

## Relatório de prática pedagógica: orientando TCCs em Design Digital com ferramentas de design thinking

Relatório parcial do primeiro bimestre da disciplina Projeto Digital V (2015) do Curso de Design Digital da PUCPR.

Professores: Frederick van Amstel e Rodrigo Gonzatto



### Introdução

---

A disciplina de Projeto Digital V é destinada à orientação dos formandos em Design Digital na elaboração de seu Trabalho de Conclusão de Curso. O trabalho deve ser feito, preferencialmente, em grupos de 2 a 3 alunos e os orientadores são os próprios professores da disciplina.

Este relatório registra os experimentos feitos por nós com o objetivo de ajudá-los a definir seus temas e tirar proveito do trabalho em grupo. Os experimentos testam a utilidade dos métodos de design thinking para esse objetivo. Design thinking é uma metodologia de projeto baseada na co-criação, prototipação com materiais simples, empatia por usuários, visão holística e falhas intencionais (Brown, 2010). O projeto evolui através de testes consecutivos em situações realísticas de uso, o que serve para reprovar conceitos inviáveis ou desagradáveis do ponto de vista do usuário. Um dos lemas do design thinking é “falhar cedo para acertar logo”, ou seja, trata-se de um aprendizado baseado na liberdade para errar e para tentar de novo.

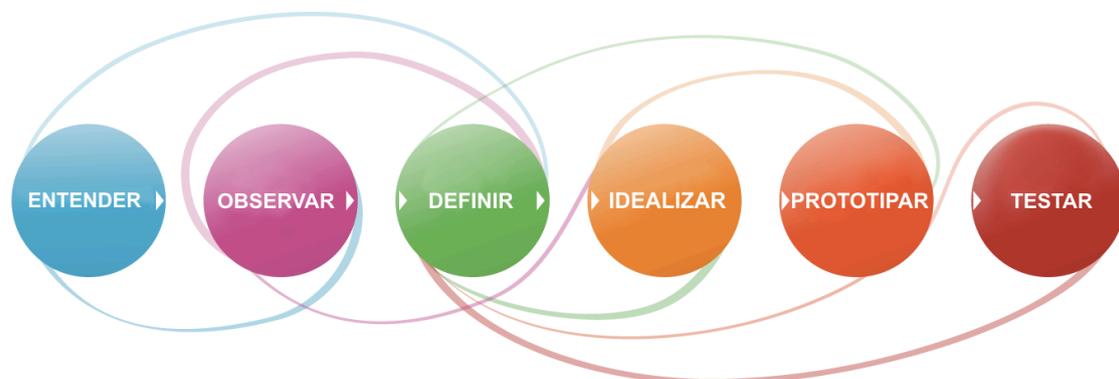


Figura 1 – A metodologia do design thinking não oferece um passo a passo, mas uma série de ciclos de ida e volta com ferramentas específicas (Brown, 2010).

### A dificuldade de escolher o tema

---

A primeira tarefa de um TCC é talvez a mais difícil: escolher e definir um tema válido. No curso de Design Digital da PUCPR, os alunos tem grande liberdade para a escolha do tema, pois o projeto pedagógico focaliza no desenvolvimento da autonomia dos formandos. Isso é uma vantagem e uma desvantagem, pois deixa os alunos com muitas possibilidades a considerar. Os alunos enfrentam uma contradição: ou escolhem um tema novo que gostam e correm o risco de não

conseguir dar conta ou fazem uma coisa que já fizeram no passado e correm o risco de não desenvolver seu próprio potencial. Por outro lado, existe a contradição enfrentada pelos orientadores: a autonomia dos alunos deve ser incentivada, mas o projeto precisa atender a certos requisitos para se qualificar como um TCC em Design Digital.

É comum alunos e orientadores demorem mais tempo resolvendo essa contradição do que propriamente desenvolvendo o TCC, o que no pior dos casos, implica na reprovação do aluno ou na sua desistência. Resolver essas duas contradições era o objetivo principal dos experimentos descritos a seguir.

## Apresentação do TCC dos professores

---

No primeiro encontro da disciplina, após os professores apresentarem-se, estes mostraram seus Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação. A apresentação contou as histórias por trás do projeto, o impacto na carreira, as dificuldades encontradas, as descobertas, as emoções, enfim, os bastidores do projeto. Esta apresentação visava demonstrar empatia dos professores pelos alunos.

