

O Design e seus sentidos Multiplicidade de Sentidos e os Dilemas da Profissionalização

Design and Its Meanings - Multiplicity of Meanings and the Dilemmas of Professionalization

AUTORIA

Freddy Studart
UNESA, Brasil
freddystudart@gmail.com
Ana Valéria de Figueiredo
UNESA, UERJ, Brasil
anavaleriadefigueiredo@gmail.com

PALAVRAS-CHAVE

Designer;
formação profissional;
mercado de trabalho;
profissionalização;
design gráfico.

RESUMO

Este artigo propõe uma reflexão crítica sobre os múltiplos sentidos atribuídos à profissão de designer, com ênfase nos desafios formativos e nas indefinições conceituais e institucionais que cercam sua atuação. Tendo o design gráfico como campo exemplificador, discute-se como essa prática articula dimensões técnicas, criativas, simbólicas e mercadológicas. A investigação, de natureza qualitativa, baseia-se em revisão bibliográfica e documental, abrangendo legislações, classificações ocupacionais e publicações acadêmicas. Ao analisar as tensões entre formação formal e não formal, os impactos das transformações tecnológicas e as exigências do mercado de trabalho, o texto busca compreender como os profissionais constroem suas trajetórias em um cenário de constante reinvenção. Conclui-se que o design, mais do que uma atividade técnica, constitui um campo plural e dinâmico, atravessado por disputas simbólicas e demandas sociais complexas, exigindo olhares críticos e estratégias formativas adaptativas.

KEYWORDS

Designer;
professional training;
job market;
professionalization;
graphic design.

ABSTRACT

This article offers a critical reflection on the multiple meanings attributed to the design profession, with an emphasis on the educational challenges and the conceptual and institutional ambiguities surrounding its practice. Using graphic design as an illustrative field, the text discusses how this practice articulates technical, creative, symbolic, and market-oriented dimensions. The investigation adopts a qualitative approach, based on bibliographic and documentary review, encompassing legislation, occupational classifications, and academic publications. By analyzing the tensions between formal and informal education, the impacts of technological transformations, and the demands of the labor market, the study seeks to understand how professionals build their trajectories in a context of constant reinvention. It concludes that design, more than a technical activity, constitutes a plural and dynamic field, shaped by symbolic disputes and complex social demands, requiring critical perspectives and adaptive educational strategies.

1. Introdução

O que significa ser designer nos dias de hoje? Essa pergunta, cada vez mais presente entre estudantes, profissionais e instituições de ensino, desafia respostas simples. A prática do design envolve dimensões múltiplas e expectativas diversas, atravessando campos como a arte, a técnica, a comunicação e a indústria. Mais do que um ofício, trata-se de uma atividade em constante reinvenção, marcada pelas transformações sociais, culturais e tecnológicas do presente. Este artigo propõe uma reflexão sobre os sentidos contemporâneos atribuídos à profissão de designer, com ênfase nos desafios formativos e nas indefinições conceituais e institucionais que atravessam essa atuação. Ser designer pode assumir significados variados, dependendo do contexto, das ferramentas utilizadas, dos interlocutores envolvidos e dos caminhos de formação percorridos. Ainda que o exercício profissional esteja naturalizado em muitas esferas da vida social, as fronteiras dessa atuação seguem em disputa.

Para aprofundar essa discussão, o texto adota o design gráfico como eixo exemplificador. A escolha não pretende limitar o debate a essa vertente, mas sim utilizá-la como uma via concreta de análise, dada sua relevância e capacidade de condensar tensões formativas e profissionais que também se manifestam em outras áreas do design. Questões como a exigência de atualização constante, a multiplicidade de competências requeridas, os desafios de inserção no mercado e a convivência entre diferentes formas de aprendizado compõem o pano de fundo desta investigação.

Ao longo do artigo, serão examinadas essas camadas de sentido que constituem o fazer do designer, articulando referências acadêmicas, documentos institucionais e análises críticas. Busca-se, assim, contribuir para uma compreensão mais ampla do campo do design na atualidade, especialmente no Brasil, e estimular o debate sobre o papel desse profissional em um mundo cada vez mais visual, veloz e repleto de desafios formativos.

