

ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO EM DESIGN: CONEXÕES

As mídias estão cada vez mais integradas na transmissão de mensagens e informações. Assim, os projetos de design também se relacionam com as ações de comunicação mais abrangentes, tornando crescente a importância das relações multidisciplinares, da diversidade de ideias e variedade de soluções que o trabalho em equipe realiza. Esta tem sido a experiência que o Laboratório de Design Gráfico Inky Design vem proporcionando a professores e alunos do curso de Design da Unesp de Bauru e que registramos neste capítulo.



INTRODUÇÃO

O trabalho em equipe e colaborativo é uma tendência dentro das diversas áreas do design. Porém, em se tratando do design gráfico, a busca de produção mais individualizada ainda permeia a visão dos futuros designers. Os possíveis – e raros – fama e glamour obtidos por um design mais autoral são cada vez menos compatíveis com um universo onde a complexidade, as exigências de pesquisa e de conhecimentos técnicos e tecnológicos acentuam-se a cada dia. De acordo com Heemann, Lima e Corrêa (2008), a interação

(...) dá-se tanto em situações amigáveis como hostis e não requer reciprocidade, enquanto que o compartilhamento necessita de uma interação mútua e simultânea. A cooperação, por sua vez, é um tipo de interação que culmina em compartilhamento. Ela pressupõe um fim em comum. A cooperação e a competição são processos dinâmicos em que há mais de um agente executando uma única operação transformadora necessárias à obtenção de determinados objetivos. Em ambos os casos ocorrem compartilhamentos e interações para a obtenção de um resultado de interesse comum. Na cooperação, o alcance do objetivo é entendido como êxito dos cooperados. Já, na competição, o êxito de um competidor incorre na derrota do outro.



Figura 1 Espaço do Laboratório Inky Design: propiciando o trabalho em equipe (foto: Guilherme Colosio)

Consideramos a postura colaborativa – em oposição às posturas individualistas e competitivas do mercado de trabalho – como um dos pontos-chave para o aprendizado profícuo que temos alcançado frente aos alunos-estagiários do laboratório Inky Design “Professor Doutor José Luiz Valero Figueiredo”. O laboratório, criado em 2001, é administrado pelo departamento de Design da FAAC-Unesp, em Bauru (SP). Sua estrutura contempla atualmente dois projetos de extensão universitária: Inky Design e Memória Visual.

INKY DESIGN

O projeto Inky Design atende à comunidade interna da universidade de maneira direta e a toda comunidade impactada por ela de maneira indireta, uma vez que os projetos estão sempre vinculados a uma das faculdades, unidades, fundações, departamentos, projetos de pesquisa e extensão ou docentes da Unesp. Além de oferecer produtos a custos operacionais mínimos, um grande mérito do projeto é a formação de futuros designers mais experientes e conscientes de seu papel junto às instituições e aos usuários dos produtos por eles desenvolvidos.

São identidades visuais para eventos, laboratórios, departamentos e unidades, além de cartazes, *folders*, livros, jornais e demais produtos editoriais. Com esses projetos proporciona-se ao aluno do curso de design uma vivência real na criação e execução de design gráfico impresso, dando-lhe orientação e maior liberdade criativa do que aquela usualmente encontrada no mercado de trabalho. O estagiário é o autor, ou seja, é orientado, mas ao mesmo tempo tem a responsabilidade de pesquisar, por meio de conhecimentos teóricos, técnicos e repertoriais, para realizar os projetos propostos. Juntos, o conteúdo teórico e o exercício prático constroem o processo criativo e a atividade projetual, que envolve teoria, metodologia, criação e execução.