## Visita ao arquivo dos TCCs

---

Após a apresentação dos professores, os alunos foram convidados a ir até o arquivo dos TCC em Design Digital da PUCPR, folhear os memoriais e emprestá-los para leitura caso desejassem. O professor queria mostrar como o processo termina, qual é a diversidade de temas possíveis e os diferentes níveis de qualidade. Os alunos discutiram os trabalhos e chegaram à conclusão de que poderiam fazer melhor do que as turmas anteriores. Alguns alunos já tinham assistido apresentações de TCC de turmas anteriores e comentaram que sentiram falta de originalidade e inovação nos projetos apresentados. Os projetos que tinham essa característica eram exceção. Devido à esse contato inicial com os trabalhos anteriores, a turma desenvolveu a intenção coletiva de produzir uma leva de TCCs inovadores.

## Tema temporário

---

Após visitar o arquivo, os professores conversaram com os alunos sobre suas expectativas acerca do TCC. As contradições na definição de tema vieram à tona e os professores sugeriram que os alunos trabalhassem em cima de um tema temporariamente, sabendo que poderiam mudar esse tema ao fim do primeiro bimestre. Os alunos manifestaram preocupação se haveria tempo disponível para desenvolver o trabalho depois disso e os professores garantiram que sim. A proposta era “errar cedo para acertar logo”. Outra vantagem de fazer o tema temporário é que os alunos poderiam mudar as equipes caso houvesse divergências.

## Avaliação dos cadernos de esboços

---

Os professores solicitaram aos alunos utilizar cadernos de anotação pessoais para registrar ideias de temas para TCC. A proposta é que eles lembrassem de pensar no

TCC ao longo da semana e no dia da aula trouxessem o caderno para os professores deixarem bilhetes dentro do caderno. Os bilhetes sugeriam maneiras diferentes de usar esboços para desenvolver temas.



Figura 2 - Cadernos e anotações coletadas.

## TCC mão na massa

Antes de formar equipes, os alunos precisavam expressar suas ambições e mostrar o que estavam dispostos a fazer. Mesmo ainda não tendo um tema definido, eles foram convidados a fazer um modelo com massa de modelar expressando o que seria o TCC deles. Alguns alunos fizeram um modelo conceitual do tema, enquanto outros apenas expressaram anseios e interesses.



Figura 3 – Da esquerda para à direita: a) um dado representando a sorte na escolha do tema; b) genitálias representando a mobilidade entre gêneros; c) esfera representando perfeccionismo; d) monstro representando tarefa grande demais; e) explosão representando interesse por efeitos especiais.

## Mercado de ideias

---

Para auxiliar na formação de equipes, os professores utilizaram o jogo projetual Mercado de Ideias. Esse jogo formaria equipes durante o desenrolar do jogo, porém, estas não precisavam corresponder às equipes do TCC propriamente dito. Cada jogador começa desenvolvendo uma ideia de tema de TCC individualmente e então tenta vender aos outros. Se uma ideia não for vendida, ela não passa para a próxima fase do jogo. O problema é que os demais jogadores também estão vendendo as suas ideias, ou seja, alguns alunos são obrigados no final da etapa a desistir de suas ideias caso não possam vendê-la. As equipes são formadas e os jogadores precisam desenvolver melhor a ideia juntos para, na próxima fase, vender novamente a ideia compartilhada. Nessa fase, as ideias se misturam e se tornam mais coesas.

O processo se repete até que a turma inteira forme uma única equipe. O jogo funciona como uma espécie de “seleção natural de ideias”. Os alunos têm a oportunidade de trabalhar uns com os outros num curto espaço de tempo, o que foi utilizado depois para balizar a formação de grupos. Os professores deixaram os alunos livres para formar equipes de 2 a 3 integrantes.



*Figura 4 - Alunos tentam vender suas ideias para outros alunos no jogo Mercado de Ideias utilizando apenas uma cartolina para expressar a ideia de tema.*

## Dinâmica ROI x Tesão

---

Uma vez que as equipes foram montadas, os integrantes foram convidados a gerar alternativas de objetos a serem desenvolvidos dentro do tema, de acordo com um plano com duas variáveis: Retorno sobre o Investimento (ROI) e motivação para desenvolver o tema (tesão). Essa dinâmica tinha o objetivo de ponderar sobre o papel do TCC na carreira de cada futuro profissional. Os alunos puderam considerar, por exemplo, que alguns objetos de cunho artístico seriam extremamente motivadores para desenvolver mas não trariam uma perspectiva de retorno financeiro. E vice-versa: que alguns objetos poderiam dar dinheiro, mas seriam maçantes para produzir.



