

Design editorial e acessibilidade: relato de experiência de um projeto interdisciplinar no Ensino Superior em modelo híbrido

Alessandra Garcia Garbin Strapazon¹

Antonio Carlos Valini Vacilotto²

Fabiano Ormaneze³

Roberto André Polezi⁴

Resumo

Este artigo é um relato de uma experiência desenvolvida em um Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, no UniAnchieta, em Jundiaí (SP), em 2021. O modelo implantado, em função da pandemia de Covid-19, foi híbrido, com metodologia trans e interdisciplinares. A atividade desenvolvida pelos alunos foi a produção de uma revista com foco em acessibilidade e inclusão, permitindo o desenvolvimento de competências e habilidades técnicas, associadas a uma discussão humanística e contextual. Adotaram-se como diretrizes os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), definidos pela Organização das Nações Unidas (ONU).

Palavras-chave: Interdisciplinaridade; Ensino Superior; Design Gráfico; Design Editorial; Acessibilidade.

Abstract

This article reports an experience developed at UniAnchieta, in a Higher Course of Technology in Graphic Design, in Jundiaí (SP), in 2021. The model applied, due to the Covid-19 pandemic, was hybrid, with a methodologies transversal and interdisciplinary. The activity developed by the students was the production of a magazine focused on accessibility and inclusion, allowing the development of skills and technical skills, associated with a humanistic and contextual discussion. The Sustainable Development Goals (SDGs) defined by the United Nations (UN) were adopted as guidelines.

Keywords: Interdisciplinarity; Higher Education; Graphic design; Editorial design; Accessibility.

¹ Mestre em Engenharia de Processos Químicos e Bioquímicos pelo Instituto Mauá de Tecnologia. Especialista em Marketing Digital, pela Universidade Paulista (Unip), e em Didática e Metodologia do Ensino Superior, pela Faculdade Anhanguera. Graduada em Desenho Industrial pela Universidade Estadual Paulista (Unesp). Professora no Centro Universitário Padre Anchieta (UniAnchieta).

² Doutor em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), mestre em Administração pela Universidade Metodista de Piracicaba (Unimep), especialista em Marketing pela Faculdade Metropolitana de Campinas (Metrocamp) e pela Faculdade Getúlio Vargas (FGV). Graduado em Jornalismo pela PUC-Campinas. Coordenador dos cursos de Design Gráfico, Publicidade e Propaganda e Gestão de Negócios e Inovação no Centro Universitário Padre Anchieta (UniAnchieta).

³ Doutor em Linguística pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Mestre em Divulgação Científica e Cultural pela mesma universidade. Especialista pela Academia Brasileira de Jornalismo Literário (ABJL). Graduado em Jornalismo pela PUC-Campinas. Professor no Centro Universitário Padre Anchieta (UniAnchieta), onde é também coordenador de curadoria de conteúdos em Educação a Distância.

⁴ Mestre em Educação pelo Centro Universitário Salesiano de São Paulo (Unisal), instituição pela qual é também graduado em Publicidade e Propaganda e em Administração. Especialista em Gestão Pública pelo Centro Universitário Claretiano. Professor no Unisal e no Centro Universitário Padre Anchieta (UniAnchieta)

Introdução

Neste artigo, pretendemos apresentar uma prática educacional aplicada no Curso Superior de Tecnologia (CST) em Design Gráfico, do Centro Universitário Padre Anchieta (UniAnchieta), desenvolvida em busca de uma formação mais robusta e aprofundada, que envolva aspectos teóricos, práticos e reflexivos sobre o design editorial. Consideramos que essa proposta, tanto a experiência quanto deste relato, pode contribuir para a transformação, o que exige, conforme Gramsci (1999), romper contra o modelo hegemônico de forma individual e coletiva.

