



## FUSÃO DE ARTE E DESIGN: CRIATIVIDADE PARA SOLUÇÕES

Marina Flach Führ<sup>1</sup>, Daniela Bernardi<sup>2</sup>, Andrei Kasper<sup>3</sup>, Lidiane Camiloti<sup>4</sup>, Sabrina Simionatto Lazarotto<sup>5</sup>, Eduardo Cipriani Schwengber<sup>6</sup>

1. Discente do curso de graduação em Design, Unoesc, Pinhalzinho, SC
2. Docente do curso de graduação em Design, Unoesc, Pinhalzinho, SC
3. Docente do curso de graduação em Design, Unoesc, Pinhalzinho, SC
4. Docente do curso de graduação em Design, Unoesc, Pinhalzinho, SC
5. Docente do curso de graduação em Design, Unoesc, Pinhalzinho, SC
6. Docente do curso de graduação em Design, Unoesc, Pinhalzinho, SC

**Autor correspondente:** Eduardo Cipriani Schwengber, eduardo.schwengber@unoesc.edu.br

**Área:** Ciências Sociais

**Introdução:** O componente História da Arte ocupa um papel importante na formação de bons profissionais de Design. Este que por sua vez aborda temas históricos, culturais e principalmente artísticos que aumentam a compreensão do mundo e seus detalhes. Sob este viés, foi desenvolvida e orientada pelo professor Eduardo Cipriani Schwengber a prática pedagógica Fusão de Arte e Design: Criatividade para Soluções, a qual foi aplicada e produzida com os acadêmicos da 1ª fase do curso de Design na UNOESC de Pinhalzinho/SC. **Objetivo:** Pesquisar, analisar e realizar reflexões que possam auxiliar os alunos a entenderem as convergências entre a Arte e o Design, bem como suas aplicações conjuntas cotidianas. **Método:** A prática foi dividida em três etapas, começando com atividades individuais e culminando em discussões em grupos maiores. Os alunos se reuniram em duplas ou se fosse de preferência individualmente, estes por sua vez, tiveram o prazo de uma semana para responderem a três perguntas: Como a arte conversa com o Design no desenvolvimento de um projeto? Como o Design pode trazer vantagem a um problema social ou ambiental? Como aplicar Design para resolver problemas produtivos? Após a realização de pesquisas, leituras e demais estudos para responderem as perguntas, os alunos preparam o material para demonstrarem em sala de aula. Essa fase inicial incentiva o pensamento crítico individual e a colaboração inicial. As duplas se reuniam em quartetos, as quais combinavam suas ideias para refinar as respostas das três perguntas. Essa etapa estimulava a habilidade de síntese, ao buscar os melhores argumentos de cada membro do grupo para criar respostas mais desenvolvidas e coerentes. Os quartetos se uniam com outros quartetos, formando um grupo maior de oito pessoas. Nessa fase final, os alunos revisaram novamente suas respostas, buscando consolidar as melhores ideias. **Resultados:** A prática favoreceu a colaboração e ajudou os alunos a entenderem melhor as interações entre Arte e Design. O tempo para a elaboração das respostas em grupo precisou ser gerido cuidadosamente para permitir a conclusão de todas as etapas de forma efetiva. Os alunos demonstraram uma compreensão mais clara da relação entre Arte e Design, o que os preparou melhor para futuras resoluções de problemas no campo do Design. A prática também mostrou como a colaboração e a reflexão crítica podem enriquecer o processo de aprendizagem, levando a uma compreensão mais profunda e integrada dos conceitos abordados. **Conclusão:** Os critérios de avaliação incluem a colaboração entre os membros do grupo, a clareza e coerência das respostas, a originalidade das ideias e a capacidade de integrar os conceitos de Arte e Design estudados. Fica nítida a importância desta prática para a formação de um profissional de Design, já que proporcionou melhor entendimento e aperfeiçoamento de conhecimento e análise crítica.

**Palavras-chave:** Arte; Design; Prática pedagógica.

**Agradecimentos:** Os autores agradecem a coparticipação da turma na produção deste resumo.