



8º Congresso de extensão universitária da UNESP

"Diálogos da Extensão:
do saber acadêmico à prática social"



Projeto Social na Empresa Júnior: Ao vivo e em cores

Julia Yuri Landim Goya, jylgoya@hotmail.com, Beatriz Mayumi Kayo Orfão, mayumibea@gmail.com, Leonardo Martins Bortolussi, mbrleonardo@gmail.com, Lucas Wakamatsu, lucaswaka@gmail.com, Luiza Boarato Tagliatela, tagliatelas@gmail.com, Osmar Vicente Rodrigues, osmar@faac.unesp.br, Campus de Bauru, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Departamento de Design

Eixo: 1 – Direitos, Responsabilidades e Expressões para o Exercício da Cidadania

Resumo

A Design Júnior é a empresa júnior de design da UNESP. A empresa funciona meio período, de maneira com que todos os integrantes possam adequar o trabalho à vida acadêmica. Entre os projetos que desenvolvemos consta a criação de projetos gráficos, e como principal público pequenas empresas e projetos da universidade. A Empresa Júnior preza e não cobra por projetos de cunho social, acreditamos que não é necessário pertencer a uma classe social específica ou possuir recursos privilegiados para se ter acesso a um design de qualidade. Entre eles, traremos em foco o “Ao Vivo e em Cores”, um projeto que nasceu na FEB - UNESP, que tem objetivo de dar proximidade ao estudantes universitários e a comunidade baurense, e que temos contribuído com os materiais gráficos desde 2012.

Palavras Chave: Design; Social; Aprendizagem.

Abstract

The Design Junior is a junior enterprise of design from UNESP Bauru. Our company works half period, in a way that all students may join academic life and working in the company. The Design Junior works mainly with graphic projects, and has as its focus creation of materials for companies, organizations, events like meetings, forums, conferences, lectures, talks, festivals and workshops. The Junior Company prefers to choose social projects. We believe that it's not necessary to belong to an specific social class or possesses resources to have a quality design. Along them, we present in this article the project “Ao Vivo e em Cores”, a project from FEB – UNESP, that has as its goal give proximity to university students and Bauru community, which we helped with graphics materials since 2012.

Keywords: Design; Social; Learning.

Introdução

A Design Júnior foi idealizada no ano 2001 como trabalho de conclusão de curso da UNESP e é formada apenas por alunos de design. Ela possui quatro diretorias - marketing, administrativa, financeira e projeto – e um estagiário em marketing, porém, apesar dos títulos, seguimos uma política de horizontalidade. O nosso principal objetivo é difundir o design para todas as classes da sociedade, tirando sua imagem de algo acessível apenas para grandes empresas e temos assim um modo de retornar a sociedade o investimento da educação pública.

Ao passo que o Ao vivo e em Cores foi criado em 2012, durante a XVII Semana de Engenharia da UNESP (SEMENG), formada inteiramente por voluntários e patrocinada por várias empresas da região, para que possa revitalizar espaços da

comunidade, de modo que possa ser criado um vínculo com as pessoas, e que isso seja o suficiente para a conservação e melhor utilização desses pontos da cidade. Desde sua primeira edição, que atendeu a um dos principais cartões postais da cidade – o parque Vitória Régia, o projeto vem atendendo a escolas públicas, não limitando-se a apenas a revitalização física, mas propondo oficinas e dinâmicas com os as crianças que frequentam esses espaços.

O engajamento do usuário é considerado valioso para alcançar a qualidade do produto final, na medida em que possibilita um melhor entendimento do seu contexto de uso, das atividades que o usuário realiza, e mesmo de suas necessidades específicas pela combinação de diferentes experiências. (MELO E BARANAUSKAS, 2008).

A parceria foi proposta pela parte da organização da SEMENG, com a qual trabalhamos e atendemos



8º Congresso de extensão universitária da UNESP

"Diálogos da Extensão:
do saber acadêmico à prática social"

Realização:

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JULIO DE MESQUITA FILHO"



todos os anos também, com o logo e todos os materiais de divulgação e pré-divulgação do evento. O objetivo da parceira foi criar um logo que representasse o Ao vivo, bem como materiais independentes direcionados ao público universitário (para serem voluntários) e a comunidade bauruense (para que se conscientizassem e participassem das intervenções da mesma maneira). Materiais com novas informações e novos elementos visuais são confeccionados a cada nova ação do projeto, que acontecem uma vez por semestre.