O ensino e a extensão

O projeto apresenta uma forte relação entre o ensino e a extensão. Aplicam-se constantemente as diversas áreas do conhecimento na solução de problemas comunicacionais, estéticos e produtivos que envolvem o design gráfico impresso. Essa relação fica clara quando verificamos que a atividade do laboratório centra-se justamente em criar projetos em design gráfico impresso. Projetos desta natureza ainda são realizados

Levantando e ampliando a problemática do projeto

Procura-se, sempre que possível, levar o cliente ao nosso ambiente de trabalho. Assim, todos os estagiários e coordenadores poderão estar presentes para a montagem de um briefing/levantamento do problema. Usamos um formulário especialmente desenvolvido para coleta de informações. Mesmo assim, todos procuram ouvir, indagar, tirar dúvidas e, o mais importante, empolgar-se diante do projeto e suas potencialidades. Este ponto é estratégico para a captação de bons projetos, que não significam necessariamente projetos de alto custo. Muitas vezes, o próprio cliente não consegue identificar com clareza suas próprias necessidades. Procuramos desenvolver nos futuros designers um respeito ao cliente, conhecedor do problema, mas ao mesmo tempo tentamos ampliar sua visão quanto a possíveis produtos que complementariam um projeto inicial.

O importante num ambiente de escritório experimental é que cada membro compre a ideia do projeto, envolva-se, empolgue-se, entenda-o como parte de seu aprendizado e formação. Essa perspectiva traz nova motivação ao processo criativo.

Algumas indagações iniciais:

- objetivos do projeto
- a quem se destina
- relações com a universidade
- como o design gráfico impresso contribui com o projeto
- peças gráficas necessárias
- outros projetos de referência
- textos e imagens pertencentes ao universo do projeto para pesquisa
- marcas, assinaturas, apoios, realizações

Delegando funções

Após o briefing, procuramos perceber as motivações especiais de cada estagiário. É importante que um ou dois deles assumam o projeto com maior responsabilidade. Organizar materiais, contatar o cliente, arquivar, agendar, controlar o tempo de criação, execução e entrega: esses processos precisam ser gerenciados. Há, portanto, um aluno ou uma dupla responsável por cada projeto, porém os outros são também participantes do processo, que pode tomar rumos diversos.

Mergulhado no universo do projeto

A criação segue procedimentos metodológicos básicos, que incluem pesquisa de similares e referências relacionadas. O que torna essa pesquisa interessante é a grande diversidade de temas e produtos que podem estar aqui elencados: podemos desenvolver uma cartilha para um hospital ou elaborar o projeto gráfico de um livro sobre horticultura, ou ainda materiais para divulgar um museu de artes, um departamento de engenharia ou um laboratório de física. Essa diversidade exige pesquisa temática, imagética, de público. Os laboratórios, as unidades, os departamentos, os grupos de pesquisa, os eventos, vão sendo todos conhecidos para que o universo que envolve o projeto seja ao criador gráfico revelado. A análise de similares e referências muitas vezes é tratada com desdém ou confundida com busca de alternativas e de elementos para se “copiar”. Na verdade, é um mergulho indispensável dentro do universo do projeto.

Criando e propondo

Dependendo da complexidade do projeto, todo o grupo poderá ser envolvido no processo de criação. As informações de briefing e pesquisa são compartilhadas por todos. Este é um ponto relevante na nossa perspectiva metodológica: há uma organização quase que natural da equipe, onde alguns individualmente, outros em duplas, passam a gerar as primeiras propostas – uma identidade, a página básica de um livro, uma cartilha, o grid de um folder ou cartaz.

As propostas são discutidas por toda a equipe. A melhores passam a ser aperfeiçoadas, sendo que duplas ou trios se reorganizam para tal. Assim, ninguém se coloca como dono de seu próprio projeto. Sugestões, modificações, reagrupamento de ideias, todo esse processo faz com que haja uma autoria de equipe, e não um autor individual.

Consideramos essa postura como um dos pontos-chave para o aprendizado profícuo que temos alcançado frente aos alunos-estagiários. Esse muitas vezes é o centro dos depoimentos que ouvimos de ex-participantes, sempre com um enfoque positivo por parte dos mesmos.