O CST em Design Gráfico é oferecido nos modelos orientados pelo Ministério da Educação (MEC), de acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (BRASIL, 2016). Os estudantes passam por um processo formativo com múltiplas áreas de conhecimento, gerais e específicas, representadas em componentes curriculares como Ilustração, Tipografia, Semiótica, Antropologia Visual, Fotografia, Materiais e Processos Gráficos, Estética, Design de Superfícies, Design Editorial, Fundamentos de Webdesign, Design Instrucional, Fundamentos da História da Arte e do Design, Ergonomia, Design de Embalagens, entre outras. Percebe-se que, além das áreas clássicas desse campo de conhecimento, a matriz curricular do curso incorporou áreas emergentes e inovadoras, que condizem com o perfil do egresso pretendido e com as oportunidades de trabalho na região em que o curso está sediado. O CST em Design Gráfico começou a ser oferecido em 2020, com a primeira turma formada em dezembro de 2021.

O projeto que aqui relatamos foi desenvolvido no segundo semestre de 2021, nas disciplinas de Design em Projetos Editoriais e Legislação Autoral em Design, que fazem parte do 3º período do curso. A carga horária de cada disciplina é de 60 horas, com as seguintes ementas, de acordo com o Projeto Pedagógico do Curso:

Legislação Autoral em Design

Abordagem dos aspectos jurídicos que envolvem a produção no campo do design: direito autoral, direito de imagem (código civil), direito do consumidor, direito digital. Estudo das legislações específicas sobre acessibilidade, design e embalagens. (UNIANCHIETA, 2021, p. 110)

Design em Projetos Editoriais

Análise e instrumentalização das ferramentas técnicas de design gráfico aplicado à elaboração de projetos editoriais, como revistas, jornais, livros (digitais e impressos) e demais materiais impressos.



Abordagem e análise dos conceitos de identidade visual, em sua relação com as características da leitura e legibilidade. (UNIANCHIETA, 2021, p. 111)

Embora as disciplinas estejam diretamente relacionadas ao eixo de formação técnica, para o desenvolvimento de habilidades específicas do designer, elas não são reduzidas à instrumentalização. Nos cursos superiores de tecnologia, que têm cargas horárias menores, em relação aos cursos de bacharelado e objetivos centrados na formação rápida em atendimento a demandas específicas do mercado de trabalho, em geral, não há a possibilidade de dedicar disciplinas especialmente à discussão humanística, aos conhecimentos gerais ou às atualidades. Justamente por isso, é importante que, no plano de ensino das disciplinas, sejam incorporados projetos que permitam essa interface com o contexto de atuação profissional, com a realidade socioeconômica e cultural, além dos princípios de cidadania e criticidade.

Assim, em um primeiro momento, pode parecer que os cursos de tecnologia seriam espaços de desprestígio aos conhecimentos gerais e contextuais. No entanto, o que aqui defendemos vai em direção contrária: a abordagem transversal, perpassando as diversas disciplinas, possibilita que o aluno faça relações e perceba ainda mais a importância de uma discussão humanística e socialmente responsável. No lugar de espaços estanques, a discussão social e cidadã transpassa conteúdos, o que ajuda o estudante universitário a dar a ela, inclusive, maior importância, ao identificar suas ligações e presença no trabalho prático.

Nessa perspectiva, como proposta final e avaliativa das referidas disciplinas, foi estruturado um projeto interdisciplinar, cujo objetivo era a produção de uma revista. A publicação deveria conter todos os elementos discutidos na disciplina de Design Editorial, porém deveria ainda ser acessível em níveis muito mais inclusivos. Em consonância com outras atividades desenvolvidas pelo curso, inclusive como atividades extensionistas, buscou-se relacionar o trabalho com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), conforme preconizados pela Organização das Nações Unidas (ONU).

Dessa forma, além do conteúdo das disciplinas, o projeto envolvia aspectos relacionados à atuação ética, ao comprometimento e à consciência social, o que também se coloca como pressuposto, tanto do Ensino Superior brasileiro quanto do perfil do egresso no referido curso. Assim, temas transversais e que oferecem formação



contextual aos estudantes também puderam ser abordados, ora pelas orientações dos professores envolvidos, ora pela necessidade de pesquisa desenvolvida pelos estudantes para subsidiar o projeto.

