

os problemas, oportunidades e modalidades do design que estão emergindo hoje serão os novos padrões) [23].

Perspectivas como essa, demandam novas práticas pedagógicas, que segundo Cardoso [12], podem ser promovidas pela flexibilização oportunizada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (LDB) e das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) para o design em vigor desde 1996 e 2004 respectivamente. Bonsiepe [45] acena que as novas TIC e a difusão da informação alteram as relações de poder entre professores e alunos, fato que pode ser utilizado para produzir uma relação mais colaborativa, circular, profícua e renovada na dinâmica das aulas e no empreendimento e engajamento em projetos diferenciados como os laboratórios propostos por Manzini [27] ou outros projetos que possam surgir por iniciativa das instituições ou dos próprios alunos.

Outro problema apontado por alguns autores é o ingresso de alunos imaturos na formação superior, tanto com relação à consciência cultural, à sensibilidade ética e estética e o engajamento social e político, quanto à experiência projetual e visão limitada sobre o campo do design. Essa constatação transfere para o ensino superior a responsabilidade de nivelar o conhecimento dos jovens estudantes [10-46-47]. Nesse sentido, a proposta de um ciclo teórico básico que perpassasse toda a formação do aluno de forma horizontal em paralelo às aulas práticas fomentando as competências fundamentais da profissão e da cidadania, é uma das soluções defendidas por autores como Bonsiepe [9,10] e Findeli [13,14]. A ideia de um ciclo básico não é nova, pois tem sua origem na Bauhaus, mas entende-se, contudo, que hoje, apesar de ser uma proposição válida, ela não é suficiente, tendo em vista a grande quantidade de novos conhecimentos e conteúdos que se mostram para a formação de um designer na atualidade.

Em relação ao conjunto de competências (conhecimento, habilidades e atitudes) para educação de designers na atualidade, são muitas as proposições dos autores. Bonsiepe [10], Moraes [24] e Tschimmel [48,49] sugerem que a formação das capacidades cognitivas, ensinar o aluno a pensar de forma integral, histórica, crítica

e reflexiva, é tarefa de fundamental importância. Para Giard [50], na transição da sociedade industrial para a sociedade do conhecimento, tornou-se mais importante ter capacidades de descrição (conhecimento) do que de avaliação (habilidades), ou seja, mais ênfase deve ser dada ao *know-what* e ao *know-why* do que ao *know-how* (saber mais "o que" e "por que" do que "como"). Cardoso [12], contribui ao defender uma formação erudita em contraponto à profissionalização rápida praticada em muitos cursos. Para tanto, acredita-se ser necessário superar a postura anti-intelectual fomentada pela formação tecnicista no design, pois, tão importante quanto saber projetar, ser criativo, intuitivo e se comunicar visualmente, é ser capaz de construir um discurso verbal e científico inteligente e coerente [9-15-25].

Nesse sentido, refere-se ainda a Ken Friedman [15,16] que afirma que, para enfrentar os desafios da contemporaneidade, a educação em Design não deveria permanecer baseada apenas em exercícios que treinam os alunos a melhorar ou reproduzir objetos. Ao invés disso, sugere uma ampla gama de habilidades e conhecimentos baseados em ferramentas intelectuais como pensamento analítico, lógico e retórico, habilidades de resolução de problemas e métodos da ciência. Em consonância com ele está Don Norman [42] que afirma: "Essa nova geração deve saber sobre ciência e tecnologia, sobre pessoas e sociedade, sobre métodos apropriados de validação de conceitos e propostas."

Mantendo o foco central no projeto, mas com uma visão mais abrangente está Dijon de Moraes [18] que sugere o Metaprojeto como modelo metodológico a ser ensinado nos cursos de design. Trata-se de uma proposição que inicia com reflexão crítica e reflexiva sobre o próprio projeto antes de da fase projetual em si, considerando os diversos fatores envolvidos na prática do design. Para o autor, em decorrência do campo de ação ampliado do design na atualidade, os designers precisam estar preparados para a mudança de cenários, inclusive propondo e criando novos paradigmas condizentes com o papel e responsabilidade dos atores envolvidos na educação e na profissão do design na atualidade.