você devia transformar o seu relatório em um livro. [G.3] Em algo que você possa jogar na comunidade que faz parte, vai ter empresa querendo comprar para fazer livro institucional. [G.3] E acho que em relação ao produto, é refinar o produto mesmo, embora seja intuitivo o uso, as pessoas querem pintar logo, não quero aprender a pintar e sujar a parede toda... O próximo passo é refinar a qualidade do desenho, se é que você vai querer refinar... o uso do kinect. Não acho que vai tirar o valor dele em nada. E preparar uma divulgação. [G.3] Você está fechando com um negócio que é a sua cara. [G.6]

[B2P16-2] Seu relatório é a alegria da madrugada... com o seu jeitinho, com a sua experimentação verdadeira, é um bálsamo. É um relatório muito bom porque não é aquela coisa para “gringo ver”, para agradar professor... é aquilo que você está pensando. [G.1] Eu aconselho que você vá para as ruas, botar na mão de quem já grafita, o que é o principal mesmo. Acho que vale testar na mão de outros grafiteiros... para conquistar espaços e muros. E a partir daí, ver os possíveis desdobramentos. [G.3 e 4] A questão do uso da máscara que pode ser uma limitação muito grande e que com isso aqui pode ser resolvido... é testar na rua e seguir em frente. [G.3 e 4] Quero parabenizar e dizer que aprendi com o seu projeto.

[B2P16-3] Destaco em primeiro lugar, o desenvolvimento de uma linguagem pessoal. [G.6] Você já tinha sido meu aluno, lá em Projeto 3. Na ocasião, você tinha desenvolvido um projeto sobre grafite e agora, no Projeto Final, você traz uma nova abordagem para o mesmo tema, desenvolvendo um trabalho que é a sua cara. Valorizar isso é uma das várias características do design da PUC. [G.6 e 12] A gente aqui, não repede modinha, os trabalhos aqui não saem todos com a mesma cara, cada um desenvolve a sua linguagem e isso é o que a gente acredita que isso traz resultados mais ricos e relevantes para a sociedade. [G.6 e 12] 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 escrito. [G.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. [G.1 e 4] 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 a 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.” [G.12] O seu trabalho foi um dos que ele viu. 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, [G.7] a sua máquina de desenhar, só poderia ser obtida dessa maneira. [G.14] Se você quer pintar uma aquarela, você usa aquarela. Se você quer pintar a óleo, você usa tinta a óleo. Cada técnica de grafismo tem as suas características e com o seu equipamento, você produz algo que só pode ser feito assim. [G.6 e 14] O seu projeto enche a gente de orgulho. Parabéns.

Avaliação da banca: 9,6 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design..

B2P17

Projeto: Código de série - narrativas contemporâneas para distribuição em diferentes plataformas

Professores participantes da banca:

B2P17-1: Professor tutor 2

B2P17-2: Professor de pauta 2

B2P17-3: Professor tutor 1

[B2P17-1] Ótimo estar na sua banca parabéns pelo projeto, eu tinha feito algumas anotações, algumas relativas ou projeto em si, no sentido dele estar aqui no nosso curso, e alguns pontos, como você vai continuar com o projeto, acho que é tempo sempre de melhorar. É importante pensar que essa banca final e a entrega do relatório, não é a única coisa que constitui a avaliação desse curso, esse momento apenas finaliza, mas o que está em avaliação é um processo completo que dura 1 ano, e no qual vários professores e vários colegas tem a oportunidade de acompanhar um aluno ou um pequeno grupo de alunos. [G12] Nessa trajetória aqui não é muito simples, que no final da sua formação, buscar concretizar algo que tenha a ver com o que você escolheu fazer daqui pra frente. É um momento em que nós somos avaliados, porque boa parte do sucesso do seu projeto tem que ter a ver com o que você experimentou no seu processo de formação e como é que se dá esse acompanhamento do projeto final, onde o aluno é mais avaliado. [G12] Então, aspectos como a produtividade acadêmica, a participação na sala e nas atividades que são propostas, a interação com o grupo dos colegas, o envolvimento com os outros projetos que estão em curso ao lado do seu. A verificação permanente do que aquele aluno aprendeu, ou não do que lhe foi oferecido de conhecimento durante o curso e o que o aluno desenvolveu, são algumas das coisas que a gente vai observando e que compõe essa avaliação. A avaliação é uma soma de tudo isso. [G12] E é com esse contexto que a gente olha para cada pessoa que apresenta seu trabalho final. Para nós você sempre demonstrou características para ser bem avaliado, é muito interessante ver seu envolvimento com os projetos, tudo isso tem a ver com o tipo de aluno que você foi na disciplina de projeto, aluno que eu tive a oportunidade de acompanhar na minha mesa de tutoria do sétimo (DSG1041), com conversas boas e produtivas. Se o seu projeto faz sentido? olha, seu projeto faz um sentido danado. Você falou um pouco do sucesso das séries contemporâneas, não só para TV, mas sim, as narrativas contemporâneas, a sua distribuição em diferentes plataformas e o tanto que elas vem sendo acompanhadas, que as pessoas depois transformam isso e multiplicam as suas referências dessa narrativas, nos seus perfis, nas suas vidas, nas suas roupas... então faz muito sentido sim tratar do que você tratou, percebeu uma excelente oportunidade de projeto. [G4] Por que ele não estaria nem em Comunicação, nem em Cinema, por que eu acho que nenhuma dessas formações daria ao profissional o descolamento tão grande de dizer que na verdade, existe um conjunto de elementos gramaticais de uma linguagem audiovisual que podem ser isolados e que se receberem o tratamento correto no processo de produção, vão dar naquele resultado. [G12] Só uma pessoa que está olhando tudo isso com um olhar de um processo de design, de perceber que você pode definir uma tipologia, um tratamento de cor e aplicar aquilo no figurino no cenário, etc.. essa questão de trabalhar com o jogo dos elementos que compõe essa linguagem audiovisual, tem muito a ver com