Para finalizar esta introdução, resta dizer que este trabalho foi desenvolvido no período de gradual retorno às atividades presenciais após três semestres de aulas exclusivamente remotas, em função das medidas sanitárias para conter a pandemia de Covid-19. Esse contexto é deveras importante, uma vez que as aulas ocorriam de modo híbrido, com a possibilidade de os alunos participarem de forma presencial ou remota, conforme a decisão individual, levando em consideração como se sentiam mais seguros. Diante disso, todo o processo também precisou ser pensado pelos professores de modo a contemplar igualmente essas duas modalidades de participação discente.

A inter e a transdisciplinaridade no Ensino Superior

A proposta aqui apresentada evidencia como a interdisciplinaridade atua de maneira positiva no Ensino Superior, para uma aprendizagem mais efetiva e crítica, em um contexto em que os alunos têm perfil eminentemente pragmático, procurando, desde o início, o apelo prático. Dessa maneira, é necessário o zelo pela organização e também pela oferta de atividades que sejam capazes de refletir conhecimentos atualizados e contextualizados.

A interação entre as disciplinas que compõem essa experiência, suas estruturas curriculares, além da integração de todas as atividades de ensino, pesquisa e extensão, ofertam os insumos que atendem às necessidades da sociedade atual e à perspectiva transformadora do Ensino Superior, não só na formação de profissionais, mas de cidadãos conscientes e críticos em relação aos processos nos quais estão inseridos.

Consideramos que, no caso apresentado, não houve apenas interdisciplinaridade, mas também transdisciplinaridade. Isso porque, de acordo com o primeiro conceito, a proposta educativa se caracteriza pela intensidade de trocas entre especialistas e o grau de integração entre as disciplinas (JAPIASSU, 1976). Na mesma linha, Morin (2000), concebe a interdisciplinaridade como um mundo complexo, que depende da reforma do pensamento, possibilitando integrar modos de religação entre os saberes.

Já para Klein (1990), a interdisciplinaridade diz respeito aos níveis de interação entre disciplinas e as formas e razões dessas interações podem ser: o intercâmbio de



metodologia, instrumentos e conceitos entre as disciplinas; a parceria entre as disciplinas para a resolução de problemas que ultrapassem os limites de cada uma; o aumento de temas e métodos de estudo e pesquisa que surgiram do intercâmbio entre as disciplinas, gerando uma necessidade de maiores interações; o surgimento de uma nova disciplina, devido a uma maior aproximação de conceitos e métodos entre diferentes disciplinas com o mesmo objeto de estudo.

As relações entre professores, alunos e desafios de estudo formatam o contexto de trabalho dentro do qual as relações de sentido são construídas. Dessa maneira, a interdisciplinaridade pode ajudar a construir um sujeito com novos olhares e preparado para enfrentar as incertezas do mundo moderno. Como ressalta Thiesen (2008):

Nesse complexo trabalho, o enfoque interdisciplinar aproxima o sujeito de sua realidade mais ampla, auxilia os aprendizes na compreensão das complexas redes conceituais, possibilita maior significado e sentido aos conteúdos da aprendizagem, permitindo uma formação mais consistente e responsável. (THIESEN, 2008, p.551)

Diante desse contexto de proposta de interligação, Morin (2000) considera a incerteza e as contradições como parte da vida e da condição humana e, ao mesmo tempo, sugere a solidariedade e a ética como caminho para a religação dos seres e dos saberes. O autor propõe, então, a transdisciplinaridade, uma vez que tudo se liga a tudo e é urgente aprender a aprender. Essa perspectiva torna possível, na visão do autor, um exercício mais amplo da cognição humana, além de possibilitar a integração de saberes. A transdisciplinaridade propõe ainda uma reflexão sobre o próprio saber e as interligações entre as áreas.

De acordo com o art. 43 da Lei n. 9.394/96 - Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), uma das finalidades da Educação superior é “[...] formar diplomados nas diferentes áreas de conhecimento, aptos para a inserção em setores profissionais e para a participação no desenvolvimento da sociedade brasileira” (BRASIL, 1996). Verifica-se, assim, uma forte relação entre as universidades e a sociedade. Com isso, o papel das universidades amplia a cada momento e hoje, mais do que nunca, o meio externo, a sociedade e o entorno, são atores do processo educacional e a integração das instituições de ensino superior com o mercado de trabalho é fundamental.



