

os anos 1970, Papanek [19,20] defende que toda a educação para o design deveria ser baseada por ideais ecológicos, sociais, humanos, filosóficos e éticos, sendo um dos pais do conceito de Design Social. Friedman [16] sugere que a educação dos designers deveria ser fundamentada em requisitos éticos assim como os cursos áreas da saúde e da medicina, focada em perpetuar a existência dos seres humanos e dos recursos do planeta.

Bonsiepe [10], por sua vez, propõe que qualquer crítica referente à capacitação técnica voltada para a formação profissional e para o mercado, podem se tornar irrelevantes no momento em que ela for aliada à forte sensibilidade social, direcionando a prática do design para resolução dos graves problemas humanos e ambientais, reduzindo o abismo entre a condição de vida dos mais pobres e dos mais ricos. Para ele [10], não é possível negar a hegemonia do pensamento econômico, “[...] mas uma coisa é aceitá-la como realidade, outra é impô-la como única realidade.”. Nesse sentido está o pensamento de Whiteley [25] que sugere que os cursos de design da atualidade devem ter como objetivo a formação de um egresso com uma visão profunda e complexa sobre o sistema de valores de sua profissão. O designer contemporâneo deve aceitar as mudanças no papel do design ao longo dos anos e ter a consciência do seu potencial para colaborar de forma criativa e sensível na proposição de projetos que atendam aos desafios incertos e complexos da sociedade. Nas palavras do autor:

Precisamos, para o próximo século, de designers criativos, construtivos e de visão independente, que não sejam nem “lacaio do sistema capitalista”, nem ideólogos de algum partido ou doutrina e nem “geninhos tecnológicos”, mas antes profissionais capazes de desempenhar seu trabalho com conhecimento, inovação, sensibilidade e consciência. Às escolas de design cabe a responsabilidade de fomentar essas qualidades no aluno e não uma atitude de atender resignadamente às vicissitudes de um sistema consumista obcecado com lucros rápidos e com o curtíssimo prazo. As escolas e faculdades devem satisfações a toda a sociedade e não apenas àquelas empresas que empregam designers diretamente [25].

Nesse sentido, uma abordagem didática preconizada por diversos autores é a da solução de problemas reais [10-11-19-23-44]. Com ela, o intuito é de promover aproximações e integrações entre a academia, as disciplinas e seus docentes, as indústrias e seus clientes, a sociedade civil e suas iniciativas, através do estudo prático e teórico de temáticas e problemáticas sociais, tecnológicas, ambientais, econômicas. O aprendizado baseado em problemas pode oportunizar colaborações inter e transdisciplinares que normalmente não ocorrem no ensino fragmentado do modelo de projeto como espinha dorsal, vigente na maioria das escolas de design do Brasil.

Em relação a isso, Manzini [23] aponta que os exercícios e projetos artificiais criados apenas com fins didáticos durante o processo formativo, e que ficam guardados em arquivos de computador dos alunos e professores, são um desperdício que pode ser evitado. O autor propõe que sejam implantados em todas as escolas de design o que chama de “Laboratórios de Inovação Social” (Design Lab – a exemplo de seu projeto DESIS)<sup>2</sup> de modo que o esforço de todos os atores – estudantes, professores, pesquisadores, instituições – possa ser direcionado para contribuir com soluções sustentáveis para problemas reais da comunidade ou região onde as instituições estão inseridas, e do mundo em geral, visto a proposta ser focada em redes colaborativas mundiais. As escolas de design, assim, usariam seu potencial para agirem como agentes de mudança enquanto educam a futura geração de designers.

Para ele:

[...] o modo mais efetivo de preparar futuros (e competentes) designers é envolver os estudantes em problemas, oportunidades e métodos de design que hoje aparentam radicalmente novos e ainda envolvem apenas um pequeno número de minorias ativas. Graças a esse envolvimento, os estudantes tem o potencial de desempenhar um papel significativo na sociedade contemporânea (fortalecendo os processos de inovação que minorias estão gerando) enquanto simultaneamente se preparam para se tornar designers líderes do futuro (quando

<sup>2</sup> Veja em: <http://www.desis-network.org/>.