o trabalho de design. [G12] Tenho muita confiança que aquele dicionário apareça na sua integralidade, por que ele vai fazer muita diferença para construir esse vocabulário da gramática das linguagens audiovisual, acho que vale muito a pena. É um processo de uma engenharia reversa muito interessante, do qual estamos precisando. Essa projeto está no foco de uma questão muito tensa entre TV e a internet...

Acho que você poderia melhorar a metodologia da notação dos elementos da linguagem áudio visual. [G3] Você tinha que ter investigado um pouco mais a automação desse processo para essa base de dados fundamentar outras pesquisas do mesmo assunto. Seria interessante que essa base de dados estivesse acessível de uma maneira mais fácil do que uma tabela. [G3] Seus curtas estão longos, você pode melhorar o timing... Ele pode ser cortado, editado, enxugado... [G14]

Seu trabalho é muito mais sofisticado do que um trabalho escolar, teve filmagem, locação, etc... pesquisa de luz que não acabava nunca... Mas você percebe como é trabalhoso realizar isso num nível do Breaking Bad ou do Sherlock, é mais uma aplicação de um exercício prático de examinar os elementos de linguagem. [G6 e 13] Porém sem essa experiência, você não seria capaz de fazer ou não, o trabalho escolar. [G13] Acho que você aprendeu demais indo pro *set* filmar, a surpresa boa foi que se revelou um cara muito bom de elenco, você soube dirigir os atores. [G2] Esses eram os pontos que eu tinha anotado, quero te parabenizar de novo e dizer que foi um barato conviver com você nesse 1 ano de trabalho.

[B2P17-2] Acho que você percebeu que o áudio da sua apresentação estava com problemas... Por outro lado, eu adorei a sua apresentação. Você assume risco fazendo uma apresentação automática, é mais dinâmica, você foi extremamente feliz. [G14]

Acho que o maior ponto crítico, é justamente a fronteira difusa, seu trabalho é fundamentalmente teórico, a parte de pesquisa é muito complicada, tem uma teoria muito profunda e extremamente pertinente, e por outro lado, tem o prático da montagem do estúdio, da produção. [G14] Cada um deles já dava um projeto, você resolveu fazer os dois. Mas você conseguiu com sucesso. Só que, por conta disso, sua parte teórica no seu relatório não está exatamente ideal, você poderia ter definido seu trabalho mais como teórico mesmo... [G1] por isso, o manual de produção é desnecessário. [G3] Ele ficou mais como uma serie de recomendações...manual é uma coisa muito mais técnica. [G1 e 3] Eu recomendaria se você levar esse estudo a frente, tirar essa parte, até porque sua parte do relatório detalha tão bem o processo

que fica desnecessário.

A sua dedicação é invejável e mostra que você está completamente pronto para o mercado... você está pronto também para trabalhar com uma flexibilidade muito grande. *[G2 e 11]* E também a sua postura como aluno aqui dentro, sempre presente... trazendo questionamentos, esse trabalho é realmente seu. O seu estilo está aqui. E na sua colaboração com os colegas... ficam aqui meus parabéns.

[B2P17-3] Vou falar dois pontos, essa coisa da automação das suas anotações... Você chegou a procurar um equipamento que te auxiliasse nisso, mas nenhuma surgiu naquele momento, mas você continuou no artesanal, endossando essa pauta, que você pode levar isso adiante, essa pode ser uma das pautas. Como seria interessante automatizar esse tipo de análise, nesse conjunto de dados. *[G6 e 3]* Também os curtas, você está trabalhando neles, você tem 2 versões depois da sua última edição, como lembrou o (nome do professor), são 2 médias, não curtas. É um trabalho que ainda carece de aprofundamento, de refinamento...ainda não chegou ao resultado ótimo, mas tá no processo. *[G14]* Foi uma excelente apresentação. E essa coisa da fronteira difusa entre o teórico e o prático é um dos desdobramentos que você aponta, é uma proposta de uma aplicação disso em outro cenário. *[G3]*

Esse sucesso que você identificou nas séries... você vem apresentando isso com muita qualidade, já na graduação, é um trabalho que a gente vê desdobramentos possíveis pra pós graduação...que a gente torce pra que isso seja levado adiante. *[G3]* Uma reflexão muito bem trabalhada, muito fundamentada.