Para que essa integração aconteça e para que os egressos atendam às necessidades do mercado, é necessário que os cursos, por meio de seus colegiados e Núcleos Docentes Estruturantes (DCNs), atualizem e adequem os currículos, propiciando aos egressos, conhecimentos, habilidades e atitudes para exercerem atividades e funções de diferentes graus de complexidade, capazes de resolver problemas inerentes à sua área de formação e superar situações contingentes de maneira segura.

Design e acessibilidade: dos aspectos legais à responsabilidade social

A acessibilidade é para todos, mas está em todo lugar? Com essa provocação, iniciou-se o processo de discussão sobre a percepção e entendimento do tema da acessibilidade digital.

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), estima-se que 25% da população brasileira possua pelo menos algum tipo de deficiência, seja ela total ou parcial, de forma permanente ou temporária. Essas dificuldades podem comprometer a inclusão no convívio social, na educação e no mercado de trabalho. Segundo Napolini (2017), a submissão das pessoas com deficiência a quadros de exclusão social, política e econômica ainda é uma realidade, sendo considerada pela autora como um fatores que colaboraram para a negação sistemática dos direitos fundamentais, em que a pessoa com deficiência é marginalizada pelas barreiras estruturais, culturais, sociais e atitudinais de toda a sociedade.

Pouco se tem feito para mudar este percurso social no nosso país, mas ações como as promovidas pelo movimento “Web para Todos”, que tem como premissa contribuir para a construção de uma web mais acessível, buscam conscientizar sobre o papel do designer na construção de produtos, digitais ou físicos, que utilizem as boas práticas de design acessível.

No projeto que descrevemos neste relato, a acessibilidade foi explorada na disciplina de “Legislação Autoral em Design” e buscou dar luz à temas como o papel do designer na construção da igualdade, as possibilidades de utilização de ferramentas de apoio ao layout na construção de projetos visuais, uso de padrões estéticos para estruturar os elementos da página gráfica como tipologias, imagens, ícones, paletas de



cores e audiodescrições, além da observação da legislação pertinente ao assunto no Brasil.

Temas esses são tratados como essenciais por Kalbach (2009), que defende que “os designers devem se preocupar em garantir o acesso a pessoas com variadas necessidades especiais através de conteúdos interativos e de fácil utilização” (p. 48). Dessa forma, a responsabilidade do designer, enquanto criador de conteúdo visual, tem como premissa atender à efetiva integração de todos os elementos que compõem este cenário de acessibilidade, e “devem desenhar os conteúdos de forma a que eles sejam acessíveis globalmente e que correspondam às necessidades do maior número possível de pessoas, independentemente das suas habilitações ou do tipo de dispositivos que utilizem para acessar a Web”, segundo Ferreira (2008, p. 35).

Além disso, o designer deve criar interfaces que permitam acesso irrestrito, através de elementos fundamentais de criação como: a) uso de saturação de cores através de calculadora de contraste para simulação de legibilidade; b) fontes com letras e tamanhos robustos; c) alinhamentos não centralizados ou justificados; d) ícones de áudio narração de textos como megafone, por exemplo; e) legendas e numeração de páginas localizados em áreas pré definidas; f) textos interativos com links, audiodescrição de imagens e vídeos; g) navegação por temas com encaminhamento de links e *QR Code* identificados; e) padrão gráfico constante e perene, permitindo familiaridade e segurança ao acesso frequente deste público em plataformas digitais.

Sob o ponto de vista da legislação brasileira, a Constituição Federal de 1988 estabelece a construção de uma sociedade livre, justa e solidária, a redução das desigualdades sociais, assim como a promoção do bem de todos, sem preconceitos (BRASIL, 1988). Essa questão foi amparada pela Lei nº 10.098/2000 que foi o primeiro avanço efetivo na legislação brasileira em relação à acessibilidade. Ela estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas com deficiência ou com mobilidade reduzida.

Em 2009, o Decreto Nº 6.949 previa que os estados brasileiros devem assegurar que as pessoas com deficiência possam exercer seu direito à liberdade de expressão e opinião, inclusive à liberdade de buscar, receber e compartilhar informações e ideias, em igualdade de oportunidades com as demais pessoas e por intermédio de todas as formas de comunicação de sua escolha.



