

15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

DARMD: DEMOCRATIZAÇÃO DO ACESSO DE RECURSOS DE MÍDIA E DESIGN

SOFIA AMORIM NOVAIS¹, GUILHERME ANTONIO MARTINS², TEVEZ FILISMINO DE OLIVEIRA ROCHA³, RAFAEL DOS SANTOS OLIVEIRA⁴

¹ Estudante de Técnico em Informática para Internet, Bolsista de ensino do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, Câmpus São Miguel Paulista, sofia.amorim@aluno.ifsp.edu.br.

² Estudante de Técnico em Informática para Internet, Bolsista de ensino do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, Câmpus São Miguel Paulista, martins.antonio@aluno.ifsp.edu.br.

³ Estudante de Técnico em Informática para Internet, Bolsista de extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, Câmpus São Miguel Paulista, tevez.f@aluno.ifsp.edu.br..

⁴ Docente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, Câmpus São Miguel Paulista, rafael.santos@ifsp.edu.br. Área de conhecimento (Tabela CNPq): 8.00.00.00-2 Lingüística, Letras e Artes

RESUMO: O DARMD contribui para a formação técnica de estudantes, ao mesmo tempo que oferece oportunidades de aprendizado e liderança para voluntários e bolsistas, com impactos positivos no contexto educacional e social. O projeto se baseia no conceito de Open Design, promovendo a colaboração criativa e a inclusão de grupos historicamente marginalizados no mercado de trabalho da indústria criativa. Isso se dá através da promoção de oficinas presenciais e ensinamentos por meio das redes sociais.

PALAVRAS-CHAVE: Design; Open Source; Open Design; Mídia; Recursos Multimídia.

DARMD: DEMOCRATIZATION OF ACCESS TO MEDIA AND DESIGN RESOURCES

ABSTRACT: The DARMD contributes for the technical formation of students, at the same time it offers opportunities of learning and leadership to the volunteers and fellowship, with positive impacts in the educational and social context. The project is based on the concept of Open Design, promoting the creative collaboration and the inclusion of groups that are historically marginalized in the job market of the creative industry. It is achieved through the promotion of on-site workshops and teaching by social media.

KEYWORDS: Design; Open Source; Open Design; Media; Multimedia Features.

INTRODUÇÃO

A partir da Revolução Industrial e do aparecimento da reprodutibilidade técnica, coloca-se a questão da individualidade irrepetível dos objetos. As profundas mudanças técnicas, econômicas, sociais e culturais levantam novas questões, a nível de potencialidades e necessidades (De Lima e Rocha, 2018). Neste sentido, o design pode-se afirmar como uma dessas competências, e tornar esses instrumentos acessíveis é indispensável na medida em que pode auxiliar em diversos aspectos do corpo civil.

A democratização do acesso a recursos de mídia e design se tornou uma questão fundamental na sociedade moderna, especialmente com o avanço das tecnologias digitais e a popularização da internet. Graças ao surgimento de plataformas gratuitas e acessíveis como Canva, Adobe Express e ferramentas de código aberto como GIMP e Inkscape, esses recursos que antes eram restritos a

15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

profissionais qualificados e grandes corporações, agora são abordáveis a mais pessoas, que estão tendo a oportunidade de se expressar de forma criativa, empreender e participar ativamente da criação de conteúdo visual e interativo, influenciando no marketing digital, redes sociais e até mesmo a educação (ênfase do DARMD em 2024).

Logo, o projeto busca democratizar o acesso ao design através de oficinas didáticas e publicações nas redes sociais, uma vez que, acredita-se que por meios dessas ações, esses recursos multimídias podem ser na mesma medida incentivados e apresentados de forma acessível e inclusiva. As oficinas, ao oferecerem uma abordagem prática e interativa, permitem que os participantes desenvolvam habilidades técnicas. Já as publicações nas redes sociais tem como objetivo cumprir o papel de disseminar esse conhecimento para um público ainda maior.

MATERIAL E MÉTODOS

O objetivo do projeto é justamente o que se nomeia, democratizar o design a todas as camadas sociais. Para tal objetivo, o DARMD inicia suas atividades no ano de 2020 buscando valorizar as produções audiovisuais de baixo custo e massificar o ensino e acesso a esses recursos por voluntários e bolsista do projeto, apresentando as diversas maneiras de trabalhar os elementos audiovisuais a partir de equipamentos e softwares disponíveis gratuitamente, oferecendo facilidade e versatilidade de trabalho e espaço de materialização da criatividade dos discentes com ferramentas que presentes em seu cotidiano.