Você geriu com rigor metodológico, você também formou equipes de disciplinas distintas de campos que você não conhecia. Queria destacar sua autonomia e independência com escolhas muito conscientes e tranquilas. *[G2]* Com muito critério e originalidade. Você domina, não só a sua área, mas o diálogo com outras áreas é visível e excelente. *[G10]* Momento de muita emoção, queria te parabenizar, por todo seu projeto.

Avaliação da banca: 9,7 de média final / Projeto recomendado para a curadoria da Expo Design.

B2P18

Projeto: Caos - Site/animação

Professores participantes da banca:

B2P18-1: Professor tutor 1

B2P18-2: Professor tutor 2

B2P18-3: Professor de pauta 2

[B2P18-1] É a primeira vez que faço parte de uma banca sua. Acho que vocês fizeram uma escolha de que era o desenho dessa narrativa, e trabalhar a visualidade dessa narrativa. [G6] E chegando aqui hoje, não trabalhar especificamente na animação, correr com a pesquisa que você estava fazendo para dar tempo de fazer a animação e acho que foi uma escolha muito feliz, acho que trabalhar com o desenho, com a visualidade. [G6]

A primeira vez que eu li seu relatório... é uma delícia, um texto excelente, tem um trabalho de pesquisa teórica muito aprofundado. [G1] O desembaraço com que você trata o diálogo com seus interlocutores, é muito bom, foi muito bom ler seu relatório. [G1] Tem uma questão, não sei se seu estudo de caso... não seria interessante que ele seguisse logo após o relatório, e não depois do documento de produto. [G1] O que eu fiz muito também, foi ver o que você viu como proposta de projeto, pra ver como você alcançou e se você alcançou. Claro que você alcançou, mas como você alcançou? lá no final essa tua proposta inicial. Acho que o resultado ficou excelente, seu volume de trabalho é excelente e a qualidade que você trouxe, e o domínio que você tem, tanto técnico como teórico, são inegáveis. Acho que é uma grande contribuição para o curso, tanto o seu estudo, que a gente pode dizer que não é muito a nossa área... mas quando se pretende dialogar com outros campos, a gente está fazendo design. [G10 e 12] E quando você assume o compromisso de dar visualidade de um outro campo no nosso, é uma contribuição muito grande, é um legado para o curso, principalmente, por que você deixa um material de muita qualidade de registro. Esses eram os pontos principais, e queria parabenizar pela excelente qualidade do teu resultado final. Muito bom poder acompanhar a sua reta final, parabéns.

[B2P18-2] Temos um grande feito para comemorar aqui, você ter conseguido

explicar o inexplicável com muita facilidade, meses atrás, nem você conseguia explicar isso nem eu conseguia entender, mas você conquistou um grande domínio sobre essa discussão, [G14] e hoje, você explicou com uma simplicidade e uma facilidade encantadora e isso é extremamente importante, porque eu acho que em narrativas como essa, ou um grande domínio das possibilidades de construção do desenrolar das histórias reside um dos aspectos mais importantes da produção cultural contemporânea, não só do áudio visual. Mas, você, no seu trabalho, o texto é bom de ler, é completo, é cuidadoso, todos os livros estão citados. [G1] No seu trabalho, você oferece para as pessoas um conjunto de chaves facilitadoras... Por exemplo se estão fazendo um jogo, se estão pensando em um filme ou uma série, se estão pensando como vai ser a navegação de um site, acho que tinha que colocar seu trabalho de pesquisa nessa dimensão. É leitura obrigatória para quem vai contar história no próximo semestre. [G6] Não só pelo conjunto das fontes que está tudo organizado, mas também por essa concepção mais contemporânea de que existe uma história linear, porém muito diferente disso é como a história será apresentada, que é o roteiro. [G6] O roteiro é a estratégia adotada para a apresentação da história. [G6]

Nesse sentido seu trabalho é muito completo. Uma observação importante, é como é que nós vamos representar isso, essa ideia de narrativa ou essa possibilidades de narrativa, como é que vou representar essa complexidade de deslocamentos narrativos, espaciais, temporais, dentro de personagens, você acabou chegando em uma coisa muito legal, esses relógios suíços. [G14] Você conseguiu representar de uma maneira legal, eu adoro a malha gráfica da estrela de 8 pontas e ter a possibilidade de navegar lá dentro com maiores ou menores deslocamentos, em várias direções. [G13] Essa malha podia ser utilizada como uma metodologia de distribuição de narrativas num certo percurso de aprendizagem da história. [G14] Seria uma contribuição metodológica, é uma coisa interessante da gente olhar pra isso dessa maneira. Meus parabéns você foi um aluno super presente, interagindo com os colegas, você é uma espécie de âncora aqui na sala. Parabéns!