Em 2015, surge a lei 13.146 também conhecida como a Lei Brasileira da Inclusão (LBI), que torna obrigatória a acessibilidade nos sítios da internet mantidos por empresas com sede ou representação comercial no país ou por órgãos de governo, para uso da pessoa com deficiência, garantindo-lhe acesso às informações disponíveis, conforme as melhores práticas e diretrizes de acessibilidade adotadas internacionalmente. Essa lei acabou por alterar outras leis correlatas como o Código Eleitoral, o Código de Defesa do Consumidor, o Estatuto das Cidades, o Código Civil e a Consolidação das Leis do Trabalho, com a finalidade de efetivar a implementação digital. Os sites dentro da plataforma *E-gov*, do Governo Federal, que suporta todas as plataformas públicas já estão migrando para essa acessibilidade, tardiamente.

Neste sentido, é importante pontuar que o objetivo destas mudanças não é oferecer direitos diferenciados à pessoa com deficiência, mas sim permitir a elas o acesso aos mesmos direitos que toda população possui, como comenta Madruga (2021).

É dizer que a pessoas com deficiência deve usufruir de direitos humanos reconhecidos a todos os indivíduos, pelo simples fato de ser pessoa, tão somente por fazer parte da coletividade humana. Não se trata de direitos humanos diferenciados por pertencer a certo grupo social ou minoria, mas da realização dos direitos tradicionais assegurados ao restante da população e já positivados, cuja materialização depende de um processo histórico de luta e de conquistas sociais (MADRUGA, 2013, p. 90).

Uma das principais inovações da LBI está na mudança do conceito de deficiência, que agora não é mais entendida como uma condição estática e biológica da pessoa, e sim o resultado da interação das barreiras impostas pelo meio com as limitações de natureza física, mental, intelectual e sensorial do indivíduo.

A seguir, apresentamos o processo de construção de uma revista e as procedimentos e características adotados para que o projeto fosse viável do ponto de vista editorial, além de ser uma peça acessível a diferentes públicos.

O processo de construção de uma revista acessível e inclusiva

O design editorial tem como função trabalhar textos e imagens, sua organização, hierarquia e assim, construir revistas, artigos, jornais, livros e outros materiais tanto digitais quanto físicos. Para Fonseca (2017, p. 41), “o design editorial é responsável pela



ligação entre a informação e o leitor”, seja em livros, jornais, revistas ou demais produções de caráter informativo. Levamos em consideração ainda o que Munari (1997) define como comunicação visual intencional, ou seja, aquela que “pode ser examinada sob dois aspectos: o da informação estética e o da informação prática” (p. 65).

Durante todo o processo de construção da revista, seguimos uma lógica democrática. O próprio modelo de publicação (*on-line* e impressa) foi uma escolha dos estudantes. Seguindo o processo democrático, foi escolhido em debate amplo o tema central da revista, nesse caso, “o jovem e suas questões cotidianas”.

O próximo passo foi a orientação, grupo a grupo, em relação aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Cada um dos quatro grupos, nos quais a turma foi dividida, escolheria um tema e, assim, construiria seu “caderno” para o produto editorial. Esse ponto foi importante, pois, apesar de certa flexibilidade temática, uma única revista seria produzida pela turma, o que foi um desafio, em função da necessidade de discussões acerca do projeto gráfico-editorial, viabilidade, linguagem e público-alvo.

Os ODS selecionados pelos grupos foram:

- a) ODS 3 - Saúde e bem-estar;
- b) ODS 4 - Educação de qualidade;
- c) ODS 10 - Redução das desigualdades;
- d) ODS 16 - Paz, justiça e instituições eficazes.

Ainda no processo de construção, cada grupo escolheu um representante para participar do projeto gráfico e capa, ficando assim essa pessoa responsável por liderar seus respectivos grupos sobre os aspectos gerais, simultaneamente alinhavar com os outros membros do grupo visões sobre o projeto. Do ponto de vista temático, os resultados foram quatro cadernos que tiveram como temas Educação e Trabalho, Literatura, HIV e LGBTQIA+.