Figura 5 - Equipes consideram a rentabilidade versus motivação para trabalhar com diferentes objetos dentro do tema escolhido.

## Carta de combinados

Depois de fazer escolhas sobre o objeto a ser desenvolvido, os alunos se reuniram para discutir como trabalhar em grupo. Contaram suas experiências passadas, o que gostaram e o que não gostaram de trabalhar em grupo. O objetivo dessa discussão era elaborar uma carta de combinados entre os membros da equipe para serem seguidos por todos. Os membros assinaram a carta para simbolizar seu comprometimento.

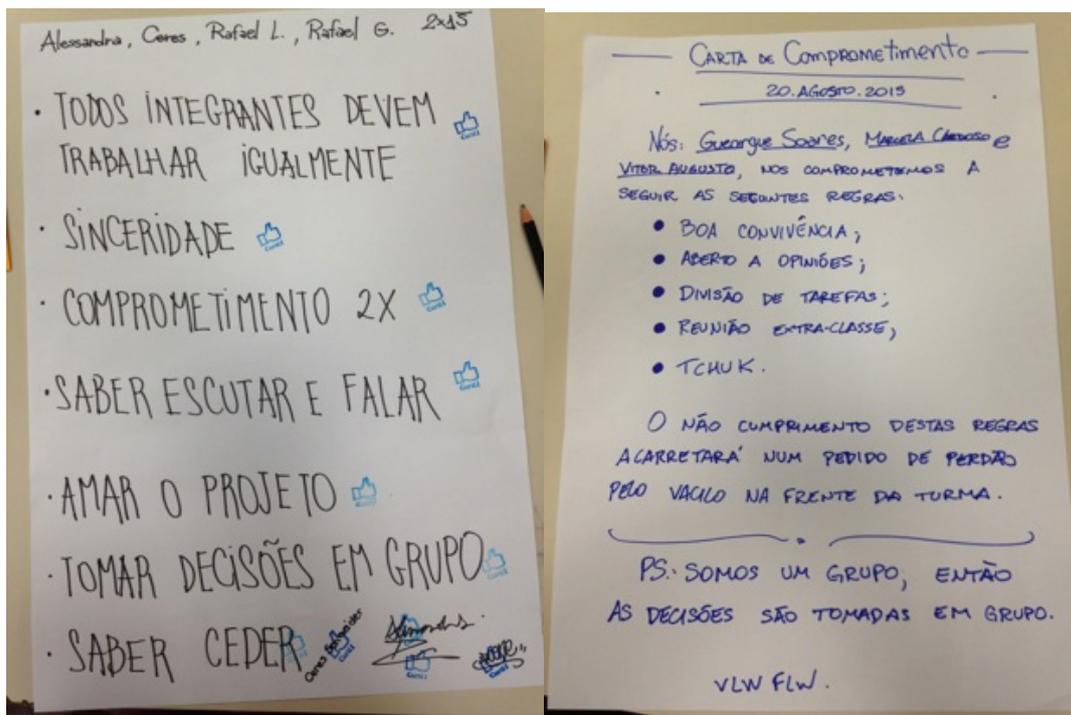


Figura 6 - Cartas de combinados de duas equipes.

## Mural do projeto

Uma vez definido o tema e o objeto, os alunos começaram a desenvolver o projeto de TCC temporário. Eles receberam um espaço fixo para trabalhar no projeto: um mural colado na parede de uma sala de aula. Esse espaço fixo tinha o objetivo de

ajudá-los a visualizar o progresso do projeto e a visão holística do tema. A cada encontro, eles teriam a oportunidade de acrescentar informações ao mural do projeto.



*Figura 7 - Equipes criam o mural do TCC, um espaço fixo para desenvolver o projeto.*

## Manifesto do TCC

---

O primeiro texto sobre o projeto solicitado foi uma descrição de como o projeto pretende mudar o mundo, em formato de manifesto. Esse formato foi escolhido pela liberdade de escrita e pela oportunidade dos alunos expressarem suas motivações intrínsecas e extrínsecas. O manifesto é análogo à seção Justificativa do futuro memorial que os alunos terão que escrever. Afim de criar um ritual memorável, os professores convidaram os alunos a declamar o manifesto na frente de outra turma do mesmo curso, do quarto período, o que gerou certo constrangimento. Enquanto eles liam seu manifesto, os alunos da outra turma foram convidados a desenhar o que ouviam, seguindo o método de facilitação gráfica.