[B2P18-3] Desde o início, a proposta foi muito boa, eu adoro proposta boas, paguei pra ver, deu pra perceber que ia dar certo, porque você já estava muito envolvido com o projeto, você já tinha certeza de que há um potencial muito grande nessa forma de trabalhar. O problema era transformar isso em algo palpável, conseguir trazer o universo caótico da física quântica para a realidade mundana. [G6 e 14] Foi um processo muito longo, árduo e trabalhoso, aí a sua constante presença foi muito importante, sempre trazendo uma coisa nova, pra gente poder discutir e refinar o processo e chegar

em um lugar em que um ser humano pudesse entender. [G2] Você teve um trabalho dobrado, primeiro foi você brincar com essa estrutura narrativa, absurda, caótica, pensar em uma forma de viabilizar isso e pensar em uma estratégia inteligente pra você poder selecionar os próximos episódios dando um toque de sensação de controle pra o usuário. [G6 e 14] E por outro lado, pra você mostrar o funcionamento disso, você resolveu criar todo um universo, toda uma história e desenvolver o seu piloto. [G1] Isso por si só já era um projeto. Então, acho que você conseguiu produzir essas duas coisas de uma forma exemplar, e aí a gente tem esse resultado que foi apresentado hoje. E aí é aquela velha questão... esse trabalho é de design, é de narrativa, é de animação, é de ilustração, de que é esse trabalho? [G12] E eu acho que justamente por ser algo tão multidisciplinar, de cara caiu no design... mas eu gosto muito também da sua proposta narrativa, que eu fico pensando, será que um profissional que não fosse da área de mídia digital chegaria numa solução dessas? Não sei? [G12] Então, a gente vê que as suas conexões, *hyperlinks*, a forma de estruturar a história tem muito a ver com a sua formação, eu acho que o profissional de mídia digital já navega naturalmente por esse ambiente, e isso pra você foi um facilitador pra chegar na sua proposta. [G12] A proposta é super complexa, é diferente, é inovadora, a sua forma de apresentar...

E aí, como é que você explica isso para o público? E aí, como entra de novo o seu lado designer? Vamos transformar isso agora em uma comunicação visual, que as pessoas possam entender, o que eu estou propondo. [G12] E, de novo, você vai por dois caminhos: primeiro, tem a parte realmente prática que é montar toda a sua grade, sua árvore e o site que vai mostrar isso, que já é algo que estava funcionando bem, a gente viu o resultado, no teste. E ainda assim, você resolveu fazer o teaser, que ficou no tamanho certo, você vê aquilo, você entende como funciona, entende que o desenrolar da história é inesperado, é curto, apesar de estar muito bem estruturado e dar vontade de você assistir. Acho que no geral, seu projeto caminha muito bem e também o mérito do seu texto, o seu relatório é bem redigido, é super bem estruturado, e tudo que está lá é extremamente pertinente. [G1] É muito legal ver que todo seu projeto de design girou em torno do seu tema, do núcleo do projeto até a aplicação da sua identidade visual, da forma que você desenvolveu isso e dos personagens. Fecho dizendo que foi um grande prazer. Parabéns.

Avaliação da banca: 9,4 de média final / Projeto não recomendado para a curadoria da Expo Design.

Anexo 03

Art 2232 - Questões da Subjetividade no Design

Aulas de Contextualização

1. Introdução

1.1 Design e subjetividade

Uma maneira bastante difundida de diferenciar a atividade do design de outras atividades projetuais consiste em afirmar que o design “leva em conta o sujeito”.

O que significa isso?

Significa, em geral, que a atividade projetual do design não encontra o seu princípio e o seu termo no objeto ou sistema a ser projetado, e sim nas relações entre este e aquele que é denominado como o “usuário”. Mas o enfoque que inclui ou privilegia o usuário não implica necessariamente que o “sujeito” ou a “subjetividade” sejam levadas em consideração.

Podemos pensar as relações entre o design e a subjetividade por outra via, a partir do papel desempenhado pelo design na configuração da cultura material e a sua inserção nos processos de produção de bens de consumo. Nesse sentido, o design participa, mesmo à revelia das intenções do designer, da própria produção da subjetividade, na medida em que as formas de subjetividade são configuradas na cultura e na reprodução das relações de produção. Mas a discussão destas relações entre design e subjetividade requer, antes de mais nada, um exame crítico dos termos em questão.

1.2 O que é subjetividade?

Antes de mais nada, a subjetividade é um termo. Um termo de histórico complicado e de muitas acepções. O que se pretende designar por esse termo? Vamos começar pelo mais ingênuo: Segundo o Pequeno dicionário brasileiro de língua portuguesa, subjetividade é “a qualidade de subjetivo”. O verbete subjetivo, por sua vez, é definido como “relativo a sujeito; existente no sujeito; passado exclusivamente no espírito de uma pessoa.”

O livro didático “Psicologias: uma introdução ao estudo de Psicologia” (Bock, A.M.B., Furtado, O., Teixeira, M.L.T. 14a. Edição. São Paulo: Saraiva, 2008), apresenta a subjetividade como o objeto específico da Psicologia: Nossa matéria-prima, portanto, é o ser humano em todas as suas expressões, as visíveis (o comportamento) e as invisíveis (os sentimentos), as singulares (porque somos o que

somos) e as genéricas (porque somos todos assim) – é o ser humano-corpo, ser humano-pensamento, ser humano-afeto, ser humano-ação, e tudo isso está sintetizado no termo subjetividade.

A subjetividade é a síntese singular e individual que cada um de nós vai constituindo conforme vamos nos desenvolvendo e vivenciando as experiências da vida social e cultural; é uma síntese que de um lado nos identifica, por ser única; e de outro lado nos iguala, na medida em que os elementos que a constituem são experienciados no campo comum da objetividade social. Essa síntese – a subjetividade – é o mundo de ideias, significados e emoções construído internamente pelo sujeito a partir de suas relações sociais, de suas vivências e de sua constituição biológica; é também a fonte de suas manifestações afetivas e comportamentais.