2. Metodologia e objetivos da pesquisa

Este artigo tem como propósito examinar os múltiplos sentidos atribuídos à prática do design e à atuação profissional do designer, em especial no que se refere às disputas em torno da formação e da identidade profissional. A escolha pelo design gráfico como objeto pontual de análise se justifica tanto por sua permeabilidade nas discussões contemporâneas quanto por sua potencialidade em revelar dilemas comuns a outras áreas do campo do design. Para alcançar esse objetivo, optou-se por uma abordagem qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica e documental.

O *corpus* do estudo é composto por documentos oficiais, textos legais, classificações ocupacionais, artigos acadêmicos e publicações técnicas que tratam da profissão de designer no Brasil. Os autores e fontes mobilizados ao longo do texto servem como base para a reflexão sobre os desafios enfrentados por estudantes e profissionais da área, bem como para compreender as transformações históricas, técnicas e simbólicas que atravessam essa prática.

A estrutura do artigo organiza-se em torno da análise das tensões entre formação formal e não formal, das exigências impostas pelo mercado e da influência das tecnologias digitais sobre os modos de ensinar e exercer o design — em destaque nesse artigo, o design gráfico.

Em vez de buscar uma definição fechada da profissão, a proposta é observar como ela vem sendo construída social e institucionalmente, e de que maneira os próprios profissionais têm elaborado respostas às demandas de um campo em constante mudança. A investigação parte, portanto, de um olhar atento sobre os sentidos em disputa, procurando compreender como o designer tem sido convocado a se posicionar diante de expectativas cada vez mais múltiplas, que combinam técnica, criatividade, versatilidade e atualização contínua. Ao reunir essas dimensões, espera-se oferecer uma leitura crítica e abrangente sobre o fazer profissional no design e suas implicações formativas no Brasil atual.

Antes de avançarmos para as definições mais específicas da profissão, é importante compreender como o campo do design vem sendo concebido e interpretado em documentos oficiais, propostas legislativas e classificações ocupacionais. Essas fontes oferecem indícios sobre os sentidos atribuídos ao fazer do designer no Brasil, revelando tanto esforços de reconhecimento institucional quanto as ambiguidades persistentes em torno da identidade da profissão. Com base nesse panorama, a próxima seção se dedica a explorar essas concepções e a mapear os contornos que estruturam, oficial ou simbolicamente, o que se entende por design e por designer na atualidade.

3. O Design e seus sentidos

O texto do projeto de lei da Câmara n.º 24/2013, que foi posteriormente vetado pela presidência da república em 2015, esboçava da seguinte forma a profissão do Designer:

Art. 2. Designer é, para fins de Lei, todo aquele que desempenha atividade especializada de caráter técnico-científico, criativo e artístico para a elaboração de projetos de design passíveis de seriação ou industrialização que atendam, tanto no aspecto de uso quanto no aspecto de percepção, necessidades materiais e de informação visual (Brasil, 2013).

Mesmo que não regulamentada, a profissão de designer é reconhecida oficialmente pelo Ministério do Trabalho através da Classificação Brasileira de Ocupações (CBO) (Almeida; Matteoni, 2014). A CBO é um sistema normalizador instituído em outubro de 2002 que faz o reconhecimento, nomeação e codificação dos títulos e conteúdo das ocupações do mercado de trabalho brasileiro (Florencio; Fialho e Almeida, 2017).

A seguinte descrição consta do grupo 2642 dos artistas visuais, desenhistas industriais e conservadores- restauradores de bens culturais: Concebem e desenvolvem obras de arte e projetos de design, elaboram e executam projetos de restauração e conservação preventiva de bens culturais móveis e integrados. Para tanto, realizam pesquisas, elaboram propostas e divulgam suas obras de arte, produtos e serviços (Fialho e Almeida, 2017, p. 87).

Em resumo, trata-se de uma atividade que concatena arte e criação, mas também elaboração de material industrial. Nesse sentido, uma atividade frequentemente associada a aspectos tecnológicos e submissos a exigências econômicas da iniciativa privada. A prova do Enade (2015), para os designers gráficos, elencou diversas habilidades nesse sentido, a serem verificadas, como **Design editorial, Computação gráfica, desenvolvimento de interfaces em mídias digitais**, entre outras. Portanto, a profissão do designer está permanentemente atravessada pela tecnologia e mercado de trabalho. É uma atividade em que é praticamente inevitável o domínio de diversos *softwares* de trabalho, para criar, manipular e produzir suas obras.