*Figura 8 - Alunos declamam manifesto do TCC enquanto alunos do quarto período desenham o que ouvem. Depois da leitura, os desenhos foram coletados e selecionados.*

Depois da declamação, os professores ajudaram os alunos a melhorar seu manifesto transformando ele num objeto a ser projetado. O manifesto foi recortado em pedaços e afixado no mural, onde puderam receber comentários não só dos professores mas também dos colegas de outras equipes.



Figura 9 - Professores dissecam o manifesto em pedaços, alunos afixam no mural e recebem comentários das outras equipes (em post-its).

Os alunos foram convidados a amassar e jogar fora comentários e desenhos que eles não gostaram e a incorporar o que eles gostaram em seu mural. Depois de abrir literalmente o texto, agora eles tiveram a oportunidade de fechá-lo novamente.



Figura 10 - Comentários e desenhos recebidos sobre um dos manifestos, organizados por suas autoras.

## Vídeo conceito

Os alunos foram convidados a revisar o manifesto e utilizá-lo como narração de um vídeo. Esse vídeo tinha que apresentar o tema, desenvolver uma problemática e fazer uma proposta de Design Digital convincente. Os professores estabeleceram um minuto como limite de tempo para ajudar os alunos a selecionarem apenas as

informações mais importantes. O material do vídeo podia ser o próprio mural do projeto, lendo o manifesto em off e mostrando os desenhos recebidos com a câmera.



Figura 11 - Quadros do vídeo conceito gravado com os desenhos recebidos no projeto sobre autismo.

### Ensaio fotográfico com evidências

Até então, os alunos haviam elaborado seus temas e problemática sem necessariamente ir a campo observar a situação descrita diretamente. Para promover o choque com a realidade, os professores solicitaram que os alunos fizessem um ensaio fotográfico apresentando evidências claras de que o problema existe e é relevante. O ensaio foi afixado no mural e apresentado aos professores.



Figura 12 - Fotos de abelhas se alimentando de lixo humano para sustentar a tese da extinção das abelhas.

### Orientação livre

Depois de ter seus temas e objetos bem definidos e justificados, os alunos foram liberados para desenvolver o objeto como quisessem durante 3 semanas. Nesse período, os professores ficaram apenas observando o processo e orientando os alunos sob demanda.



Figura 13 - Professores acompanham o desenvolvimento dos projetos.

## Sabatina

No final do bimestre, os alunos receberam uma sabatina dos professores sobre seus projetos de TCC. Ao invés de uma apresentação de slides que poderia esconder fraquezas do projeto, os alunos poderiam se defender apenas com o que colocassem em cima de uma mesa. Nas mesas haviam esboços, storyboards, roteiros, protótipos de papel, moodboards, fluxogramas e outros documentos.



Figura 14 - Professores sabatinam alunos à partir da documentação de projeto disponível na mesa.

Para se diferenciar do papel anterior de orientador, os professores utilizaram dois chapéus: o chapéu de bobo para fazer perguntas inesperadas sobre questões fundamentais (ex: “o que é uma campanha?”) e o chapéu de gangster para fazer perguntas sobre viabilidade econômica (ex: “quem pagaria por essa campanha?”). Foi adotada uma lista de verificação (checklist) para balizar a sabatina:

- O projeto tem muitos esboços
- Consegue demonstrar originalidade em relação a similares
- Conceito robusto que resiste a especulações
- A documentação reflete o processo do projeto
- Todos os membros tem consciência das razões que justificam o projeto
- O protótipo dá uma noção da experiência de uso
- A justificativa resiste aos 5 porquês

- ❑ O problema de Design Digital está bem definido
- ❑ Avançou significativamente nas últimas 3 semanas
- ❑ Saiu da zona de conforto para entender o outro
- ❑ Todos os membros cumpriram os combinados exemplarmente
- ❑ Outras pessoas se engajaram com o projeto

Ao final da sabatina, os alunos tinham acesso à lista de verificação com as anotações dos professores, dando feedback imediato. Essa lista foi utilizada pelos professores posteriormente para dar as notas parciais do primeiro bimestre.

### Avaliação do processo de trabalho

---

Depois da sabatina, os professores inverteram os papéis e receberam a sabatina dos alunos acerca da organização da disciplina, orientações e gestão do processo. Os alunos avaliaram o processo de trabalho como bastante estimulante e destacaram o papel da sabatina para repensar o projeto. Reclamaram, entretanto, que o tempo da sabatina não foi bem planejado e alguns projetos receberam mais feedback do que outros. Pediram para ter mais uma sabatina no segundo bimestre.