Em seu trabalho, Rodrigues e Neves (2013) citam vários autores que usam metodologias consideradas inclusivas, segundo eles a formalização da metodologia projetual em design tem como objetivos: atender (usuários, clientes, contextos); abranger (explorar o problema de forma abrangente, trabalhar de forma sistêmica e sistemática, conciliar questões humanas e técnicas); depurar (detectar e corrigir erros durante o processo); inovar (procurar solução diversa das existentes, experimentar); e sedimentar (incrementar a durabilidade do produto ou sistema gerado, pensando também em seu pós-uso).

Porém RENNEBERG, GONÇALVES e GONÇALVES (2008) ressaltam:

A partir dessa corrida em direção às multifunções, é necessário fazer alguns questionamentos: até quando será possível absorver tais informações, internalizá-las, armazená-las e conseguir retransmiti-las? De que forma, estes dados e informações transformam-se em parte da carga cognitiva e passam a ser conhecimento e experiência?

Aqui entra a indispensabilidade da participação do designer no desenvolvimento de sistemas midiáticos e hipermidiáticos, afinal, o profissional encontra-se com habilidade em esclarecer as informações, mediante códigos específicos e para processos cognitivos específicos, partindo da fase estrutural indo até o planejamento visual de interfaces. (RENNEBERG, GONÇALVES, GONÇALVES, 2008) Portanto podemos considerar também que a capacidade do designer realizar projetos inclusivos depende de seu contexto social de projeto. Por outro lado a realização de um projeto envolve uma competência que não é apenas formal/visual, mas, sobretudo, de articulação de um *conceito de artefato*, que necessariamente envolve a síntese formal/visual. (Lessa, 2009)

Produzimos para o Ao Vivo e em Cores materiais online, como capa e avatar para página do Facebook, bem como materiais impressos, *flyers*, *banners*, *outdoors* e *cartazes*.

Objetivos

A Design Júnior tem o intuito de dar um retorno à sociedade - uma vez que participamos de uma universidade pública - oferecendo a todos um design de qualidade, com preços abaixo do

mercado. Temos como missão o design social, atendendo projetos locais sem fins lucrativos e que ajudam a comunicade de alguma forma. Além disso, o objetivo da identidade visual para esse projeto era se aproximar ao máximo do universo lúdico e criativo de crianças e escolas, atendendo ao público alvo intencionado.

A finalidade deste trabalho é apresentar o processo e resultados dos materiais desenvolvidos para o "Ao vivo e em Cores".

Material e Métodos

Nossa empresa funciona de segunda à sexta, das 14h às 18h e é formada apenas por estudantes, o que nos diferencia de estúdios e agências de Design constituídos por profissionais já formados. Diante do tempo reduzido, buscamos organizar os projetos com base em agendamentos e num cronograma interno, sendo necessário que o cliente entre em contato conosco com uma antecedência de alguns meses, uma vez que levamos em conta, além do tempo de produção dos materiais, a ordem de chegada dos projetos. Sendo aceito o projeto, entramos em contato com o cliente para a coleta de informações - o *briefing* - e posteriormente para a assinatura de um contrato. A partir deste contrato é que definimos as datas de entrega, possibilidades de alterações no resultado final e os preços. Mesmo quando o projeto é realizado gratuitamente, nós incluímos o quanto ele custaria caso fosse pago, para que crie-se uma consciência do valor do trabalho realizado.

Nosso processo começa sempre manualmente, usando papeis diversos e canetinhas hidrográficas, e lápis grafite. Posteriormente, escolhemos quais desenhos e representações possíveis e tiramos fotos ou usamos um *scanner*. Usamos diversos softwares de edição e vetorização para tornar as artes utilizáveis em qualquer escala e material. Temos em nossa sede cinco computadores a nossa disposição, e suas configurações são em média da seguinte maneira:

- Processador Intel i5-3330
- Memória de 6,00 GB
- Sistema Operacional de 64 Bits