Uma vez que, frequentemente, o designer atua para feitura de peças a serem publicadas ou fabricadas em escala industrial, ele normalmente trabalha em equipe, em colaboração com outros

membros como diretores de arte, redatores e clientes, buscando alinhar conceitos e estabelecer a comunicação visual pretendida na peça final.

Junto com o treino em habilidades técnicas e artísticas, os designers precisam estar sempre atentos às tendências de mercado, comportamento do consumidor e mudanças tecnológicas.

As recentes inovações tecnológicas que permeiam o campo do design gráfico têm provocado uma série de transformações tanto nas rotinas de trabalho que envolvem a *práxis* profissional como nos diferentes produtos gráficos gerados pela atividade. Se, por um lado, o uso da tecnologia informática como auxiliar no desenvolvimento de objetos gráficos representou o grande desafio inicial da revolução introduzida na atividade pelo computador, por outro, é o seu estabelecimento como uma nova mídia que impõe com maior intensidade uma redefinição da própria figura do profissional do design gráfico. No encontro entre o impresso e a multimídia, onde, de certo modo, o papel dá lugar à tela do computador, conceitos tradicionalmente abarcados pelo design gráfico são colocados em xeque. A introdução de novos elementos possibilita a reformulação de paradigmas anteriores e, no que se refere à prática profissional, abrem-se outras frentes de atuação (Gruszynski, 1999, p. 01).

Portanto, manter-se atualizado com as novas tecnologias e modos de produção, tal como essas pressões mercadológicas, é fundamental para sobrevivência deste profissional no competitivo mercado de trabalho. Em vista desses fatos, é lógico deduzir que a busca por uma formação abrangente, atualizada e profissionalizante é vital para que esses objetivos sejam alcançados.

Designers modernos, muitas vezes, são solicitados a ter um conjunto amplo e diversificado de habilidades. Além das habilidades criativas, eles podem precisar entender conceitos de marketing, fotografia, história e teoria da arte, programação básica e muito mais.

A *práxis* do design gráfico - e sua metamorfose ao longo da história - agregou ao redor de si uma série de objetos, práticas e informações que permitiram sua definição como um campo de conhecimento específico. É uma atividade que envolve o social, a técnica e também significações. Consiste em um processo de articulação de signos visuais que tem como objetivo produzir uma mensagem - levando em conta seus aspectos informativos, estéticos e persuasivos - fazendo uso de uma série de procedimentos e ferramentas (Gruszynski, 1999, p. 05).

A exigência de habilidades múltiplas pode ser desafiadora para quem está começando e pode exigir um comprometimento adicional com a aprendizagem contínua. Também designers em formação podem descobrir que precisam buscar treinamento adicional por conta própria, a fim de se manterem relevantes

no mercado a todo momento. Os *softwares* e ferramentas utilizados no design também estão sempre em evolução. Souza analisa:

Uma das principais maneiras pelas quais a tecnologia está impactando o design gráfico é através do uso de *softwares* e aplicativos especializados. Essas ferramentas permitem aos profissionais de design criar layouts, manipular imagens e desenvolver animações de forma mais eficiente e precisa. Com o uso de programas como o *Adobe Photoshop*, *Illustrator* e *InDesign*, os designers gráficos podem explorar sua criatividade e produzir trabalhos de alta qualidade. (...) É importante estar sempre atualizado com as últimas versões desses softwares e explorar todas as funcionalidades disponíveis (Souza, 2023, n.p.).

Na medida em que novas versões são lançadas com muita frequência, esses profissionais podem enfrentar dificuldades para acompanhar as atualizações e aprender a usar novos recursos na velocidade necessária. Isso é especialmente desafiador para aqueles que já estão trabalhando, pois pode ser difícil encontrar tempo para se atualizar em meio a prazos e responsabilidades diárias.