*Figura 15 - Roda de conversa entre professores e alunos para avaliação do processo até então.*

O TCC, pra eles, é o momento em que eles tem que provar que são designers, ou seja, que tem autonomia para conduzir um projeto do começo ao fim. Porém, concordaram que as dinâmicas de grupo propostas pelos professores os ajudaram a desenvolver um tema mesmo sem saber muito bem o que estavam fazendo. Nas primeiras dinâmicas, muitos alunos ficaram perdidos sem saber o porquê de participar delas, porém, tudo ficou mais claro quando as dinâmicas foram agregando resultados no mural do projeto.

Os alunos foram convidados também a avaliar a performance dos colegas no trabalho em equipe. Isso foi feito através de uma atividade de desenho em que se deveria imaginar a carreira do colega à partir de suas habilidades atuais. Através de brincadeiras e humor, os alunos conseguiram fazer críticas e elogios uns aos outros. Essa dinâmica tinha a intenção também de incentivá-los a pensar no papel do TCC na carreira que estão começando.

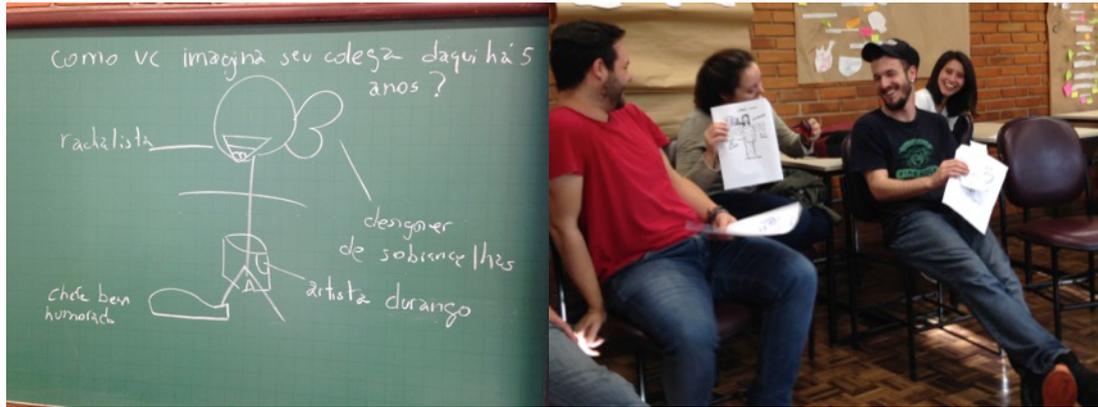


Figura 16 - Alunos imaginam seus colegas em cinco anos no futuro.

Ao final da avaliação, os alunos foram convidados a anunciar mudanças de equipe. Alguns alunos se desligaram de suas equipes por ter interesses distintos enquanto outros foram deixados sozinhos. Os professores mediarão o processo para ajudar os alunos a se reencaixarem em outras equipes, porém, alguns alunos preferiram trabalhar sozinhos.

### Próximos passos

---

Para o segundo bimestre, foi colocado como objetivo desenvolver o projeto e documentar o que for desenvolvido num vídeo. A escrita de um rascunho do memorial foi dada como uma tarefa adicional para os que decidiram prosseguir no mesmo tema. Os alunos que decidiram recomeçar o projeto receberão dos professores maior orientação. Eles poderão, caso desejem, refazer as dinâmicas do primeiro bimestre para definição do tema. Os alunos reiteraram seu desejo de desenvolver a melhor leva de TCCs da história do Curso de Design Digital.

### Reflexão dos professores

---

A maioria dos alunos conseguiu superar a fase de indefinição do tema, porém, alguns alunos voltaram a estaca zero. Acreditamos que é melhor fazer essa volta de maneira explícita do que deixar os alunos lidarem com suas indecisões, insatisfações e medos sozinhos dentro de um projeto de TCC em que eles não se sintam satisfeitos. Sentimos que esses alunos ainda assim estão mais confiantes do que quando começaram, pois embora não saibam qual é o tema, já sabem como desenvolvê-lo.

O processo de trabalho desenvolvido até aqui não constitui um processo estável que já possa ser aplicado em outras turmas. Talvez algumas dinâmicas sejam úteis, mas a sequência de aplicação depende muito do estágio de desenvolvimento geral da turma.

### Referências

---

BROWN, Tim. Design Thinking - Uma Metodologia Poderosa para Decretar o Fim das Velhas Ideias, Editora Campus, 2010.