Sempre em conjunto, nós elegemos quais materiais servem melhor ao projeto e enviamos apenas uma opção de cada material. Porém, damos a opção de até dois pedidos de refação para cada peça. O pedido de alteração deve ser sempre baseado nas primeiras reuniões, em que perguntamos referências visuais e conceituais do projeto, bem como público alvo e filosofia que seguem, de modo que o trabalho nunca fuja do tema ou fique a deriva de opiniões que possam vir a mudar com o tempo. Apesar de o objetivo geral do projeto não ter mudado desde sua primeira edição, a cada semestre realizamos uma nova reunião de *briefing*



8º Congresso de extensão universitária da UNESP

"Diálogos da Extensão:
do saber acadêmico à prática social"

Realização:

unesp
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JULIO DE MESQUITA FILHO"

PROEX
PROBACIAO DE EXTENSAO UNIVERSITARIA

com a nova equipe, de modo que estejamos sempre em sintonia.

Resultados e Discussão

Um dos nossos diferenciais como empresa é nosso esforço de trabalhar de maneira coletiva e desapegada de egos e autorias, de modo que compartilhamos ao máximo nossas ideias e arquivos que desenvolvemos, alterando e acrescentando ítem e no final do processo, temos um trabalho que foi feito por todos os membros, e não apenas por um em especial.

O projeto Ao Vivo em Cores foi desenvolvido de modo que a ação social ganhasse uma maior visibilidade. Assim, para que isso ocorresse foram desenvolvidos *outdoors* para serem colocados pela cidade, *flyers* e cartazes para serem distribuídos dentro e fora da universidade e além disso, imagens para mídias sociais.

Os membros da empresa puderam trabalhar toda a identidade visual dos projetos Ao Vivo e Em Cores, que inclui logo e manual de aplicação do mesmo, bem como materiais gráficos (*banners*, cartazes, camisetas, *flyers*). De modo que praticamos grande parte do que é aprendido durante as aulas, tendo uma relação projetual tanto de criação de marcas quanto produção gráfica.

O logo em si foi uma co-criação de um membro da Júnior fora de seu expediente de trabalho e da empresa. A idéia do logo foi inspirado em uma borboleta por causa das cores e questão de crescimento e mudanças. Afinal o projeto em si, se propõe a mudar o ambiente das escolas.



Figura 1. Logotipo criado em 2012 por Marianne Yoshiyassu e Leandro Jammal, membros da empresa.

Particularmente, em 2013, o projeto visou a revitalização de escolas públicas. Além de ser um projeto de cunho social, os membros da empresa puderam trabalhar toda a identidade visual do mesmo, desde a reformulação do logotipo até a produção dos materiais, sendo estes: cartazes, flyer digital, banner, camisetas da organização e de participação e outdoor. Tanto na pré-divulgação quanto na divulgação foram elaborados materiais que tiveram ampla visualização e utilidade, sendo alicerces que contribuíram para o sucesso do

evento. Neste ano foram utilizados padrões de gotas de tinta para os materiais.



Figura 2. Cartaz feito em 2013



Figura 3. Camisetas realizadas em 2013

Em 2013 foram atendidos os 36 membros da organização, com 45 pessoas trabalhando como apoio durante os projetos, 90 inscritos entre participantes e alunos das escolas, além da comunidade de Bauru numa estimativa de 1500 participantes.

Em 2014, o projeto também revitalizou escolas públicas. Atualizamos os materiais gráficos realizados em anos anteriores, principalmente datas de atividades e logos de patrocinadores. O desenho deste ano remete a escola, usando a tipografia e o símbolo com uma textura que simula ao giz de lousa.



8º Congresso de extensão universitária da UNESP

"Diálogos da Extensão: do saber acadêmico à prática social"

Realização:

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

PROEX



Figura 5. Capas e avatares de facebook em 2014



Figura 4. Camisetas realizadas em 2014



Houve grande visualização dos materiais tanto nos meios digitais quanto nos meios físicos, dentro do campus de Bauru e em toda a cidade. Em 2014 no primeiro semestre o evento contou com a participação de mais de 100 voluntários, 30 membros na organização, com integrantes da FAAC (Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação), FC (Faculdade de Ciências) e FEB (Faculdade de Engenharia de Bauru).