EXEMPLOS MARCANTES

Nestes quase 12 anos de projeto, algumas das experiências sobre as quais refletimos e produzimos conhecimento, num sentido amplo, podem ser citadas. São apenas uma pequena parcela da produção acumulada.

Eventos

A identidade visual de eventos é uma área interessante e importante dentro do ambiente da universidade. Várias foram projetadas, dentre elas destacamos o encontro internacional “Design Gráfico Contemporâneo em Debate”, em 2011. Realizou-se por meio de uma parceria entre o Grupo de Pesquisa em Design Gráfico Contemporâneo (atual “Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura”) e o Departamento de Design da Unesp. Recebemos o briefing diretamente do grupo de pesquisa e, a partir daí, todo material de divulgação e de uso durante o evento foi desenvolvido, bem como a montagem dos espaços, sinalização e certificações. A equipe de estagiários realizou um processo coletivo de criação, sem haver uma autoria única, mas um trabalho conjunto muito bem afinado. O resultado foram peças gráficas articuladas visualmente, dinâmicas e eficientes.



Figura 3 Peças gráficas para o evento “Design Gráfico Contemporâneo em Debate” (fonte: Inky Design)

Já em 2012 o Inky design passou a ser o executor principal de um evento, gerando uma experiência mais ampla que as anteriores. A Semana Tipográfica foi realizada com o apoio do departamento de Design e do Grupo de pesquisa “Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura”. Durante quatro dias o design gráfico e, principalmente, a tipografia, foram os temas principais. A programação incluiu exposições, palestras e uma grande variedade de workshops, sendo que pela manhã os mesmos tiveram como público as crianças da rede pública de ensino e à tarde alunos dos cursos de design da cidade, sejam da graduação ou da pós-graduação, da Unesp e de outras instituições de ensino. Profissionais e docentes também participaram ativamente. O material gráfico produzido incluiu sinalização e materiais digitais, bem como toda a divulgação pela internet, com atualizações diárias, postagens de fotos e vídeos. Mais uma vez, os bolsistas do laboratório realizaram um processo coletivo de criação, levando a um resultado surpreendente que culminou com um evento de grande sucesso e gratificação para organizadores e participantes.



Figura 4 Teasers do evento Semana Tipográfica, lançados antes da identidade visual principal (fonte: Inky Design)

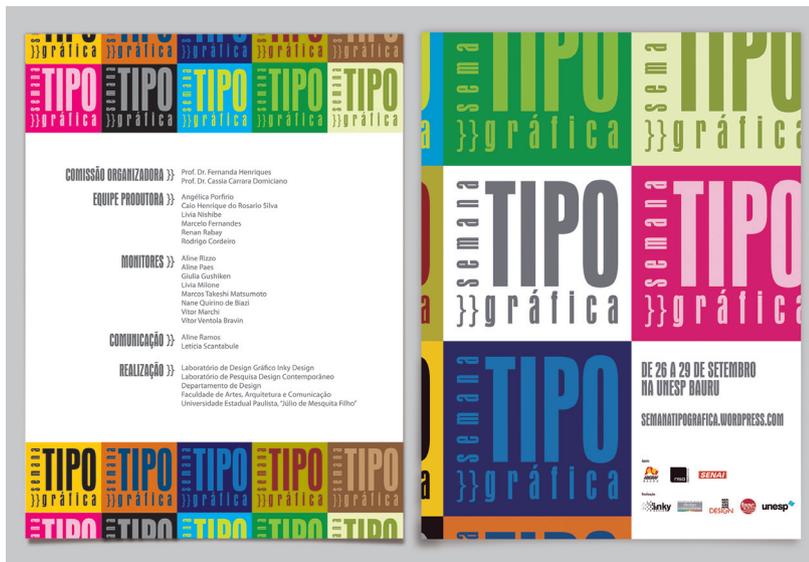


Figura 5 Identidade visual do evento Semana Tipográfica, aplicada em banners (fonte: Inky Design)



