



Guia dos membros do clube

Um guia para que essa colaboração entre designers e instituições sem fins lucrativos crie projetos que ajudem a mudar o mundo.

PARA TODOS OS ENVOLVIDOS

SEJAM HONESTOS

Num trabalho como esse, respeito e honestidade vão ser fundamentais para que projetos possam realmente sair do papel. Para isso, tentem sempre ser honestos quanto às intenções e disponibilidade de vocês. Na dúvida, optem pelo excesso de comunicação, principalmente no ínicio da parceria entre vocês, para terem certeza que todos estão confortáveis com o trabalho que vem a seguir.

COMPROMISSO

Só se comprometam com o que puderem realizar, tanto do lado dos designers como das instituições. Caso não possa dar continuidade às atividades, avisem uns aos outros o quanto antes. Abandonar o compromisso assumido sem aviso é prejudicial a todo o ecossistema!

LEMBREM-SE DOS PRAZOS

Ainda que se trate de um trabalho voluntário, prazos e escopos serão definidos entre vocês. Respeitem o que foi acordado, de ambos os lados: Tanto aos designers para entregar um material na data certa, como às instituições para responder com aprovações e pedidos específicos. Claro que imprevistos podem acontecer, mas mantenham uns aos outros informados, e tenham respeito pelo tempo que cada um está investindo nessa parceria.

COMECEM COM PROJETOS PEQUENOS

A vontade de fazer mudanças grandes sempre existe, mas a melhor forma de sentir como vai funcionar essa parceria é começando com projetos menores. Vocês vão entender melhor o tempo que tem pra realmente se dedicar a esse novo projeto e conhecer melhor uns aos outros. Pensem juntos num projeto que terá impacto rápido, ao invés de algo de longo prazo. Um infográfico para ser compartilhado numa rede social, por exemplo, ao invés de toda uma nova identidade visual. Uma pequena página web de apresentação ao invés de um blog com várias funcionalidades. Deem tempo para que projetos maiores e melhores surjam naturalmente.

COMPROMISSO

Vocês vão estar lidando com outras pessoas que podem ser muito diferentes do círculo que estão acostumados. Aproveitem esta oportunidade para terem acesso a novos pontos de vista, e para se livrar de quaisquer preconceitos que possam existir.

RESPEITO

Tratem-se com respeito. Vocês estão aprendendo uns com os outros, e erros são prováveis de acontecer. Não levem problemas pro lado pessoal, e lembrem-se que há um outro ser humano do outro lado da relação.

PARA OS DESIGNERS

ABRACEM A CAUSA

Pesquisem, perguntuem, pratiquem a escuta ativa, saibam sobre a história, a causa, os sonhos, as metas e os desafios da organização que vocês escolheram.

ENTENDAM AS RESTRIÇÕES DO PROJETO

Uma das grandes vantagens de lidar com projetos reais, é aprender a lidar com as restrições. Por exemplo, entendam as restrições financeiras ao pensar numa nova identidade visual: Será que ela vai funcionar quando sua marca for reproduzida por uma máquina de xerox? Outras restrições, como acessibilidade, nível de tecnologia e prazos são importantes para serem entendidas o quanto antes e levadas em conta na hora de começar a planejar o projeto.

O PROJETO NÃO É DE VOCÊS

Ainda que estejamos sempre falando de uma parceria, uma coisa importante no trabalho de design é lembrar que designers estão trabalhando com projetos de outras pessoas. Por mais que designers possam ter ideias muito fortes sobre como algo deveria ser, são as instituições que vão ter a palavra final sobre aquele material. É esperado que vocês expliquem suas decisões e tentem argumentar o porque acreditam que certa decisão vai gerar resultados melhores que outras. Mas não cabe ao designer impor um material que o cliente não está satisfeito.

PROMOVAM O DESIGN

Vocês podem estar lidando com projetos e instituições que não tem noção do valor que o design pode trazer para si. Ao invés de se frustrar com esta situação, aproveitem para promover essa cultura do design. Dêem exemplos do que pode ser feito, de como vocês podemativamente ajudar aquele grupo de pessoas. Escutem os problemas deles, e mostrem possíveis soluções.

PARA AS INSTITUIÇÕES

DEFINAM LIMITES E ESCOPOS CLAROS

Vocês vão estar lidando com designers que podem ter muita vontade de fazer muitas mudanças. Deixe claro até onde vocês estão dispostos a ir, a cada iteração. Se existe alguma coisa que não deve ser mudada (alguma cor? a marca que existe no momento?) deixe designers saberem o quanto antes, para que considerem isso nas restrições do projeto.

CONFIEM EM QUEM FAZ O DESIGN

Evitem pedir por “X variações” de um mesmo trabalho para que vocês possam escolher a melhor versão depois. É função dos designers criar variações e experimentações para um projeto, mas também é responsabilidade deles mostrar pra vocês a versão que é considerada a melhor. Quanto mais claro forem as instruções que vocês passarem, mais assertivo vai ser o design resultante.

O BOM ANTES DO ÓTIMO

Não fiquem presos em ciclos infinitos de ajustes nos designs. Permitam que um projeto de design seja aprovado e usado para que as próximas versões sejam melhores, e aprimoradas a partir do que foi aprendido antes. Não é necessário aprovar nada que vocês não estejam confortáveis, claro. Mas aprendam a distinguir um material que está incorreto, de um que simplesmente poderia ser um pouco melhor.