Conclusões

Acreditamos que não é necessário pertencer a uma classe social específica ou possuir recursos privilegiados para se ter acesso a um design de qualidade. Também oferecemos nossos serviços à projetos particulares, normalmente de pequeno porte ou que ainda não dispõe de muitos recursos, à preços mais baixos que os do mercado, mantendo sempre em mente que as Empresas Juniores não visam o lucro. Aqui temos um espaço para aplicar e experimentar os conhecimentos das disciplinas do curso, agregando também questões como gestão empresarial - incentivando a capacidade empreendedora em seus membros - e relacionamento com clientes, dispondo ainda do suporte da Unesp e do departamento de Design.

Na parceria realizada com Ao Vivo em Cores, tivemos a possibilidade de criar uma identidade visual que pode ser utilizada ao longo dos anos e tem uma certa flexibilidade, facilitando as trocas de gestão do projeto social em si. Além disso, essa parceria nos rendeu um cliente muito importante, pois sendo ele um projeto social, teremos a possibilidade de anualmente retornar para a sociedade o que aprendemos dentro da faculdade e na empresa júnior.

Agradecimentos

Nós agradecemos a toda a organização do "Ao Vivo e em Cores" pela confiança em nosso trabalho e também aos nossos ex-membros que participaram na criação dos materiais nos anos anteriores, Mariana, Alberto, Daniela, Leandro, Paulo, Aaron,



8º Congresso de extensão universitária da UNESP

"Diálogos da Extensão:
do saber acadêmico à prática social"

Realização:

unesp

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JULIO DE MESQUITA FILHO"

PROEX
PROJETO DE EXTENSÃO CURRICULAR

João, Pedro, Aline, Lucas, Thiago, Izabela, Nina, Bruno e Guilherme.

ASBURY, N. Alas! Smith and Milton: **How to run a Design Company**. London UK: Cyan Books. 2006.

BAXTER, M. **Projeto de Produto – Guia Prático para o Desenvolvimento de Novos Produtos**. São Paulo: Edgard Blucher, 1998.

BRUCE, M. **Design in Business**. Philadelphia: Trans-Atlantic. 2002.

COOPER, R. & Press, M. **The Design Agenda: A Guide to Successful Design Management**. 2000.

FENNER, Rita de Cássia; BARCIA, Ricardo Mirando (Orientador), Engenharia da Produção. **Contribuições do design na produção de software educacional**. Dissertação de Mestrado. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2000.

FONTOURA, 2002, p.7

GARCIA, Amanda. **Composição Visual na Publicidade: a fronteira entre os sistemas impresso e on-line**. São Caetano do Sul: Universidade Municipal de São Caetano do Sul, 2012.

GOLIN, Ruth E. Nogueira Geisa; ALEXANDRE, Gabriela C., CABRAL, Josiane M., **Mapas mentais de deficientes visuais como suporte ao design da informação urbana na Web**, InfoDesign Revista Brasileira de Design da Informação 6 – 1, p. 15-25, 2009

NEUMEIER, M. **A Empresa Orientada pelo Design**. São Paulo: Bookman. 2009.

Lessa, 2009

MELO, Amanda Meincke; BARANAUSKAS, M. Cecília C.; SOARES, Sílvia Cristina de Matos, **Design com crianças: Da Prática a um modelo de processo**, Revista Brasileira de Informática na Educação Volume 16, Número 1, Janeiro a Abril de 2008.

MELO, Amanda Meincke e BARANAUSKAS, M. Cecília C., **Design Inclusivo de Sistemas de Informação na Web**, In: BAUZER, C. et al (Ed.). WORKSHOP DE TESES DE DOUTORADO EM ANDAMENTO DO IC-UNICAMP, 2., 2006, Campinas. Anais... Campinas: IC-UNICAMP, 2006c. p. 56-57.

MOZOTA, B. B. D. **Gestão do Design**, Porto Alegre: Bookman. 2011.

RENNEBERG, GONÇALVES e GONÇALVES, 2008

RODRIGUES, Renan Albuquerque, NEVES, Soriany Simas, **Implemento de periódico eletrônico com design criativo para ampliar oferta de revistas indexadas na porção centro-leste da Amazônia**, João Pessoa: Biblionline, v. 9, n. 1, p.74-81, 2013.

ROMANINI, Vinicius, **O PODER DA PERSUSÃO OBTIDA PELOS**

RECURSOS DO DESIGN GRÁFICO: Análise retórica da imagem, Design como comunicação: uma abordagem semiótica, In: **Design "Quo Vadis" FAU-USP**, São Paulo, 2008