Figura 6 Identidade visual do evento Semana Tipográfica, aplicada em folder e brindes (foto: Guilherme Colosio)

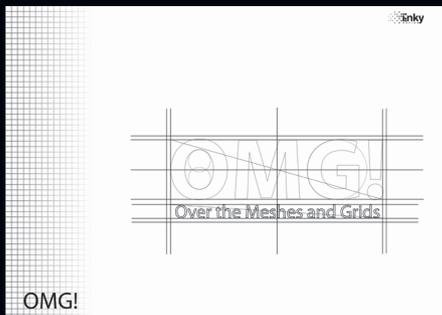


Figura 7 Oficina “Over the meshes and grids”, ministrada no evento Interdesigners de 2011 (fonte: Inky Design)



Figura 8 “Oficina de Encadernação do Inky”, ministrada no Interdesigners 2013 (foto: Organização Interdesigners)

Oficinas

Outra diversificação do projeto que inicialmente apenas desenvolvia peças gráficas foi a ministração de oficinas (workshops) em eventos. Essa atividade partiu da necessidade dos próprios bolsistas de compartilhar os conhecimentos e experiências obtidos no estágio com outros alunos. O primeiro deles foi no evento estudantil local, já tradicional, Interdesigners, realizado em 2011 e intitulado “Over the meshes and grids”. Metodologias para o desenvolvimento de marcas foram o foco dessa oficina, preparada e ministrada pelos bolsistas. No evento Semana Tipográfica, experimentos com Tipografia foram compartilhados com crianças da rede pública de ensino. O workshop “Brincando com Tipos” levou a um público externo (crianças entre 9 e 12 anos) um vislumbre sobre o mundo tipográfico que o cerca, muitas vezes sem ser percebido. A experiência mais recente ocorreu no Interdesigners 2013, u ma oficina de encadernação foi realizada com o apoio de toda a equipe.



Figuras 9 a 12 Workshop “Brincando com Tipos”, ministrada para alunos da rede pública de ensino na Semana Tipográfica (fotos: Inky Design)

Identidades

As questões relativas à identidade estão no cerne das discussões e projetos em design gráfico. O desenvolvimento de identidades visuais não poderia deixar de ser um ponto forte de atuação do Inky ao longo dos seus 12 anos de existência. Dentre as muitas marcas criadas e suas respectivas aplicações, destacamos um projeto recente, pela repercussão que causou. O Instituto de Políticas Públicas e Relações Internacionais, ligado diretamente à reitoria da Unesp, teve sua identidade visual criada e uma grande gama de aplicações estabelecidas. A disposição do cliente em aplicar a marca na sua complexidade auxiliou no resultado final que está em plena fase de aplicação. Um manual detalhado foi fornecido para que a marca se fortaleça a cada novo produto que a estampe.

