

A transição do modelo de ensino de projeto de produto em cursos de Design no Rio de Janeiro, Brasil

Projetar é uma atividade complexa e que envolve acima de tudo pesquisa. O processo de projeto é um processo de pesquisa[6]. O projetar aqui citado refere-se ao projeto de produtos do campo do Desenho Industrial. O projeto, desenho e desenvolvimento de produtos industriais é uma atividade eminentemente social[7]. Projeta-se soluções, que se materializarão em produtos para a sociedade, e essa tarefa tem um teor de dificuldade enorme devido aos interesses em jogo. O professor Mike Baxter [8]enumera interesses e habilidades em jogo, exemplificando:

Os consumidores desejam novidades e melhores produtos a preços razoáveis; Os vendedores desejam diferenciações e vantagens competitivas; Os engenheiros de produção desejam simplicidade na fabricação e facilidade de montagem; Os designers gostam de experimentar novos materiais, processos e soluções formais; Os empresários querem poucos investimentos e retorno rápido de capital.[8]

Os conhecimentos utilizados no desenvolvimento de um produto são múltiplos envolvendo as artes, a filosofia e as engenharias, as áreas sociais, exatas e humanas, se fundem na busca de uma solução para um problema percebido. Logo, vários fatores devem ser considerados em um projeto de produto. Esses fatores foram, em tempos atuais, categorizados e explicitados como tal, por Bruce Archer na Inglaterra e, no Brasil, por Joaquim Redig. Em 2010, em artigo publicado na África do Sul, Medeiros e Gomes,[9] depois de reverem Archer e atualizarem Redig, sugerem que 9 (nove)são os fatores projetuais e, para cada um destes, 2 (dois) aspectos devem ser observadas no Design, quando este se relaciona ao projeto de produto em Desenho Industrial, a saber:

1. Antropologia (Ideias/Comportamento);
2. Economia (Custo/Valor);
3. Ecologia (Conservação / Preservação);
4. Ergonomia (Conforto/ Adequação);

5. Filosofia (Estética/ Ética);
6. Geometria (Ordem/Arranjo);
7. Mercadologia (Preço / Promoção);
8. Psicologia (Percepção/Criação);
9. Tecnologia (Materiais/Fabricação).

Como se observa, projetar produtos industriais, particularmente os seus desenhos para a fabricação, envolve grande quantidade de conhecimentos teóricos e saberes tácitos, que só são adquiridos através de uma prática [10].

Projetar é um tipo de atividade que muitas vezes não é passível de explicação ou ensinamento nos moldes de uma disciplina de caráter descritivo.[10]

Mas, tal como compreendemos atualmente, talvez essa noção de projetar não seja mais o bastante: "projetar produtos industriais se aprende projetando ideias e desenhando formas".

Ken Friedman [11] fala de transição de modelo intuitivo para um modelo científico do ensino. Tal como ocorreu com a Medicina, no Direito, Engenharia e em profissões estabelecidas culturalmente, há mais de 100 anos, essa transformação está atingindo agora o Design, uma profissão equivocadamente "artística" baseada em conhecimentos tácitos, logo, ainda sem codificação sistemática, ligados a tradição das artes de ofícios decorativos. Friedman mostra o conflito existente nesse momento de transição, onde professores da velha guarda, formados num modelo antigo de ensino, convivem com novos professores formados no modelo científico.

[...] As Escolas [de nível superior] e a sua cultura são moldados por seus docentes, e essas faculdades de Design geralmente originam-se nas tradições de artes [plásticas] ou de ofícios [artesanais]. A leitura e a pesquisa não têm sido valorizadas no conhecimento artístico ou artesanal. A tradição da pesquisa, diálogo escrito e profissional, do qual depende o progresso científico, tem sido, na maioria das vezes, ausente. O passado mantém prisioneiros muitos dos nossos colegas. Estes são pessoas inteligentes, geralmente, articulados e fluentes, dedicados ao seu ofício. Mesmo assim, muitos, inclusive aqueles que ensinam nas universidades, são preconceituosos à tradição universitária da educação baseada na ciência e na teoria. Aqueles que se opõem ao conhecimento científico aplicado à teoria do Design, o rejeitam como mera "aprendizagem por livros". Alguns afirmam abertamente que