



**FIGURA 8 – MAPA MENTAL**  
 Fonte: os autores (2015).

O espírito colaborativo e a capacidade de improviso, qualidades desejáveis para qualquer designer [10], foram evidenciadas especialmente em uma equipe que trouxe pouco material para participar do workshop. Os integrantes desta equipe tiveram o desafio de se organizar para realizar as tarefas de modo improvisado. De fato, essa experiência de organização envolveu os conceitos de coordenação, cooperação e comunicação previstos no Modelo 3C de Colaboração propostos por Pimentel e Fucks [14]. De um modo inusitado o resultado do trabalho desta equipe utilizou "clientes" construídos por meio de bonecos desenhados em cigarros (Figura 4).

No início do workshop os alunos da turma de 2015 mostraram-se mais interessados em fazer uma análise crítica da embalagem do chocolate (etapa 1), do que compreender a proposta do workshop. Na turma de 2014, os alunos mostraram-se mais interessados na proposta do workshop e utilizaram melhor o tempo, produzindo resultados mais consistentes. Essas diferenças no comportamento das turmas sugerem que um workshop de DT sempre terá diferenças inerentes ao ser humano. Brown [7] sugere que quanto mais diferentes forem os perfis dos participantes, melhores resultados surgirão ao final de um workshop de DT.

Outro aspecto a considerar é que uma das equipes chegou a entrar em conflito para

comunicar o que foi idealizado no mapa mental e consequentemente o que deveria ser prototipado. Esse processo foi excessivamente iterativo. Esse resultado reforça o entendimento de que, algumas vezes, o processo de DT deve ser reiniciado várias vezes para se chegar a uma solução inovadora. Além disso, um comportamento de conflito entre pessoas sugere que a participação num workshop de DT deve ser ensinada aos alunos previamente, para que a experiência de fato possibilite avaliar a aprendizagem durante uma disciplina ou unidade curricular de um curso.

## 6. CONCLUSÃO

Os desafios enfrentados pelos designers no mundo do trabalho têm impulsionado a busca por novos métodos e ferramentas que possam auxiliá-lo. Neste sentido, abordagens inovadoras começam a ser aplicadas também no contexto acadêmico, como forma de melhor preparar o futuro profissional. Este artigo objetivou demonstrar a aplicabilidade processo de DT como avaliação de uma disciplina num curso superior de design gráfico, tendo o trabalho em equipe e a colaboração como premissas para o workshop.

O artigo relatou um estudo de caso com duas turmas do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA.

Os resultados sugerem que é viável aplicar o DT como forma de avaliação da aprendizagem, tendo em vista o desempenho das equipes na realização das atividades do workshop. Os conteúdos da disciplina foram aplicados de modo autônomo e criativo pelos alunos para solucionar o desafio proposto, indicando que ocorreu aprendizagem.

As equipes se mostraram criativas sobretudo na maneira de representar as soluções propostas.

Os materiais foram utilizados pelas equipes de modo criativo e elaborado, demonstrando flexibilidade, capacidade de produzir metáforas e obtenção de resultados visuais por meio de objetos simples.

Houve diferenças entre as duas turmas (2014-2015) sobre a compreensão do processo de DT e a elaboração dos protótipos finais, o que pode ser resultado das experiências individuais de cada pessoa. O conflito observado em uma das