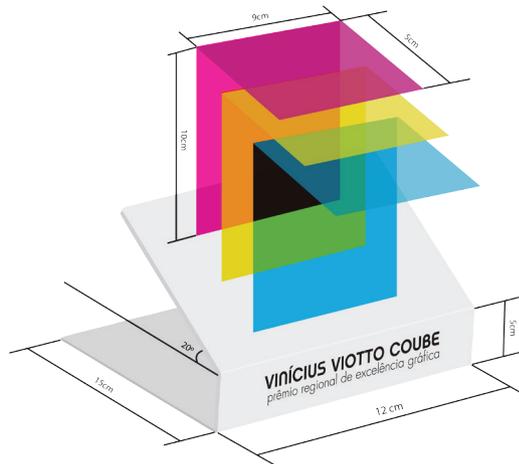
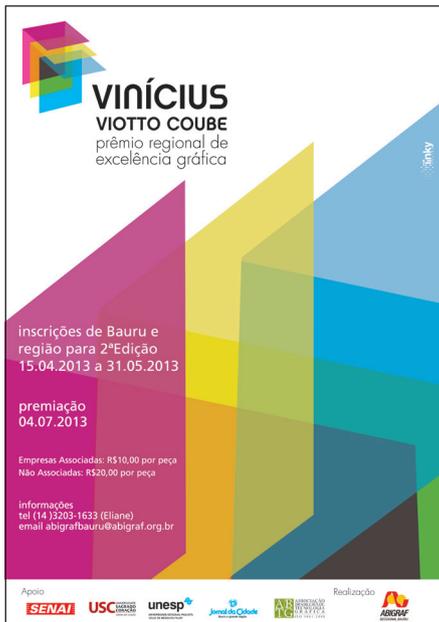
Um outro processo interessante foi a criação da marca de um prêmio regional da indústria gráfica, em parceria com a Abigraf (Associação Brasileira da Indústria Gráfica). O destaque neste processo foi que o desenvolvimento da identidade visual foi iniciado a partir da escolha dos materiais que confeccionariam o troféu do prêmio. A partir daí, o leque de possibilidades gráficas para a marca foi estabelecido. Diríamos que foi uma experiência metodológica diferente e inovadora de desenvolvimento de marcas, um método “às avessas”, que se iniciou pelos materiais de produção.



Figura 13 Marcas desenvolvidas pelo laboratório: Pós graduação em Televisão Digital, Acervo de Artes Visuais da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, grupo de pesquisa Nupecam, Departamento de Educação da Faculdade de Ciências de Bauru, Instituto de Pesquisa em Bioenergia, Programa de Pós-graduação em Docência para Educação Básica, todos da Unesp (fonte: Inky Design)



Figuras 14 e 15 Marca IPPRI em diferentes aplicações e seu manual de identidade visual (fonte: Inky De-



Figuras 16 e 17 Cartaz de divulgação e projeto de troféu do Prêmio Regional de Excelência Gráfica Vinícius Viotto Coube. Tanto as peças como a marca foram criação da equipe Inky Design (fonte: Inky Design)

Exposições

As exposições revelaram-se outra área de aplicação do design abarcada pelo Inky nos últimos 3 anos. Além das parcerias com instituições externas que permitiram a realização de exposições no ambiente da universidade (Prêmio Fernando Pini, Tipos Latinos), idealizamos e materializamos a exposição Memória Visual, que será abordada mais à frente.

Uma outra iniciativa realizada em parceria com a reitoria da Unesp foi a exposição Unesp 35 anos, formada por 14 painéis que contam do início da universidade às configurações atuais da universidade. Com o texto da assessoria de imprensa da reitoria em mãos, criamos uma identidade forte para os painéis desenvolvidos, que apresentam uma unidade entre si e até hoje encontram-se em circulação, passando por atualização constante de dados.



Figuras 18 a 21 Exposição "Tipos Latinos", realizada durante a Semana Tipográfica, em 2012 (fotos: Inky Design)



Figura 22 Alguns dos 14 painéis desenvolvidos em parceria com a assessoria de comunicação da reitoria da Unesp para a exposição "Unesp 35 anos" (fonte: Inky Design)

Figura 23 Cartazes desenvolvidos para a divulgação de exposições do Prêmio Nacional de Excelência Gráfica Fernando Pini, realizadas em 2011, 2012 e 2013 (fonte: Inky Design)



Design Editorial

Outra área de especialidade nos trabalhos do Inky é o design editorial: cartilhas, jornais, livros e coleções são os mais constantes.

Iniciada pelo desenvolvimento das Coleções Faac, em 2004, a realização de projetos gráficos fortaleceu-se com a participação no Projeto Cecemca (iniciado em 2005), onde livros de apoio ao professor da rede pública foram escritos e editorados dentro da universidade, com o apoio do Governo Federal.

Outras cartilhas, capas e livros vieram, mas o maior destaque fica por conta da coleção de livros “Ensaio em Design”, uma criação e produção do departamento de Design, que agora abarca de maneira especial este texto.



