



## CURSOS DE TECNOLOGIA EM DESIGN DA UNIJUI

Barbara Gündel<sup>1</sup>  
Diane Meri Weiller Johann<sup>2</sup>  
Simone Lehnhart Vargas<sup>3</sup>

**Instituição:** Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - UNIJUI.

**Modalidade:** Relato de Experiência.

**Eixo Temático:** Tecnologias da Informação e Comunicação; e Engenharias.

### 1. Introdução

Cursos Superiores de Tecnologia representam uma modalidade de ensino em expansão no Brasil, especialmente em razão da agilidade de ingresso dos universitários na vida profissional (Brasil, MEC, 2024). Visando à formação especializada e ao mercado de trabalho, os Cursos de Tecnologia em Design da UNIJUI contemplam três ênfases e/ou áreas de atuação: Design Digital, Design Gráfico e Design de Ambientes.

A fim de apresentar os Cursos de Design ofertados pela UNIJUI à sociedade, uma oficina de sensibilização ao tema foi desenvolvida pelas autoras deste trabalho. Após breve discussão acerca das três áreas e suas possibilidades - Digital, Gráfico e Ambientes, os participantes interagem em uma atividade de experiência sensorial a partir da temática de interface do usuário.

Os cursos tecnológicos existem no Brasil desde a década de 1960. De acordo com o Ministério da Educação (Brasil, MEC, 2024), a procura aumentou significativamente desde o início dos anos 2000. O número de alunos matriculados cresceu, entre 2002 e 2008, de 81,3 mil para 421 mil. Em 2010, o Censo da Educação Superior confirmou a trajetória de expansão de matrículas em cursos tecnológicos ao longo dos primeiros dez anos do século: em 2001, foram registradas 69.797 matrículas; em 2010, o número subiu para 781.609.

<sup>1</sup> Mestra em Desenvolvimento pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI). E-mail: barbara.gundel@unijui.edu.br

<sup>2</sup> Mestra em Design e Tecnologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). E-mail: diane.johann@unijui.edu.br

<sup>3</sup> Mestra em Patrimônio Cultural pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). E-mail: simone.vargas@unijui.edu.br



De acordo com o Censo da Educação Superior, em 2022, do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), o número de matrículas nessa modalidade de ensino correspondeu a 1,8 milhão, de um total de 9,4 milhões de matrículas na graduação brasileira. Há dez anos, em 2012, esse número era de 944 mil (Brasil, MEC, 2024).

## 2. Procedimentos Metodológicos:

Para o desenvolvimento do presente trabalho utilizou-se um levantamento bibliográfico dos assuntos que permeiam o tema. O conteúdo é aplicado na idealização e realização de oficina que aconteceu durante um evento destinado a estudantes do ensino médio, que procuram conhecer diferentes profissões. Foram quatro dias de evento, em dois municípios de atuação da Universidade (UNIJUÍ).

## 3. Resultados e Discussões

O design é uma atividade ligada à inovação e à melhoria, com o objetivo de criar novos objetos ou transformar situações atuais em estados mais desejáveis e eficientes. Assim, independentemente da área de atuação do designer, ele sempre estará desenvolvendo produtos que promovam melhores experiências para os usuários. Segundo Brunner e Emery (2010), o resultado satisfatório de um produto depende diretamente do bem estar do usuário ao interagir com ele.

Com o objetivo de explicar as áreas de atuação de três cursos tecnológicos em Design, foi realizada uma oficina durante evento que recebe estudantes de ensino médio. Os cursos em questão são Design Gráfico, Design Digital e Design de Ambientes. Voltados para a formação especializada e para o mercado de trabalho, os cursos superiores de tecnologia representam uma modalidade de ensino em expansão no Brasil, sobretudo em razão da rapidez de ingresso dos estudantes na vida profissional. Assim como os egressos de cursos de bacharelado e licenciatura, os tecnólogos recebem diploma de graduação e podem cursar especialização e pós-graduação (mestrado e doutorado), bem como participar de concursos públicos de nível superior (Brasil, MEC, 2024).