Entretanto, a síntese que a subjetividade representa não é inata ao indivíduo. Ele a constrói aos poucos, apropriando-se do material do mundo social e cultural (a expressão subjetiva coletiva), e faz isso ao mesmo tempo em que atua sobre o mundo, ou seja, é ativo na sua construção. Criando e transformando o mundo (externo), o homem constrói e transforma a si próprio (Bock et al, 2008, pg.23).

Em suma, segundo esta perspectiva, a subjetividade é uma “síntese” composta por ideias, afetos e significados que constituem a fonte das manifestações afetivas e comportamentais do sujeito, e que se caracteriza pelos seguintes traços:

- não é nem individual nem coletiva, situando-se na fronteira entre os dois;
- não é espontânea nem inata, mas construída a partir das vivências individuais e coletivas do sujeito;
- está em permanente estado de constituição e transformação.

Todavia, esta definição, muito ampla e genérica, repousa sobre determinados paradigmas históricos que remetem à própria construção da noção moderna de subjetividade: assim temos os pares “individual e coletivo”, “inato e adquirido”, “interno e externo”, que os autores buscam contornar e relativizar, mas dos quais aparentemente não é possível abrir mão para falarmos sobre a subjetividade. A questão então é: como se constituiu esse horizonte? De onde nos vem essas noções?

Em linguagem “informada”, quando falamos em sujeito, estamos habitualmente nos referindo ao sujeito moderno, pois é a partir dos marcos da era moderna que o sujeito começa ser pensado como tal. Mais precisamente, esse sujeito é o sujeito da filosofia do sujeito ou filosofia da consciência, cuja matriz inaugural é tradicionalmente remetida ao pensamento cartesiano. O sujeito é o fundamento que a modernidade coloca para a função do conhecimento. O sujeito cartesiano é sujeito do conhecimento e sujeito da consciência.

1.3 A subjetividade moderna

A subjetividade moderna constitui-se ao longo dos cinco séculos que separam a derrocada do sistema monárquico feudal e a lenta e vitoriosa ascensão do modo de produção capitalista e sua classe política dominante, a burguesia (MERQUIOR, 1993).

1.3.1 Do mundo fechado ao universo infinito

A Idade Média foi dominada pelo modo de produção feudal que se caracterizou por um sistema econômico e político fechado e bem delimitado em sua concepção do mundo.

Essa concepção de mundo caracterizava-se sobretudo pela fundamentação da verdade na transcendência.

A Igreja Católica era um dos maiores proprietários feudais e assim detinha muito poder político e, fundamental para compreendermos o imaginário dessa época, detinha o domínio representacional; o significado do mundo, a forma de vê-lo, senti-lo e explicá-lo. (A Igreja) instituía-se como a grande normatizadora do corpo e da alma dos seres deste mundo de Deus... (MERQUIOR, 1993).

Grandes modificações começam a ocorrer, sobretudo a partir do século XV. Entre elas:

- o surgimento do primeiro capitalismo
- o progresso do sistema bancário
- a aceleração rápida da técnica (de navegação, das minas, na artilharia, da imprensa)
- a promoção social dos “engenheiros” e dos artistas, as grandes expedições marítimas
- a Reforma e a Contra-Reforma (nomes por que ficaram conhecidos, respectivamente, a discussão radical promovida na Igreja Ocidental no séc.XVI e as reações dos setores conservadores a essa discussão)

Simultaneamente, há uma gradual desintegração territorial, política, econômica e representacional.

O Renascimento é caracterizado por uma explosão de diversidade, autonomia e liberdade. O “lugar da verdade” passa a ser o lugar de uma indeterminação.

Montaigne (1533-1592): “Acredito de bom grado que o que está nas outras pessoas possa divergir essencialmente daquilo que está em mim...e concebo mil e uma maneiras diferentes de viver...”

Somos todos constituídos de peças e pedaços ajuntados de maneira casual e diversa; cada peça funciona independentemente das demais. Daí ser tão grande a

diferença entre nós e nós mesmos quanto entre nós e outrem.”

A alma, como a verdade, não é mais inteira e passível de ser remetida inteiramente a uma transcendência. O Renascimento, em sua rica explosão, significou também uma desintegração radical da subjetividade, diante desta “multifacetada descoberta da alteridade intra e extra-europeia” (FIGUEIREDO, 1992).

O século XVI foi um século de grandes turbulências, massacres e extermínios, inclusive os praticados nos processos de colonização. O final do século renascentista assistiu também a inúmeros movimentos reformadores (Maquiavel, Calvino, Thomas More), precursores de uma busca por novas certezas e limites, a procura por uma nova essência que conferisse sua garantia a valores e significados (Ibid).

O século seguinte entra para a história como o século do advento da ciência moderna. É também o século da reafirmação da cultura europeia, da reordenação do caos, da recomposição das forças da Igreja e do florescimento do novo modo de produção, baseado nas indústrias manufatureiras e na exploração da matéria-prima extraída das colônias (Ibid).