Figura 24 “Coleções Faac”, publicação da faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação iniciada em 2004 (foto: Inky Design)



Figura 26 Livros projetados e diagramados pelo projeto Inky Design (foto: Guilherme Colosio)

Figura 25 Materiais produzidos a partir de 2005, incluindo o desenvolvimento de marca para o “Projeto Cecemca”, uma parceria da Unesp com o Governo Federal (foto: Inky Design)



Figura 27 Livros da coleção Ensaio em Design, com projeto gráfico e capa criados pelo Inky (foto: Guilherme Colosio)

O PROJETO MEMÓRIA VISUAL

No ano de 2008, o Departamento de Design sofreu uma grande perda com o falecimento do Professor Doutor José Luiz Valero Figueiredo. O professor foi uma referência não só dentro do departamento de Design e da Faac, mas no cenário nacional do Design. Foi o idealizador e um dos fundadores do Laboratório Inky Design. Também participou ativamente nos processos de revisão curricular e estruturação pedagógica do curso de Design, além de colaborador do MEC, avaliando muitos dos cursos espalhados pelo país. Sua contribuição para as áreas de produção gráfica e tipografia permanece nas aulas, nos Trabalhos de Final de Curso, nas metodologias ainda empregadas por seus “discípulos” e colegas.

Outra lembrança: o “Zé Valero”, figura conhecida fora dos muros da universidade, artista, fotógrafo, poeta visual e ativo divulgador do gênero, fez parte de um atuante grupo que, por 30 anos, manteve a publicação experimental *Artéria*, dentre muitas outras produções.

Recebemos da sua família a doação de diversos materiais que pertenceram ao professor, entre eles muitos livros, alguns raros e esgotados, revistas, material de aula, fotografias. Estes materiais foram disponibilizados ao Laboratório “Inky Design”, talvez seu maior projeto e “paixão” dentro da Universidade. Foi dentro do Inky que a ideia surgiu, articulada pelas atuais coordenadoras do laboratório. Assim, um projeto de extensão acabou por gerar outro, podendo-se considerá-los “projetos irmãos”.

MEMÓRIA VISUAL
j os é l u i z *VALERO* f i g u e i r e d o

Figura 28 Marca do Projeto Memória Visual (fonte: Inky Design)

Assim, através do projeto Memória Visual “José Luiz Valero Figueiredo”, em funcionamento desde 2012, a trajetória acadêmica do professor Valero tem sido resgatada. E não só, mas também um pouco de sua trajetória pessoal, profissional e artística, descoberta dia a dia na manipulação dos materiais doados.

Um acervo tem sido organizado, passando a gerar então material acessível à consulta da comunidade acadêmica e da comunidade externa, bem como pesquisas de iniciação científica, artigos, produções visuais e colaboração para temas de mestrado e doutorado em artes, design e afins (cursos estes já presentes na FAAC).

A identidade do projeto

Um interessante processo de criação iniciou-se no Inky Design: as coordenadoras envolveram os estagiários não apenas na criação de uma marca, mas de um novo projeto de extensão, o Memória Visual. Uma marca principal e um sistema de configurações visuais foram criados para atender o acervo e a exposição que logo se seguiu.



Figuras 29 e 30 Material de divulgação e marca da exposição Memória Visual realizada em 2012 (fonte: Inky Design)

Montagem, organização e movimentação do acervo: metodologias

Como procedimentos para o funcionamento de projeto destacamos:

- Catalogação de livros, revistas e materiais impressos, resultando na montagem de um acervo bibliográfico, organizado e codificado. Cada livro é fotografado, nomeado e detalhado em um banco de dados. Esse trabalho é realizado por alunos, que também preparam resenhas, ou seja, acedem aos materiais disponíveis
- Digitalização de centenas de slides produzidos pelo docente com aulas, trabalhos de alunos e fotografia de obras de design gráfico e tipografia
- Digitalização da produção fotográfica de José Luiz Valero Figueiredo
- Criação de espaço para consultas e downloads: rede social e site (acervo virtual)
- Montagem de uma exposição completa dos materiais para divulgação do acervo (em continuidade à exposição inicial já feita em 2012)

A primeira exposição

A iniciativa nos rendeu uma exposição inicial em homenagem ao docente, realizada durante o evento Semana Tipográfica, já citado.