Em 2021 o projeto contou com uma sequência de oficinas e tutoriais com temas voltados à produção audiovisual de maneira rentável, apresentando aplicativos e plataformas gratuitos - sobretudo, utilizando o software Canva, o qual discentes e docentes dos Institutos Federais possuem acesso à versão *pro*, obtendo mais ferramentas - , técnicas de captação e edição de imagens pelo smartphone, dicas de equipamentos acessíveis e metodologias plausíveis para operacionalizar o aprendizado em questão, todas via Google Meet (devido ao período pandêmico).

No ano de 2024 o DARMD retorna suas atividades com a mesma finalidade, contudo, agora as oficinas serão presenciais e contarão com um elemento essencial no ensino democrático proposto: instrumentos de avaliação e sugestão dos participantes. Um dos intuitos esse ano é que o projeto se torne uma espécie de assessoria a outros projetos do Instituto Federal Campus São Miguel Paulista. Ao longo do primeiro semestre, o projeto se deteve a fundamentação teórica, desenvolvimento das atividades e planejamento de elementos de divulgação, métodos e instrumentos para as oficinas; assim, de fato no segundo semestre do ano, as atividades serão concretizadas sob esse novo aspecto de democratização, valorizando todo o processo e a perspectiva do indivíduo.

A primeira oficina teve como temática: Criação de Logotipos e Identidade Visual, e o objetivo foi justamente introduzir conceitos de identidade visual, com foco na criação de logotipos, paleta de cores e tipografia. Os alunos foram instruídos a utilização do Canva para a criação de autonomia dos mesmos em seus processos criativos. Logo após, no segundo encontro será lecionado uma oficina que tem como propósito a criação de slides para apresentações, com o foco de habilitar os alunos a criar materiais de apresentação eficazes e dinâmicos para reuniões, eventos escolares e seminários. Por fim, será introduzida na “Semana Nacional de Ciência e Tecnologia” a última oficina, finalizando a atuação do DARMD em 2024 com uma atividade voltada a criação de infográficos e materiais educativos (tanto vídeos, quanto artes digitais), ensinando os alunos a transformar informações complexas em

15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

visualizações claras e informativas, facilitando o aprendizado e a comunicação de dados importantes, com uma forma visualmente atraente e compreensível.

Em suma, é importante ressaltar que o projeto não conta com uma identidade visual fixa, sendo a mesma é volátil e tendo como temática produções infantojuvenis que marcaram a geração dos anos 2000, fazendo com que o público alvo tenha como primeira impressão uma identificação com o projeto. Sendo eles: 16 Desejos, Todo Mundo Odeia o Cris e O Diário de Uma Princesa.



FIGURA 1. Prévia da identidade visual baseada no filme “16 Desejos”.

FIGURA 2. Prévia da identidade visual baseada na série “Todo Mundo Odeia o Chris”.

FIGURA 3. Prévia da identidade visual baseada no filme “O Diário de Uma Princesa”.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

À medida em que a democratização do acesso ao design gráfico é conquistado, entende-se que este fato concede ao indivíduo novas oportunidades de atuação no mercado de trabalho.

Com o advento e a plena expansão da tecnologia como se conhece atualmente, espaços de desenvolvimento e produção de novas soluções, ferramentas e capacidades tecnológicas se restringiu a poucos que detém acesso a essas tecnologias e as especializações de que estas necessitam. Porém, ao olhar para uma nova perspectiva tecnológica, a utilização de softwares livres para o desenvolvimento destas atividades impulsiona todo um cenário hegemônico a um horizonte democrático de atuação e produção. Assim, portanto, se configura o pleno entendimento sobre Tecnologia Social (DAGNINO, 2004), que veicula ao indivíduo o protagonismo e a plena participação nos processos de concepções, desenvolvimento e execução, tendo acesso aos conhecimentos técnicos e a recursos acessíveis para tal. É justamente neste eixo tecnológico que se experimenta o conceito de Open Design, que segundo De Lima (2024), é uma estratégia de trabalho que está intimamente relacionada aos processos criativos colaborativos, em corporações e produtoras, mas que denota também um sentido de democratização do acesso as funcionalidade e conhecimentos para a produção da indústria criativa.

A área do design gráfico se encaixa na divisão da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas (Ecic), uma área a qual tem sido agregado valor e peso na produção cultural e criativa da economia. Tendo em vista a crescente de oportunidades, que se apresenta ao longo dos últimos anos, democratizar o acesso a essa área é instigar uma democratização da ocupação da indústria cultural. Segundo o Observatório do Itaú Cultural, que sintetizou e demonstrou uma combinação de dados do Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNADc), divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), no ano de 2023, a Economia da Cultura e das Indústrias Criativas

15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

(Ecic) somou 7,75 milhões de posto de trabalhos, sendo destes apenas 3,3 milhões ocupados por pessoas pretas, pardas ou indígenas. Ademais, segundo a mesma fonte, observa-se 3,4 milhões do total de vagas ocupadas sendo representadas por mulheres.