Os cursos de Tecnologia em Design de Ambientes, Design Gráfico e Design Digital da Unijuí propõem a formação por competências, que envolve cenários e práticas reais durante o seu percurso formativo, por meio da realização de Projetos Integradores, Estudos de Casos com parceiros da comunidade, Estágios Curriculares e Imersão Profissional, preparando o estudante para o mercado de trabalho presencial ou remoto (*home-office*).

O Curso de Tecnologia em Design de Ambientes é integrado pelos módulos Mobiliário, Ambiente Residencial, Ambiente Comercial e Espaços Externos, distribuídos



em quatro semestres (2 anos). O curso propõe formar designers de ambientes capazes de atuar no projeto de móveis e ambientes, internos e externos, como planejadores, executores e/ou gestores, considerando seus aspectos funcionais, estéticos, ecológicos, ergonômicos, econômicos, sociais e culturais; aptos a exercerem o papel de agentes de transformação social ao desenvolverem as atividades projetuais demandadas pela comunidade, com responsabilidade social e ética.

O Curso de Tecnologia em Design Gráfico é integrado pelos módulos Redes Sociais, Interface do Usuário, Design Estratégico e Comunicação Visual Integrada, distribuídos em quatro semestres (2 anos). O curso propõe formar designers gráficos capazes de atuar no projeto de produtos gráficos como planejadores, executores e/ou gestores, considerando seus aspectos funcionais, estéticos, ecológicos, ergonômicos, econômicos, sociais e culturais; aptos a exercerem o papel de agentes de transformação social ao desenvolverem as atividades projetuais demandadas pela comunidade, com responsabilidade social e ética.

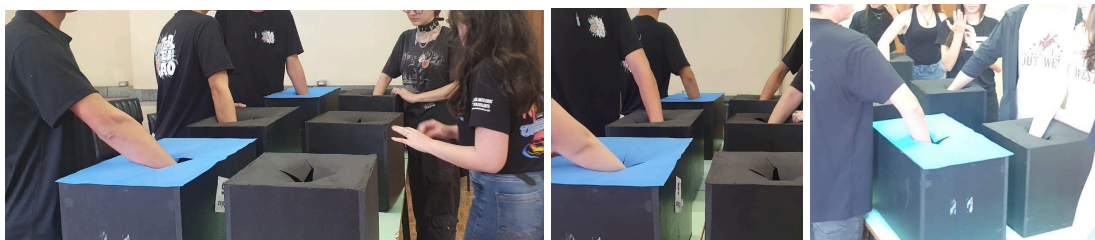
O Curso de Tecnologia em Design Digital é integrado pelos módulos Redes Sociais, Interface do Usuário [*ui - user interface*], Experiência do Usuário [*ux - user experience*] e Design de Animação [jogos digitais], distribuídos em quatro semestres (2 anos). O curso propõe formar designers digitais capazes de atuar no projeto de produtos digitais como planejadores, executores e/ou gestores, considerando seus aspectos funcionais, estéticos, ecológicos, ergonômicos, econômicos, sociais e culturais; aptos a exercerem o papel de agentes de transformação social ao desenvolverem as atividades projetuais demandadas pela comunidade, com responsabilidade social e ética.

Pensando em explicar a relação do design e a importância que ele tem na relação dos produtos com seus usuários, foi realizada a oficina intitulada “Design e experiência: já pensou sobre isso hoje?”, durante um evento que recebe jovens do ensino médio, os quais estão conhecendo as diversas profissões possíveis para seu futuro.

A dinâmica da oficina foi, inicialmente, uma explanação sobre as possibilidades de atuação na área do design e posteriormente os estudantes eram convidados a experimentar diferentes sensações em “caixas-surpresa”. Na sala, estavam dispostas seis caixas (Figura 1) e em cada uma delas foram colocados diferentes objetos. Os estudantes deveriam colocar a mão dentro da caixa e tentar descobrir e também se permitir sentir a sensação proporcionada pelo objeto.