A partir da ideia inicial e da identidade visual desenvolvida, iniciou-se uma grande movimentação virtual, onde amigos, colegas de trabalho e ex-alunos foram convocados a enviar trabalhos, comentários e experiências compartilhadas com o professor homenageado. Utilizamos para isso contatos diretos por correio eletrônico e, principalmente, as redes sociais.

A exposição contou com uma abertura emocionante, com a presença de amigos, familiares, ex-alunos e a palestra do Dr. Omhar Kouri, professor do IA-Unesp, especialista em poesia visual (um tema recorrente no acervo organizado), mas principalmente grande mestre e amigo do Professor Valero.

Objetivos e conquistas

O projeto é destinado à pesquisa docente, discente e à comunidade em geral, que possa se interessar por temas como design gráfico, produção gráfica, tipografia e poesia visual, uma vez que conta com materiais específicos, muitos deles raros, ligados a essas temáticas.



Figuras 31 a 34 Imagens da exposição Memória Visual Valero (fotos: Inky Design)



Figuras 35 Palestra de abertura da Exposição Memória Visual, proferida pelo Professor Omar Khouri, do IA/Unesp (foto: Inky Design)



Figura 36 Parte do acervo Memória Visual, acomodado em estante especialmente projetada para ele por alunos do curso de Design da Unesp (foto: Inky Design)

O projeto tem uma articulação evidente: revela e organiza materiais usados por docente em ensino e pesquisa e o disponibiliza à comunidade de pesquisadores, quer sejam alunos, quer sejam docentes, quer sejam interessados no assunto (comunidade), gerando novas produções.

Para os alunos que participam da catalogação, organização de materiais, site e eventos, a contribuição é direta no seu processo formativo em design gráfico, pois estará produzindo produtos gráficos (design gráfico) e tridimensionais (design de produto), como no caso do acervo e exposições. Para o aluno que acessa o acervo, estará tendo contato com material didático, livros raros e produções voltadas para sua formação em design.

O site

O site foi desenvolvido por uma bolsista e tem sido constantemente atualizado. A prioridade foi possibilitar a presença de um banco de dados que permitisse a catalogação dos materiais presentes no acervo, como os livros, as revistas, fotos e slides.

Este endereço eletrônico, somado às redes sociais, pretende ser a ponte entre o projeto e seus usuários, que poderão num futuro próximo não apenas acessar dados e pesquisas, mas alimentar o sistema com materiais afins.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Segundo Heemann, Lima e Corrêa (2008),

a colaboração engloba as etapas de planejamento, definição de metas e a própria ação colaborativa. Nela, o compartilhamento, a cooperação e o trabalho em equipe assumem papéis acessórios de um fim maior: uma profunda interação e fusão de valores que culminem na resolução conjunta de problemas.

Dessa forma, estas e tantas outras experiências vividas no laboratório Inky Design desde 2001 vêm sempre a confirmar a importância do trabalho coletivo de criação, onde não há um autor, mas autores dispostos a colaborar com um conjunto, mesmo que para isso devam ceder a soluções de outrem, avaliadas no momento como melhores que as suas.

O foco principal é atender ao objetivo daquela comunicação e de seu público, sejam os mais de 100 participantes do congresso citado, seja um número menor de visualizadores de um banner ou um número muito maior de usuários de uma cartilha ou visitantes de uma exposição.