Assim, através do entendimento da necessidade de democratizar o acesso a conhecimentos e fundamentos do design gráfico e da plena realização deste, configura-se um cenário de oportunidade para a atuação de grupos, que em outros setores do mercado de trabalho se encontram demasiadamente desencorajados a continuar pela dificuldade de inserção no mercado pela falta de equidade. Logo, ao garantir a igualdade nos conhecimentos do design gráfico configura-se uma oportunidade de mudança no cenário da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas possibilitando aos indivíduos um posicionamento nesse mercado através da divulgação de produções, serviços ou outros produtos desenvolvidos por esses grupos constantemente segregados.

É necessário pontuar que a popularização dos conhecimentos necessários para a atuação nesse mercado não ocorre sem desafios. Muitas das vezes em que se utiliza da temática de Open Source ou até mesmo de Open Design, é deixada em segundo plano a necessidade de instrução e ensino. Segundo Warschauer (2004), para além do acesso e da gratuidade de tecnologia, é necessário capacitar o indivíduo a pensar, gerir e executar ações com a mesma. Esse importante pilar sustenta a chamada Tecnologia Social por englobar toda uma multiplicidade de indivíduos em prol de um objetivo claro e inerente a todos, independente quais sejam seus papéis de atuação social ou mesmo nível de instrução. Logo, a democratização ao acesso ao design ou a outras ferramentas da indústria criativa necessitam de um olhar sensibilizado ao seu público alvo, sendo necessário sempre unir a técnica a humanização para a plena concepção e realização do discurso democrático.

Durante a pandemia de Covid-19, o meio digital se tornou o palco das relações e atividades sociais ao redor do mundo. Tal palco permaneceu ainda como protagonista após o fim da emergência sanitária, que elucidou sobretudo o modo como o mundo se digitalizou pela tecnologia da comunicação. Segundo PERONI (2022), subsequente a esse protagonista resta a sociedade atual compreender que o processo de ensino e aprendizagem não possui mais atuação exclusiva no espaço físico. Assim, por meio da hiperconexão que paira sobre a atual conjuntura social, apresentam-se diversos aplicativos, redes sociais e ferramentas para o fomento da informação de forma mais democrática. Uma dessas formas é o Instagram, rede social criada em 2010, que está entre as mais populares do mundo atualmente, com um alto índice de engajamento e conectividade. Tal fato produz sobretudo um ambiente mais democrático e acessível, potencializando-o assim como agente catalisador e amplificador de conhecimentos e saberes necessários ao objetivo supracitado.

Por meio desta análise se torna imprescindível a garantia de que tais conhecimentos sejam amplamente difundidos, sobretudo em regiões onde os índices de vulnerabilidade social e precariedade educacional se fazem constantes. Para tal, deve-se considerar aspectos importantes e que gerem sobretudo um ambiente seguro para a aprendizagem e desenvolvimento técnico do indivíduo, sem ignorar seus conhecimentos prévios, mas sem também deixá-lo a mercê de sucessivas tentativas, que comprometem com o objetivo real de democratização e popularização do referido tema. Assim, o presente projeto se faz eficiente em seu objetivo a partir da elaboração de oficinas e eventos, e utilizando-se de plataformas digitais como o Instagram, que disseminam conhecimentos técnicos sobre a área de design, agregando assim a vida dos participantes e dos demais alcançados via redes sociais, sendo estes justamente jovens estudantes da zona leste paulistana.

15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

CONCLUSÕES

O projeto de ensino “Democratização do Acesso de Recursos de Mídia e Design” reconhece que a admissão aos mecanismos multimídias não favorece todas as camadas da sociedade. No entanto, softwares Open Source como Inkscape e Canva demonstram que essa população não beneficiada também tem a oportunidade de criar modelos artísticos, auxiliando a capacidade intelectual, tecnológica e abrindo novas possibilidades empregatícias.

A priori, de acordo com Jenkins (2006), a convergência midiática, estimulada pela internet, converteu os usuários consumidores de conteúdo para criadores e colaboradores. Esse fenômeno permite que um número maior de pessoas acesse e participe de espaços anteriormente inacessíveis, promovendo uma maior representatividade e colaboração na produção de mídia. Jenkins também observa que a redução dos impedimentos tecnológicos aumentam as chances de grupos historicamente marginalizados terem a oportunidade de ocupar espaços e de verem suas identidades culturais refletidas.