Enquanto os textos e imagens eram produzidos, para finalizar as discussões e escolhas, veio a decisão sobre o nome da revista. Os grupos apresentaram duas propostas e, pela plataforma *Meet* do *Google* - que estava sendo usada para o acompanhamento remoto das aulas -, cada grupo poderia votar em outros dois nomes diferentes daqueles que eles próprios tinham indicado. A decisão foi por “*Populário*”,



cujo significado deriva em torno daquilo que, sob o aspecto moral ou intelectual, pertence ao povo. A revista, além de sua versão impressa, foi publicada em versão digital, por meio do site *Yumpi*, voltado à divulgação digital de obras impressas.⁵

Nesse cenário, do ponto de vista das técnicas de design editorial, os desafios do projeto foram integrar a responsabilidade social do designer, enquanto criador, e a adequação dos conteúdos à legislação de acessibilidade para a criação de cadernos editoriais que trouxessem os temas tratados pelos grupos de forma inclusiva e acessível, e que tinha como foco os usuários com perda da capacidade visual.

A utilização de fontes sem serifa com alto grau de legibilidade, alinhamentos dos textos sem justificar, contraste de cores, negritos para destacar títulos e palavras importantes, não utilização de hifens, legendas interativas com audiodescrição dos conteúdos e ícones simplificados foram os elementos que mais se destacaram na produção dos alunos. Também foi possível identificar a inclusão de práticas voltadas para pessoas daltônicas, que possuem dificuldades em enxergar algumas cores como vermelho e verde, além da deficiência visual. Todas as imagens e textos utilizados no projeto foram produzidas e editadas pelos próprios alunos, o que contribuiu ainda mais para o foco e o resultado final. A disponibilização da publicação em plataforma digital (*Yumpi*) possibilita ainda o uso de recursos como leitores de tela para pessoas com deficiência visual, que poderão ouvir os textos produzidos, tendo acesso ao conteúdo da revista.

A seguir, uma definição do propósito da revista nas palavras dos estudantes criadores:

A Populário busca um mundo mais inclusivo, por isso apresenta novidades, curiosidades e temas que abrangem o dia a dia e que fazem parte do cotidiano do jovem, promovendo a reflexão e o estimulando na luta por seus ideais e realização de seus sonhos. Explore novas formas de pensar, expandir o conhecimento e deixar sua marca no mundo.

⁵ A revista está disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/view/66075344/revista-populario>, com a possibilidade de leitura *on-line* ou *download*.



Figura 1: Revista *Populário*, produção dos alunos de Design Gráfico



Fonte: <https://www.yumpu.com/pt/document/view/66075344/revista-populario>

Os temas tratados, que, a partir da discussão da turma, eram capazes de interessar ao público-alvo pretendido, bem como cumprir com a discussão proposta para a disciplina e a publicação, foram organizados em torno da necessidade de participação política e cívica da comunidade *LGBTQIA+*, a acessibilidade no convívio social, na educação e no mercado de trabalho, HIV e literatura brasileira.

Dentro desse processo dinâmico, muito além do tecnicismo, o ato de produzir de criar é o que Freire (2011, p. 45) apresenta como “produzir o conhecimento, e o ato de aprender o conhecimento”.

Nessa perspectiva de produzir o conhecimento e aprender o conhecimento é caminhar juntos e juntas, educandos e educadores para além do simples “consumo” de uma juventude “a ser comodificado” apresentados por Bauman (2013).



Caminhamos em um processo dinâmico, robusto, democrático, olhando para uma produção estética e técnica para além de um mero consumidor, agora como criador e criadora de conhecimento e materiais gráficos voltados para suas demandas.

Trata-se de uma produção que, conforme já se pode perceber pelos temas presentes nas capas, focaliza temáticas de interesse juvenil, de importância social, que expande a questão técnica do design editorial, possibilitando aos alunos que refletissem sobre as diversas dimensões envolvidas: técnica, ética, estética, informativa, semiótica. Da mesma forma, foi possível ainda que os alunos desenvolvessem a habilidade de pesquisa e de produção de textos, já que, ainda que não seja uma atividade esperada de um designer gráfico-editorial, a relação entre diagramação e textualidade produz sentidos e desenvolve novas habilidades nos estudantes.