O nascimento da ciência moderna está intimamente ligado ao surgimento do sujeito moderno.

Os acontecimentos epistêmicos (da ordem do conhecimento, do pensamento, das ideias, dos grandes paradigmas) que são associados a esse nascimento são a revolução galileana e o pensamento cartesiano.

1.3.2 O sujeito cartesiano (sujeito da razão)

René Descartes (1596-1650) propunha que não há garantia da veracidade ou da validade de coisa alguma. É um homem de seu tempo (o século XVII), época em que o acento se desloca do coletivo para o individual e iniciasse um questionamento das verdades absolutas, especialmente no que concernia a monarquia e a divindade. Ele dedica toda uma parte de sua obra (cujos textos mais conhecidos são: O discurso do método, As meditações metafísicas. Os princípios de filosofia. O tratado do homem. Tratado do mundo.) à desconstrução das verdades por ele recebidas ao longo de sua formação. A isso ele chama de dúvida metódica, que constitui o princípio de seu método. Conclui que não há verdade absoluta, portadora em si de sua própria garantia. Todavia, não é possível que não haja nenhuma proposição válida ou digna de ser conservada. Uma vez desconstruídas todas as verdades, através da sistematização da dúvida tomada como princípio, alguma coisa deve restar. O que resta é a certeza de que se está duvidando. Ora, se duvido, penso. Se penso,

devo existir, pelo menos enquanto penso e duvido.

Toda a obra de Descartes vai mostrar que o conhecimento requer, para ser válido, um fundamento metafísico. Ele parte da dúvida metódica: se eu duvido de tudo o que me vem pelos sentidos, e se duvido até mesmo das verdades matemáticas, não posso duvidar de que tenho consciência de duvidar, portanto, de que existo enquanto tenho essa consciência. O cogito é, pois, a descoberta do espírito por si mesmo, que se percebe que existe como sujeito: eis a primeira verdade descoberta para o fundamento da metafísica e cuja evidência fornece o critério da ideia verdadeira

(JAPIASSÚ & MARCONDES, 1996).

Inaugura-se assim a longa trajetória da filosofia da consciência, um dos eixos centrais de referência do pensamento moderno. Entre as suas principais consequências estão:

1. A rejeição de toda e qualquer autoridade, no processo de conhecimento, distinta da Razão. Só podemos aceitar aquilo que podemos compreender claramente e demonstrar racionalmente. Devem ser excluídos os dogmas religiosos, os preconceitos sociais, as censuras políticas e os dados fornecidos pelos sentidos. Só a Razão conhece, e somente ela pode julgar-se a si mesma. Essa exigência fundamental, que Descartes fixou para a ordem do saber, foi estendida, no século XVIII, para os domínios da moral, da política e da religião.

2. A partir de Descartes (e de Galileu), as matemáticas passaram a constituir o modelo e a linguagem de todo conhecimento científico. A matemática é aplicável à totalidade do real. O racionalismo reduz o papel da experiência sensível e subordina o objeto à Razão. É proclamada a independência da subjetividade, cujo primeiro ato de conhecimento é a reflexão, a consciência de si mesma reflexiva: a consciência toma consciência de si mesma como sujeito e como objeto de conhecimento.

3. O cogito é a fonte de todo o idealismo posterior: o pensamento é a única realidade que é imediatamente dada ao espírito; qualquer outra realidade deve ser deduzida dele. Trata-se de uma filosofia dualista: define o corpo e a alma como duas substâncias completas, heterogêneas e opostas por essência. As ideias são separadas das coisas: elas são modos de pensamento, ao passo que as coisas são modos de extensão.

Historicamente, o cartesianismo dá origem a duas correntes filosóficas: o racionalismo e o empirismo. Representantes da primeira corrente são Spinoza (1632-1677), Malebranche (1640-1715) e Leibniz (1646-1716). A corrente empirista

apresenta-se como adversária de Descartes: defende a doutrina segundo a qual todo o conhecimento humano deriva, direta ou indiretamente, da experiência sensível (interna ou externa), inclusive os princípios racionais do conhecimento, não atribuindo ao espírito nenhuma atividade própria. Os principais representantes dessa corrente são: Locke(1632-1704), Berkeley(1685-1752) e Hume (1711-1776) (JAPIASSÚ 1998).

A querela entre racionalismo e empirismo irá fornecer a tônica de toda a constituição da filosofia moderna, sobretudo através das iniciativas de superação dialética da questão do privilégio da razão X privilégio da experiência, fornecidas pelo transcendentalismo kantiano e a fenomenologia hegeliana. Mas através de todas essas vicissitudes, “o sujeito” em filosofia permanece enquanto sujeito da consciência.

Referências:

DESCARTES, R. Discourse on method. Tradução de F.E. Sutcliffe. London: Penguin Books, 1968.

FIGUEIREDO, L.C. A invenção do psicológico – quatro séculos de subjetivação (1500-1900).São Paulo: Escuta, 1993

JAPIASSÚ, H. e MARCONDES, D. Dicionário Básico de Filosofia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1996

JAPIASSÚ, H., em REZENDE, A (org.) Curso de Filosofia, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor/SEAF, 9a. edição, 1998.