Figura 1 - Estudantes realizando a experiência durante o evento



Fonte: Os autores (2024).

As caixas foram numeradas de 1 a 6 e em cada uma delas havia objetos que proporcionam diferentes experiências e sensações. Depois de experimentar todas as caixas, foi realizada uma reflexão sobre os objetos e as experiências que cada um proporcionou. As caixas estavam assim distribuídas:

Caixa 1 - Blocos de Montar - Como blocos de montar, as sutilezas que o designer cria nem sempre são percebidas, mas cada peça contribui para o produto final que utilizamos.

Caixa 2 - Controle Remoto - A experiência do usuário deve ser personalizada com base no que o usuário considera importante, e não no que o designer acredita ser relevante.

Caixa 3 - Molas Espirais - Cada curva e tensão da mola serve a um propósito específico, mostrando que o design também é sobre encontrar soluções eficazes para desafios práticos. Ao entender o problema o designer utiliza sua criatividade e conhecimento técnico para criar algo que não apenas funcione, mas que também resolva o problema de maneira eficiente e inovadora.

Caixa 4 - Telefone Antigo - Todos experimentamos um certo grau de confusão e surpresa ao usar um novo aplicativo, semelhante à sensação de tentar operar um telefone antigo. Como reagimos e nos adaptamos a algo que não nos é familiar?

Caixa 5 - *Slime* - Nem toda interação com um produto é positiva. Mas o que a torna uma experiência negativa? Para entender quais são os fatores que influenciam se uma experiência com um produto é positiva ou negativa, é preciso analisar aspectos que impactam a satisfação e a eficiência do uso.

Caixa 6 - Bichinhos de pelúcia - A essência da Experiência do Usuário é criar algo que seja instintivamente reconhecível e confortável para o ser humano, assim como bichinhos de pelúcia, que evocam sentimentos de familiaridade e segurança.

Ao finalizar a oficina, os estudantes saíram com uma nova percepção sobre como o design é fundamental na criação de produtos que não apenas atendem às necessidades funcionais, mas também geram conexões emocionais, influenciando escolhas e interações no dia a dia. Esta vivência prática contribuiu para ampliar a compreensão dos jovens sobre





as diversas possibilidades de atuação na área do design e a importância de considerar o usuário em cada etapa do desenvolvimento de um produto.

#### 4. Conclusão

A oficina “Design e experiência: já pensou sobre isso hoje?” ofereceu aos estudantes do ensino médio uma visão abrangente e prática sobre as diversas áreas de atuação no campo do design, destacando a importância de criar produtos que proporcionem experiências positivas para os usuários. Por meio de atividades interativas, como a exploração sensorial das “caixas-surpresa”, os participantes puderam compreender na prática como o design vai além da simples estética, envolvendo a criação de soluções inovadoras e funcionais que atendam às necessidades dos usuários de maneira eficiente.

Além disso, a oficina reforçou a relevância dos cursos tecnólogos em Design Gráfico, Design Digital e Design de Ambientes, que preparam os alunos para enfrentar os desafios do mercado de trabalho, tanto no ambiente presencial quanto remoto, através de uma formação baseada em competências e práticas reais. Esses cursos não apenas capacitam os futuros profissionais para atuarem em suas respectivas áreas, mas também os formam como agentes de transformação social, capazes de criar projetos com responsabilidade social e ética, atendendo às demandas contemporâneas da sociedade. Ao final da oficina, os estudantes saíram mais conscientes das possibilidades de carreira no design e do impacto significativo que essa área pode ter na vida das pessoas e na sociedade como um todo.

#### 5. Referências

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/>. Acesso em: 25 ago. 2024.

BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. **Gestão Estratégica do Design: Como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa**. São Paulo: M.Books do Brasil, 2010.