

Seguindo com a visão de Moraes [18,24], explicita-se a exigência de conhecimentos e abordagens imateriais e subjetivas, relacionadas a aspectos do sentimento humano, revelando a necessidade de profissionais mais cultos e uma aderência dos currículos e programas de design às disciplinas humanas e sociais. Celaschi e Moraes [31] apontam três conceitos do humanismo contemporâneo – Futuro, Bem-Estar e Interdependência – como fundamentais para a formação de designers atualizados. No entanto, a dicotomia existente entre uma formação profissional e uma formação humanista provoca um dilema entre o modelo tecnicista e linear do racional-funcionalismo e outro modelo mais voltado para uma formação cidadã, coerente com a realidade reconhecidamente complexa em que se vive.

Christian Guellerin [28], presidente da *Cumulus Association*, também sugere a aprendizagem de habilidades mais versáteis para que os designers possam fertilizar e transitar entre outras disciplinas. Uma série de habilidades recomendadas para o ensino do design nos dias de hoje, incluindo aquelas chamadas de *soft skills*, também são sugeridas por outros autores. Dentre elas estão: perfil de liderança; habilidades de colaboração e trabalho em equipe; comunicação pessoal e construção de narrativas; empatia; técnicas de facilitação e visualização; mentalidade ou instinto *maker* (aquele que faz por si próprio); adoção do pensamento sistêmico e holístico; capacidade de experimentar e assumir riscos; mente aberta; autoconsciência [12-37-46]. Tais habilidades podem ser relacionadas com o modo esperado de pensar e de agir de designers contemporâneos.

Outra competência central a ser desenvolvida nos estudantes de design na visão dos autores é o empreendedorismo, tendo em vista que o atual contexto de crises e complexidade é um cenário propício para o empreendimento de soluções inovadoras e alternativas. As TIC e as redes sociais permitem a criação de novos produtos e serviços de modo muito mais ágil do que há pouco tempo atrás. Há, ainda, a possibilidade de incubadoras tecnológicas, aceleradoras de negócios, investidores que injetam capital financeiro e intelectual nas chamadas *startups*, ideias e/ou iniciativas em estado embrionário e com potencial de crescimento, como

oportunidades para que estudantes de design empreendam negócios inovadores, disruptivos e criativos em parceria com seus pares. Jovens designers, assim, têm possibilidades concretas para trabalhar com projetos que atendam a seus propósitos pessoais (e muitas vezes com comprometimento socioambiental) e à dinâmica dos novos tempos, em alternativa aos empregos estáveis (e talvez escassos) da indústria [27-35-37-46-51]. Sugere-se, também, o fomento à conscientização dos estudantes do papel central do campo dentro da Economia Criativa, visto que o design emprega cerca de 13% do núcleo criativo brasileiro [36], bem como as oportunidades emergentes da chamada Economia Colaborativa.

Nesse sentido, prevendo novas competências exigidas dos designers, Couto [52] afirma:

Currículos são programas de longo prazo e modificações em sua estrutura devem ser orientadas não apenas pela experiência cristalizada no passado, mas também por prognósticos ou possíveis cenários futuros.

Isso quer dizer que mudanças nas disciplinas, conteúdos e estruturas e estratégias curriculares e pedagógicas aumentam o risco de insucessos, visto as incertezas que se apresentam à frente. No entanto, acredita-se ser mais sensato corrigir novamente o rumo do ensino do design estando mais à frente do destino estimado do que estar voltando continuamente ao passado para explicar as decisões e atitudes tomadas (ou a própria inatividade em relação a elas). Importante observar, porém, que quaisquer mudanças propostas para os projetos pedagógicos dos cursos de design devem ser baseadas fortemente na pesquisa e na teoria [15,16], em um conjunto teórico sobre o ensino do design que apresente um quadro de referências de correntes pedagógicas atuais [44] e na filosofia geral do design considerando não só os aspectos técnicos e científicos da profissão, mas também a ética e a estética [13,14].

Friedman [16], apesar de indicar ser difícil a tarefa de construir um currículo atual do design que abarque todas as habilidades ou áreas do conhecimento necessárias na atualidade, propõe uma taxonomia de domínios do conhecimento que se espera encontrar em escolas de design de vanguarda adequadas ao nosso tempo. Para ele, na era pós-industrial em que se vive, a profissão