KOYRÉ, A. Do mundo fechado ao universo infinito. Rio de Janeiro: Editora Forense-Universitária, 1986.

MERQUIOR, M.C.N., Sujeito? Que sujeito? Dissertação de Mestrado, PUCRio, 1993.

Anexo 04

Data da entrevista: 23 de outubro de 2012

Ricardo Leite / *Parte da entrevista*

Duração: 14:00 (De 32:00 a 46:00)

(32:00) [...] Final da década de 80, início dos anos 90, eu monto a Pós Imagem. E aí a gente começa a trabalhar, continuo fazendo coisas muito parecidas com as que eu já fazia, diagramo revistas, por exemplo, diagramei o Planeta Diário por muitos anos, fiz depois a revista Casseta e Planeta, assim como também fazia folheto para a HStern, fazia trabalhos para a Verome, coisas que podemos chamar de “mais sérias”. Era engraçado você ter de um lado a HStern, do outro lado, você tem Casseta e Planeta. Ao mesmo tempo que você faz (o projeto gráfico do CD do) Paralamas, eu comecei a pleitear nas gravadoras, projetos de capas de outros artistas, de outras áreas. Comecei a fazer Frank Sinatra, fazia capa de samba, fazia Neguinho da Beija Flor, fazer Dominó... Eu tinha um leque de potenciais muito grande, porque tinha horas em que eu regatava coisas da ilustração infantil, tinha horas que puxava mais para o gráfico, tinha horas que eu puxava mais para o fotográfico, hora mais para o all type, gostava de mexer com letra... O dia que eu entendi que letra era ilustração, foi um outro salto importante. Comecei a explorar bem o uso da tipografia... então assim, eu estava fazendo as minhas coisas e estava tendo o meu escritorzinho de design gráfico normal, bem sucedido, ganhando dinheiro, vivendo daquilo... Era um escritório respeitado e mais ou menos, proporcional aos outros que existiam. Não era muito menor nem muito maior. Estava bem inserido no mercado mas ainda com uma visão bastante voltada para o design gráfico. (33:50) Aí um dia eu vou para São Paulo porque eu recebi um convite. E o convite que eu recebi pelo correio era de fazer em dois ou três dias, um evento trazido pelo British Council, de cinco consultorias inglesas de design. Me lembro do nome de algumas delas: Met Studio e Wolff Olins. Uma não veio, ficaram quatro. Essa Met Studio era especializada em Museus, eles falavam muito de ter um grupo de pedagogos, de psicólogos, de educadores, para poder fazer o design dos Museus. Você tinha que ter esse cruzamento de conhecimentos. Eles explicavam como tinham feito o design do Museu de Tóquio, do museu em ‘não sei aonde’... E vinha outro escritório que apresentou um projeto feito para o sistema ferroviário inglês e eles começavam falando assim: “O sistema ferroviário inglês tinha um problema muito sério, de fluxo... não dava vazão... tinha mais gente do que cabia... que nas horas do rush tinha super lotação das plataformas e coisa e tal, e que a empresa havia sido contratada para resolver esse problema. E eu pensei: Hum? Como

assim? Os caras tem gente de mais para andar nos trens e como que eles vão resolver isso? Um escritório de design vai resolver isso? Eu estava muito interessado quando eu fui para lá, em ver como que essas agências que eram mega corporações... pelo folhetinho que eu tinha recebido, dizia que eles tinham 300, 400 designers e que atuavam em 13 países... Primeiro: como que alguém tem tanta gente trabalhando? E segundo: como atender tantos países diferentes? Eles diziam ter escritórios em cinco, sete ou dez países, como isso era possível? Eu quero saber como esses caras se vendem. Eu sempre gostei muito de ver palestras dos outros para ver as técnicas de venda. Na ECO92, me lembro que eu fui assistir as palestras dos gringos. O Felipe Taborda fez aquele projeto incrível, que trouxe Brody, Fukuda, vieram muitos designers famosos do mundo todo e eles todos fizeram palestras no MAM. E eu ia assistir as palestras dos caras muito interessado em saber como eles apresentavam as suas obras, os seus trabalhos... e eu estava acostumado a ver apresentação de portfolio... que era slides de portfolio. Na ECO92, a primeira coisa que eu reparei foi o seguinte, comparando a apresentação deles com a dos brasileiros que também estavam participando com cartazes, que eram o Rico Lins, Rafic Farah... eu ficava olhando a qualidade das apresentações dos gringos em comparação com as dos brasileiros, e eu pensava: “Os caras dão uma aula de como vender um portfolio”. Porque tinha uma estrutura montada, muito bem organizada... enquanto que os brasileiros colocavam um monte de slides, chegavam na frente da plateia e falavam: “Esse aqui é o que eu fiz quando eu tinha que fazer um cartaz para não sei quem”... e pronto. Não passava disso. E os estrangeiros explicavam qual era o problema, qual era o processo do desenvolvimento... mas isso, em 92, ainda era super autoral, os cartazistas eram designers muito autorais, apresentando a sua obra de expressão através de cartazes. Quando chegou em 97, que eu fui ver esse evento do escritório ingleses, eu estava interessado em ver como essas mega corporações se apresentavam, se vendiam. E aí eu tomei um susto porque ninguém falou de design. O que se falava era de negócios, de objetivos de negócios, de resultados alcançados e de como eles contribuíram para o negócio. O que se falava do projeto (de design) em si, era o menos importante, o mais importante era explicar o desafio. Mostravam lá gráficos para caramba mas não tinha layout, não tinha nenhum layout dos projetos. Era o tempo todo, a explicação do problema. Até tinha umas fotos que você via um pouco do que eles fizeram mas eram fotos muito espetaculares, “dos trens riscando os céus”, uma plataforma cheia de gente destacando a sinalização... eles falavam da sinalização aérea mas mostravam numa foto incrível... não tinha que mostrar a plaquinha. “Olha que bonita a nossa plaquinha”. Não tinha isso. Não se falava de cor, do uso de letra, de nada sobre isso. Tudo o que a gente ficava vendendo, os caras não tocavam no assunto. E ali, eu assisti dois dias desse troço, me lembro que na época foi um investimento alto, tive que pagar avião, hotel, você pagava para

