



A PROCURA DO EU: UM PROCESSO CRIATIVO E COGNITIVO PELA GESTÃO DO CONHECIMENTO

Preto, Seila Cibele Sitta; cibelesittap@gmail.com
Fornasier, Cleuza Bittencourt Ribas; cleuzaforناسier@gmail.com

RESUMO

Conhecer a origem ou a história, auxilia o designer no desenvolvimento de novos produtos. O designer tem como função solucionar problemas dos usuários/ consumidores além de se preparar para as oportunidades mercadológicas. Neste sentido, realizar projetos que o aluno aprenda, por meio de suas experiências e repertório de vida, a identificar tanto necessidades quanto possíveis soluções, facilita o entendimento do processo de design. O caso explanado neste estudo é do primeiro ano do curso de Design de Moda localizado na cidade de Londrina, com projeto integrador realizado na disciplina de Pesquisa e Criação. Baseia-se no trabalho de Fornasier, Martins e Demarchi (2008), que propõe um sistema de desenvolvimento de projetos pela gestão do conhecimento do processo cognitivo, criativo, projetual e método científico, cabe à disciplina o aprendizado dos dois primeiros processos e sua aplicação. O foco ocorre por meio da exploração dos processos criativos de Gomes (2000), Baxter (1998), Dualibi (1971), Kneller (1965), Osborn (1957) e Wallas (1926) e reforçados pelas ferramentas de design propostas por Pazmino (2014), Cavalcanti e Filatro (2017), Alves (2016) e Lupton (2012) que os auxiliam no pensamento de design. Jones (1978) diz que o método de design são estratégias que não podem ser rígidas, mas amplas e integradas, com flexibilidade e inflexibilidade adequadamente equilibradas, que organizam e sistematizam o trabalho. O processo cognitivo, com ênfase nas experiências vividas e significativas, baseadas em Bouyer (2006), Fialho (2001) e Maturana e Varela (2001), possibilitam o entendimento que a aprendizagem ocorre definitivamente por meio da atribuição de significados retirados das percepções e fatos vivenciados para a geração de experiência e conhecimentos. O curso possui um modelo político-pedagógico, que promove a “integração entre teoria e prática, processo de ensino aprendizagem com ênfase na





autonomia do aluno e inserção precoce no campo do trabalho” detalhado em Daher *et al* (2006, p. 05), que são baseados “nos quatro pilares básicos da educação - aprender a ser, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a conhecer” de Dellors (1999). Este artigo objetiva disseminar o processo, a avaliação e resultados do projeto integrador de 2018, com a temática: “Eu e origem familiar” suas implicações práticas e teóricas, limitações enquanto professores-designers e erros e acertos de fazer com que os discentes pensem no usuário, neste primeiro contato com a projeção sendo o próprio usuário e criador. De acordo com Lakatos (2010) o método científico utilizado é o dedutivo, com abordagem qualitativa de natureza exploratória e descritiva. Utiliza-se do estudo de caso com natureza interpretativa.

Palavras-chave: Processo cognitivo; Processo Criativo; Origem Familiar.