O mercado de trabalho, por sua vez, guarda sua dose de imprevisibilidade. A demanda por determinadas especialidades de design pode flutuar com base nas tendências e necessidades das empresas. Isso pode levar a períodos de escassez de oportunidades ou a uma concorrência acirrada por empregos. Ferreira (2018) define Freelancer como:

Uma área onde o profissional liberal desenvolve serviços de forma autônoma, prestando serviços para empresas ou pessoas por um tempo combinado entre as partes, com isso ele recebe por cada trabalho que desenvolve. O pagamento não tem um valor específico, cada freelancer é responsável por estimar o seu próprio preço. Por esse motivo, não se costuma ter uma média de remuneração, este quesito varia de cada profissional para avaliar o quanto o seu trabalho vale. Para se fazer uma média de cada serviço deve-se levar em conta os seguintes aspectos: tempo, energia do local, alimentação, água, aluguel do apartamento ou casa, internet, papelaria de escritório e etc. (Ferreira, 2018, p. 2).

Designers freelancers, portanto, também podem enfrentar desafios relacionados à estabilidade financeira e à busca contínua por novos projetos. Nesse ambiente de alta competitividade e dinamismo tecnológico, a pressão para produzir designs criativos e inovadores pode ser intensa. Ferreira (2023) analisa tais aspectos da profissão:

Ser um designer freelancer hoje é bastante desafiador (...). Uma luta diária deve ser travada junto à concorrência, buscando conquistar novos clientes, ao entregar os serviços com prazos apertados e, ainda assim, se destacar pela qualidade. Todos esses

desafios são constantes, o que torna o dia a dia do freelancer um verdadeiro universo frenético, competitivo (Ferreira, 2023, p. 3).

Muitas vezes, os designers enfrentam altas expectativas de clientes e empregadores para criar algo único e atraente. Isso pode levar a uma autocrítica constante e a um desgaste emocional, especialmente quando as ideias não fluem como o esperado.

O docente do departamento de História da Arquitetura e Estética da FAU-USP, Marcos da Costa Braga, em entrevista ao Jornal da Universidade da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS, 2019), elenca como característica própria do design sua identidade multidisciplinar e interdisciplinar. Braga (2019) cita como dificuldade da profissão a pressão por parte dos contratantes, porque há muito imediatismo e desconhecimento dos processos de criação. Em relação ao ensino, o professor diz ser um desafio.

Designers formados em um bom curso generalista conseguem atuar em diversos tipos de áreas. Mesmo assim, ainda é um desafio, porque quando esse graduado chega ao mercado de trabalho os campos são muito distintos e às vezes com características processuais próprias, o que torna um pouco difícil a fase de adaptação. O ensino da graduação, creio, tem passado por um desafio que é como dar essa competência de projeto, fornecer essa visão geral sobre o campo, uma visão humanista, e ao mesmo tempo dar condições a esse graduando de conseguir se adaptar a áreas específicas de trabalho que estão surgindo no Brasil (Braga, 2019, n.p.).

Tendo em vista as problemáticas mencionadas, deduz-se que haja na formação desses profissionais uma miríade de questões a serem satisfeitas. Na universidade, frequentemente, os currículos podem não acompanhar essas mudanças rápidas. Isso pode levar a lacunas no conhecimento quando se trata de técnicas, ferramentas e práticas atuais. Bertoni, Silveira e Meyer (2015) observam os dilemas e desafios da formação do Designer, verificando que o ensino universitário tem sido visto com propósito formativo tecnicista, voltado exclusivamente para a formação de mão de obra, com o objetivo de competir por espaço no mercado, perpetuando, portanto, o “materialismo e a fragmentação da sociedade e mantendo a situação como está, ao invés de promover uma mentalidade colaborativa, responsável, mais adequada às demandas de uma atividade criativa, plural e múltipla como é o design” (Bertoni; Silveira e Meyer, 2015, p. 02).

Os autores citam que interesses economicistas fazem com que o ensino seja visto como mercadoria, promotor de um modelo de desenvolvimento baseado no consumo em detrimento de uma formação

holística, envolvendo a compreensão de fatores ecológicos, políticos, sociais e econômicos do ambiente, na qual ocorre a prática do design. O mesmo artigo nota um descompasso de compreensão da pretensão universitária com a realidade brasileira, pois, segundo os autores, ela seria “composta, em grande parte, por micro e pequenas empresas com recursos escassos para investimento em Design e por poucas indústrias que realmente sabem do valor do design enquanto estratégia de desenvolvimento e competitividade” (Bertoni; Silveira e Meyer, 2015, p. 03).