Considerações Finais

A experiência de produção da revista *Populário*, com o inegável envolvimento dos alunos em um trabalho de equipe e de maneira interdisciplinar, leva-nos a três constatações principais. A primeira delas é de que um curso de tecnologia, cujo foco está na prática, não necessita prescindir de espaços para discussões humanísticas e de formação geral, menos tecnicistas e capazes de desenvolver competência crítica nos estudantes.

No entanto, pelo tempo de duração desses cursos e considerando não só as características geracionais, como também o perfil dos ingressantes em tal modelo de curso, é oportuno que essas reflexões sejam feitas a partir de uma atividade prática. Essa é, pois, nossa segunda constatação. De certo modo, essa proposta reverte os tradicionais modelos educativos em que primeiro vem a teoria e, depois, a prática, ou então, só depois de entregues os produtos desenvolvidos na disciplina são feitas reflexões acerca de outros temas e disciplinas que podem fortalecer a abordagem.

Por fim, na terceira constatação, temos o fato de que, mesmo em uma área do design bastante tradicional, com séculos de história, como a produção gráfica, é possível promover estratégias de acessibilidade e inclusão, envolvendo, como é o caso da revista *Populário*, uma perspectiva metalinguística: fala-se de inclusão por meio da elaboração de um produto por si próprio inclusivo, que envolve recursos digitais e de design que dão acesso a diferentes grupos, de acordo com suas especificidades.



Esses são pontos que merecem maior aprofundamento, na forma de pesquisas vindouras e por meio do aprimoramento de práticas pedagógicas no Ensino Superior, que possam ser discutidas entre professores, alunos e demais membros da comunidade universitária, no trabalho de reavaliação e melhoria contínua dos projetos pedagógicos, dos planos de ensino e das metodologias educativas.

Referências bibliográficas

BAUMAN, Zygmund. **Sobre educação e juventude**: conversas com Riccardo Mazzeo. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

BRASIL. Secretaria Especial de Articulação Social/ Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Indicadores Brasileiros para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**. Brasília, s./d. Disponível em: <https://odsbrasil.gov.br/>. Acesso em: 20 jan. 2022.

BRASIL. **Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 12 mar. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). **Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia**, 2016. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/catalogo-nacional-dos-cursos-superiores-de-tecnologia>. Acesso em: 20 mar. 2022.

FONSECA, Inês. **Design Editorial**: produção da revista científica digital TPU - Território, Planejamento e Urbanismo - Teoria e Prática. Dissertação (Mestrado). Universidade de Lisboa, dez. 2017. Disponível em: <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/15415>. Acesso em: 20 jan. 2022.

FREIRE, Paulo. **Educar com a mídia**: novos diálogos sobre educação. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do cárcere**. V. 1. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**: Contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FERREIRA, A. **Usabilidade e Acessibilidade no design para a Web**. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/67707/2/23783.pdf>. Acesso em 20 fev. 2022.

IBGE. **Políticas públicas levam acessibilidade e autonomia para pessoas com deficiência**. Disponível em: <https://www.gov.br/pt-br/noticias/assistencia-social/2021/09/politicas-publicas-levam-acessibilidade-e-autonomia-para-pessoas-com-deficiencia>. Acesso em: 07 mar. 2022.

MADRUGA, S. **Pessoas com deficiência e direitos humanos**. São Paulo: Saraiva, 2021

NASPOLINI, Ludmila. I. A proteção aos direitos da pessoa com deficiência. **Revista do CEJUR/TJSC**: Prestação Jurisdicional, v. 1, n. 01, dez. 2017. Disponível em: <https://revistadocejur.tjsc.jus.br/cejur/article/view/227/134>. Acesso em: 07 mar. 2022.

WEB PARA TODOS. Disponível em: <https://mwpt.com.br/>. Acesso em: 12 fev. 2022.

KALBACH, James. **Design de navegação web**: otimizando a experiência do usuário. Porto Alegre: Bookman, 2009.

JAPIASSU, Hilton. **Interdisciplinaridade e patologia do saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