estar lá, para assistir as apresentações... e eu voltei de lá muito modificado, muito impactado com aquilo tudo. Uma observação curiosa, não tinha ninguém assistindo os caras. Eles fizeram a apresentação achando que ia estar lotado, e não tinha ninguém. No auditório da FIESP tinham trinta pessoas. Em um auditório que devia caber umas quinhentas pessoas. Estava vazio. A frustração dos caras era evidente e eu fui também raciocinar porque que aquilo tinha acontecido. Os designers não vieram porque não querem “botar azeitona na empada” dos concorrente internacionais, pois era claro que eles estavam aqui para entrar no mercado brasileiro. E os industriais não tiveram interesse: “Design? O que isso tem que ver com a gente?” Se os caras tivessem colocado que eram palestras sobre marketing, ia ter lotado. Tanto é que, desse momento em diante, eu começo a entender que não posso mais escrever e que não posso mais ficar vendendo design. Tenho que arranjar um outro jeito de vender a nossa atividade. Hoje, o design está sendo mais valorizado mas mesmo hoje, se eu quiser lançar um livro chamado “Design transformador” ele vai para a prateleira do design e o público vai ser de designers. Se eu quiser falar para o cara que vai me contratar, para o cara que me interessa, e tenho que botar “negócios transformados através do design”, eu tenho que inverter a ordem, a lógica da coisa. E já vi isso algumas vezes no BNDS, fazendo eventos de negócios, quando a palavra design aparecia no início do título, só iam designers, um monte de estudantes e tal. A gente nunca conseguiu sensibilizar o mercado. Isto é um problema dos designers: não saber vender o seu trabalho. Enquanto que a publicidade sempre soube. A publicidade sempre falou de venda, de negócio. “Se você não investir na publicidade, você não vai vender o seu produto. E quando vem a crise, é aí que você tem que fazer mais ainda.” Os caras botam terror.

A gente não. A gente fica falando: “Olha que bonita essa tipografia, que linda, que espetacular e essa ilustração... olha essas cores, é a última moda.” Os caras não tem o menor interesse nisso. Ao mesmo tempo que o cliente adora isso também mas você tem que saber dosar. Tem hora de dar o showzinho do designer como criador e tem hora de falar de lucro, de retorno do investimento em design. A publicidade faz isso muito bem, eles botam o diretor de criação dando um show, o cara é excêntrico, com uma roupa exótica, com os cabelos espetados, falando umas maluquices mas a venda é feita no atendimento. Hoje eu falo muito sobre isso, o design deve ser um fator de sobrevivência para os negócios. E é mesmo. Mais do que nunca. O design está ganhando uma importância muito grande.

Voltando ao evento de 97, eu saio muito modificado, percebi ali que a gente estava vendendo design enquanto a gente deveria vender resultado. Então assim, o cara não está querendo comprar criatividade, o cara está querendo resultado. Ele quer ter o mínimo de segurança de que o dinheiro dele... pagar um projeto, mandar fazer uma nova embalagem, isso vai custar uma série de coisas, inclusive em

publicidade e tal. O cara pode até gastar dinheiro com publicidade, para mudar a embalagem ele vai ter que divulgar, comunicar isso. E aí, ele fica pensando 20 vezes se vale a pena. [...] E os ingleses iam nos pontos que o cara quer. O jeito de convencer é falar: “nós já fizemos para fulano, fulano e fulano, e geramos resultado.” Então eles mostravam lá quanto que o sistema ferroviário inglês teve de economia de investimento de libras. “O resultado disso gerou no primeiro ano uma economia de não sei quanto.” Os caras falam de dinheiro, de números, de pessoas... aí eu saí de lá pensando nisso. Aí que está o meu gap, eu estou vendendo design, a ADG está vendendo design... eu comecei a bater nessa tecla com a ADG nessa época. Cara, a gente está fazendo tudo errado. A gente faz uma bienal de design só para designers. Quem é que ganhava o prêmio? Era o projeto mais experimental. É o cara que rompeu com as barreiras. Pode até ter um prêmio para isso mas não pode ser só isso. Você também tem que ter prêmios para quem gerou mais resultados. Porque aí você dá o foco para os negócios. (46:00)