O dicionário online da Universidade de Cambridge define o design como:

1. um desenho ou conjunto de desenhos mostrando como um edifício ou produto deve ser feito e como funcionará e parecerá;
2. a arte de fazer planos ou desenhos para algo;
3. a maneira como algo é planejado e feito;
4. um padrão usado para decorar algo.

Tendo em vista estas definições, dadas as abrangências de suas aplicações, podemos deduzir que o design faz parte inescapável da vida cotidiana em quase todos os aspectos em que há intervenção humana. Lupton (1996) sintetiza a atividade do design:

Como processo ativo. o design gráfico envolve forjar relações entre imagens e textos ao cortar e colar. aumentar reduzir. dispor em camadas e enquadrar, comparar e isolar. Os designers usam lápis. câmaras. tesouras e scanners para gerar novas imagens e formatos de letras ou par juntar elementos já prontos. Desde a ascensão dos meios de massa na metade do século dezenove, as tecnologias de artes gráficas têm promovido a manipulação e colagem de materiais existentes. Nunca a habilidade de misturar elementos díspares foi maior do que nos últimos quinze anos no uso da imagem digital. programas de layout de página. Softwares de design de tipos e tecnologias de produção de vídeo deram aos designers novas formas de encontrar, criar, manipular e disseminar imagens e informações (Lupton, 1996, p. 11).

Em grande parte, visando à solução de problemas, o design é um processo do pensamento criativo que compreende, dentre muitos fatores, a funcionalidade, praticidade, estética e usabilidade na criação de produtos. Um aprofundamento da definição anterior, mas que abrange algumas das inúmeras formas de idealização, conceptualização, desenvolvimento e aplicabilidade de objetos, sistemas e serviços. Quando bem aplicado, o design impacta a vida dos usuários em diversos níveis, desde a venda dos produtos, facilidade de uso, interesse estético e ergonômico. Mercadologicamente, influencia desde a desejabilidade, intenção de compra até a fidelização dos clientes.

Analisando a etimologia da palavra, verificamos que sua origem está relacionada à palavra do latim *designare*, que significa desenhar. A palavra possui variações em muitos idiomas, como o italiano *disegno*, o francês *dessein*, o espanhol *diseño* e, em português, desenho. Mas podemos afirmar que a versão em inglês, design, se popularizou internacionalmente e se abrangeu até nova estatura. Conforme Studart (2022):

Seu sentido foi sendo alterado através do tempo, derivando-se em dois conceitos: 1º) objetivo: dirigindo-se ao ato de desenhar, que, em inglês, foi substituído pela palavra *draw* (desenho), e, 2º) indireto: que se refere ao ato de projetar, em inglês, design. Curiosamente, ainda no idioma inglês, a palavra design pode ser usada tanto como um verbo, tanto como substantivo. O verbo refere-se ao processo de desenvolver um projeto de algo, produto, ideia, peça de arte etc. Enquanto como substantivo aplica-se ao projeto de forma geral, isto é, ao produto do design em si, previamente idealizado (Studart, 2022, p. 24).

Se levarmos o termo de forma literal, podemos inferir que mesmo os nossos ancestrais já praticavam o design em seus utensílios, decorações e vestes.

Figura 1. Amostras de ferramentas da idade da pedra de Nwya Devu no Tibete



Fonte: THE TELEGRAPH, 2018 .

A Figura 1 mostra instrumentos de pedra lascada encontrados em Nwya Devu no Tibete, por uma equipe do Instituto de paleontologia da China. Cada instrumento possui uma forma específica,

objetivando propósitos diferentes, conforme as necessidades de cada usuário. O design da forma de cada instrumento, meticulosamente esculpido pelo artesão, visava equilibrar a resistência do material com a otimização de seu uso.

Em termos históricos, Sardenberg explica:

Até então, do século XV adiante, uma parte dos conhecimentos do Design já existia, mas não havia palavra que o definisse como tal, até porque, a metalurgia, como Gutenberg usou na prensa, é um processo de produção já conhecido previamente. De definição e classificação de objetos a serem fabricados a partir de labores específicos a sociedade também entendia. Se era possível de ser realizado desde antes do Império Romano até mesmo desde a Idade dos Metais, quando a metalurgia surgiu, foi só no século XVIII, e depois no século XIX, que a indústria se articulou para alterar a forma como os profissionais de diferentes áreas eram angariados para um fim específico (os labores). O Design, uma das carreiras que se reclassificaram para executar suas tarefas, industriais, também foi impactado (Sardenberg, 2023, p. 31).