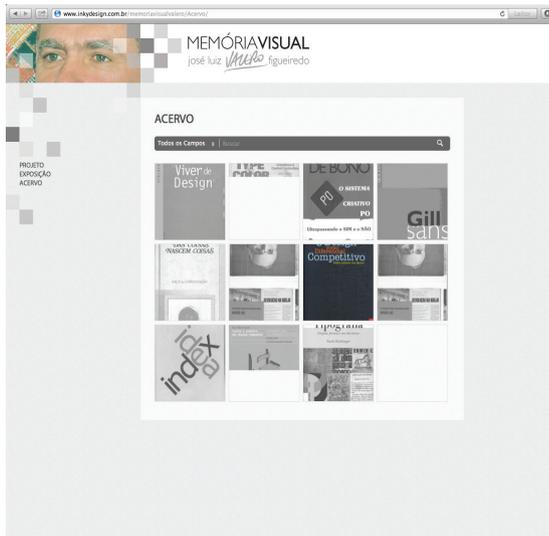


Figura 37 Tela do site desenvolvido para o projeto (por Livia Nishibe, em <http://www.inkydesign.com.br/memoriavisualvalero/>)



Figura 38 Página do Facebook usada para a divulgação do projeto (www.facebook.com/memoriavisualvalero)

Acreditamos ser este o foco dos projetos extensionistas: unir as experiências dos coordenadores às possibilidades dos bolsistas e atender com as possíveis contribuições do grupo a uma determinada comunidade, utilizando metodologias e estratégias as mais próximas possíveis do ideal. No caso do design gráfico: gerar produtos de qualidade visual e comunicacional, dando ao bolsista orientação, instrumentos técnicos, tempo e ótimo ambiente para que tal fim seja obtido e o cliente se satisfaça com os prazos realistas e um resultado profissional.

REFERÊNCIAS

- FONTANA, I. M., HEEMANN, A, GOMES FERREIRA, M.G. ***Design Colaborativo: Fatores Críticos para o Sucesso do Co-design***. In Anais do 4o Congresso Sul Americano de Design de Interação. Anhembi-Morumbi. São Paulo: 2012.
- FUENTES, RODOLFO. ***A prática do design gráfico: Uma metodologia criativa*** 2ª edição São Paulo: Edições Rosari 2009
- HEEMANN, A.; LIMA, P.J.V.; CORRÊA, S.J.. ***Compreendendo a Colaboração em Design de Produto***. In Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Palermo: 2008.
- MARTINS, F. SILVA, S. ***Identidade & Sustentabilidade: a abordagem participativa em Design como ferramenta de reflexão sobre a Identidade de associações de base comunitária***. In Anais do SBDS, 2º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável. Anhembi-Morumbi. São Paulo: 2009.



CASSIA LETICIA CARRARA DOMICIANO

Professora do curso de Design da Unesp-Bauru desde 1995. Graduada no mesmo curso onde leciona, fez mestrado em Desenho Industrial pela Unesp e doutorado em Estudos da Criança - Comunicação e Expressão Plástica - pela Universidade do Minho, Portugal. Coordena o laboratório de Design Gráfico Inky Design desde 2001. Integra o grupo de pesquisa Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura. Desenvolve pesquisas nas áreas de Produção Gráfica e Design Editorial, com um particular interesse nos produtos gráficos para as crianças.



FERNANDA HENRIQUES

Pós-doutoranda em Cultura Contemporânea (Programa Avançado de Cultura Contemporânea, da UFRJ (PAAC). Doutora pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) com bolsa de pesquisa pela CAPES, realizou parte de seus estudos em Sevilha, Espanha, pelo programa de bolsa sanduíche.

É mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, pós-graduada em Comunicação Social pela UNIFOR (CE) e graduada em Publicidade, Propaganda e Criação pela Universidade Mackenzie (SP). Na área corporativa, foi designer gráfico da Adidas do Brasil e diretora de arte de algumas agências de publicidade em São Paulo e no Ceará.

É professora de Produção Gráfica e Tipografia no curso de Design Gráfico da Unesp Bauru.