A ausência de desprivilegiados nos meios de comunicação e em projetos de design fortificam a desigualdade no campo criativo, desencadeando a desafios na vida dessa população. Essas dificuldades realçam que a falta de ferramentas adequadas, como a utilização de softwares e hardwares especializados, limitam a capacidade de criar materiais visuais de qualidade, resultando em uma comunicação menos eficaz.

Além desses obstáculos, a desigualdade de oportunidades pode ser um problema sério, especialmente em áreas onde a apresentação visual é crucial para se destacar. Sem um design profissional, indivíduos e empresas podem enfrentar desvantagens competitivas e dificuldades em transmitir mensagens de forma clara. O tempo e o custo envolvidos na criação de materiais visuais com recursos limitados podem ser altos, e a incapacidade de acompanhar as tendências de design pode deixar esses indivíduos e organizações defasados em relação às melhores práticas do mercado. Esses desafios ressaltam a importância do acesso a ferramentas e conhecimentos de design para uma comunicação visual eficiente e para competir em um mercado cada vez mais desafiador.

Em suma, conclui-se que as ações do presente projeto tem sido essenciais e benéficas para todos os envolvidos, uma vez que os estudantes têm articulado desde o início do projeto os conhecimentos adquiridos em outros núcleos e projetos (como a concepção de identidade visual do Cine-debate do NAPNE ou a produção de posts informativos para o projeto Meninas na Ciência - ambos projetos de ensino) do Campus São Miguel Paulista, demonstrando uma capacidade de impacto sobre a vida dos indivíduos e também sobre a dimensão comunicacional da instituição. Nesse mesmo viés, observa-se que a participação em iniciativas de bolsas contribui significativamente para o crescimento acadêmico individual e coletivo, uma vez que oferece oportunidades para compartilhar conhecimento e aprimorar habilidades de criação e cooperação. Vê-se portanto que tal iniciativa tem sido eficaz na abordagem dos desafios surgidos durante a pandemia e refletidos no contexto hodierno, promovendo avanços significativos nas áreas de mídia e design em todo o corpo social.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

Os estudantes S.A.N, G.A.M. e T.F.O.R. foram responsáveis por encontrar os materiais e desenvolver esse trabalho, também feito por eles. O professor orientador R.S.O. contribui para a revisão do trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Pró-reitoria de Ensino e ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo pela concessão das bolsas que tornam esse projeto de ensino possível. Agradecemos também ao professor coordenador do projeto, por nos guiar por todo o desenvolvimento das atividades e pelo incentivo a fazer, ocupar e difundir a área do design open source. Agradecemos por fim, ao incentivo financeiro através da bolsa de ensino pelo Edital SMP 05/2024 e ao CNPq pelas bolsas de Iniciação Científica Júnior.

REFERÊNCIAS

CARRETO, Catarina Albuquerque Ferreira et al. **Design para a democratização do consumo cultural**. 2018. Disponível em: <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/15430>. Acesso em: 03 set. 2024.

DAGNINO, Renato. **Tecnologia Social: contribuições conceituais e metodológicas**. Eduepb, 2014. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/7hbdt>. Acesso em: 06 set. 2024.

DE LIMA, Camilo Simão; ROCHA, Bruno Massara. **Open design: Compartilhamento e democratização nas práticas de projeto**. Gestão & Tecnologia de Projetos, v. 15, n. 3, p. 6-18, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/gestaodeprojetos/article/view/166815/165046>. Acesso em: 03 set. 2024.

ITAÚ CULTURAL. Painel de Dados do Observatório Itaú Cultural. **Trabalhadores da Economia Criativa**. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/observatorio/paineldedados/pesquisa/trabalhadores-da-economia-criativa>. Acesso em: 06 set. 2024.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2006. São Paulo: Aleph. Disponível em: https://www.academia.edu/34053027/Livro_Cultura_da_Converg%C3%Aancia_Henry_Jenkins_pdf. Acesso em: 03 set. 2024.

PERONI, Ana Paula. INSTAGRAM EM SALA DE AULA: UM ESTUDO DE CASO NO ENSINO SUPERIOR. **Revista Eletrônica Ciência & Tecnologia Futura**, v. 1, n. 2, 2021. Disponível em: <https://revista.grupofaveni.com.br/index.php/revista-eletronica-ciencia-tecno/article/view/122>. Acesso em: 06 set. 2024.

WARSCHAUER, Mark. **Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide**. 2004. MIT Press. Disponível em: <https://direct.mit.edu/books/oa-monograph/1817/Technology-and-Social-InclusionRethinking-the>. Acesso em: 06 set. 2024.