Com a crescente mecanização dos processos de criação, tanto nas artes quanto na comunicação em larga escala, como pôsteres, jornais e panfletos, e o aumento do acesso à leitura por parte da população, houve uma mudança significativa na cultura. Mesmo nos estágios iniciais da industrialização, nos quais surgiram os primeiros produtos comerciais, como embalagens, invólucros e manuais de uso, os designers desempenharam um papel crucial como profissionais artísticos, responsáveis por ajustar e aprimorar as formas finais da produção industrial (Sardenberg, 2023, p. 32).

4. Os muitos “designers”

Existem diversas áreas profissionais e de estudo que se dizem pertencentes ao campo do design. Sardenberg (2023) elabora a participação dos muitos profissionais do design, dentre suas variantes etimológicas, nas mais diversas áreas e etapas produtivas:

Por esses contextos e a partir da atuação dos Designers, em benefício das indústrias, o termo pode ser considerado: tanto o desenho técnico (Design) quanto o esboço livre (Design) do futuro produto; tanto o projeto (Design) quanto o plano de trabalho (Design) que será executado; tanto a técnica (Design) quanto a arte final (Design) do produto; tanto a forma estética dos produtos finalizados (Design) quanto a atuação profissional (Designer) e assim por diante. Devido a sua abrangência de atuação tão

diversa quanto a indefinição da sua conceituação é, é possível indicar que mais do que um desenhista de projetos o Designer é. Para a indústria, o Designer é um idealizador de novos produtos. E neste emaranhado de conhecimentos pertinentes a projeção e a construção dos itens de consumo, existe um pensamento projetista invisível por trás da atuação do profissional, que faz a indústria se mover. Designer é um pensador, desenhador, dos projetos da indústria e a faz continuar a crescer (Sardenberg, 2023, p. 26).

Nesse contexto de múltiplas áreas de atuação, sem esgotar todas as opções, temos Design de Animação, Comercial, Industrial, de Games, de Interiores, de Moda, Digital, Gráfico, de experiência, Web, de joias etc. Cada área com suas complexidades e possibilidades. Seria impossível cobrir todas as discussões em campos tão diversos de atuação em um único trabalho acadêmico. Portanto, faz-se mister definir um escopo da pesquisa restringindo-o a uma área, ainda que haja significativas intercambialidades e interseções de dilemas e discussões entre todas essas áreas. Por exemplo, no caso do Design Gráfico especificamente, a Associação dos Designers Gráficos do Brasil (ADG Brasil) o define como “processo técnico e criativo que utiliza imagens e textos para comunicar mensagens, ideias e conceitos, com objetivos comerciais ou de fundo social” (ADG Brasil, 2014).

O profissional/estudante da área encontra-se em meio a este cenário de profundos desafios técnicos, profissionais e formativos - como aqueles apresentados acima - em especial no que se refere à produção de sentidos sobre o que é ser designer (como são tecidos os seus processos de formação e sua multiplicidade de caminhos profissionais, nos quais convivem propostas com viés mercadológico e acadêmicos). Esse profissional precisa responder a cada uma das questões propostas pelo mercado, pela competição, pelo inevitável progresso tecnológico e pelas rápidas transformações sociais para sobreviver (e prosperar) nesse meio.

Os conceitos e significados atribuídos a essas profissões são moldados por múltiplas forças e interesses, que vão desde as universidades e o mercado de trabalho até as instituições de classe, o governo e a própria percepção pública de suas práticas e cotidiano. Mas quem deveria ter a autoridade para definir tais conceitos? Qualquer resposta implicará consequências inevitáveis: as universidades, por exemplo, determinam currículos; o mercado impõe suas lógicas e dinâmicas; e o governo, juntamente com sindicatos, busca estabelecer limites trabalhistas e delimitar áreas de atuação. Por sua vez, os próprios designers expressam suas perspectivas sobre a profissão por meio de testemunhos, trabalhos, debates, vídeos e diálogos (Studart, 2024).

Esse intercâmbio de lógicas e possibilidades configura uma problemática que acreditamos merecer investigação por parte de pesquisadores, profissionais, professores e estudantes da área, fomentando a ampliação do debate e a análise de suas diversas ramificações. Entre as questões que consideramos centrais, destacamos: quais percursos formativos vêm sendo concebidos e discutidos pelos profissionais de design? De que maneira essas alternativas de formação são avaliadas frente às exigências do mercado e aos novos modos de aprender e exercer a atividade? E, sobretudo, sob a perspectiva educacional — considerando a construção curricular e a preparação de novos profissionais — quais são as visões e interpretações a respeito dos processos de formação profissional, formais e não formais, que têm sido acessados por estudantes e profissionais do design?

Consideramos que, ao nos debruçarmos sobre essas questões, os resultados possibilitarão uma leitura abrangente e reveladora da dinâmica de soluções orgânicas produzidas e discutidas entre os membros desse grupo profissional. Por meio de paralelos com outras áreas, acreditamos ainda ser possível suscitar reflexões pertinentes a diversos campos profissionais e de estudo afins, bem como levantar considerações relevantes sobre os conceitos de formação formal e não formal na era digital.

Por fim, compreender os sentidos do design e os múltiplos caminhos que estruturam a formação e a atuação dos profissionais dessa área permite refletir criticamente sobre os limites e as potencialidades da prática no mundo contemporâneo. Mais do que uma simples atividade técnica, o design se apresenta como campo plural, atravessado por disputas simbólicas, pressões econômicas, exigências tecnológicas e, sobretudo, por expectativas sociais de transformação. Essa multiplicidade exige um olhar atento e investigativo sobre os modos de aprender e ensinar design, assim como sobre as estratégias que os próprios profissionais elaboram para construir trajetórias significativas e sustentáveis em um cenário cada vez mais instável.

Ao vislumbrar esse panorama, espera-se que este artigo contribua para fomentar e expandir o debate sobre formação e prática no design, ampliando o entendimento sobre os desafios e possibilidades desse campo no século XXI.

5. Considerações finais

A partir da análise aqui proposta, torna-se evidente que o campo do design, embora ainda marcado por indefinições conceituais e institucionais, ocupa um lugar de destaque nas dinâmicas culturais, econômicas e tecnológicas da contemporaneidade. O designer, especialmente aquele que atua no universo gráfico, encontra-se diante de um cenário que combina a valorização de competências técnicas com o aprofundamento de habilidades simbólicas e comunicacionais. Mais do que executar projetos, esse profissional participa da construção de sentidos, dialogando com as exigências de um mercado em constante transformação e com os modos múltiplos de aprender e ensinar a própria prática.

Ao observar os diferentes caminhos formativos disponíveis, nota-se que a atuação no design ultrapassa os limites da formação acadêmica tradicional, incorporando trajetórias construídas em espaços não formais, experiências práticas e redes de aprendizagem colaborativa. Essa pluralidade não representa uma fragilidade, mas sim um traço constitutivo da profissão, que se reinventa ao mesmo tempo em que enfrenta tensões quanto ao reconhecimento institucional, à regulamentação e à sustentabilidade das carreiras.

Ao trazer o design gráfico como eixo de análise, o artigo buscou iluminar dilemas e recorrências que atravessam o campo do design como um todo, mostrando como a prática profissional está entrelaçada a disputas por legitimidade, acesso e permanência. A dificuldade de estabelecer uma definição única para a figura do designer não enfraquece o campo, mas antes reforça sua complexidade e sua abertura para múltiplas leituras e formas de inserção social.

Refletir sobre o que é ser designer hoje, portanto, não é apenas uma questão técnica ou curricular, mas um convite à compreensão ampliada de como as práticas de projeto se articulam com valores, expectativas, transformações culturais e exigências do mundo do trabalho. Embora o recorte tenha privilegiado o design gráfico, as questões aqui discutidas ecoam amplamente em outras áreas do design e, de forma mais abrangente, em diferentes campos profissionais que também enfrentam os desafios da adaptação tecnológica, da formação híbrida e da busca por reconhecimento. Ao reunir essas reflexões, espera-se que o presente estudo contribua para fortalecer uma visão crítica e sensível sobre a formação e a atuação dos designers, especialmente em um momento em que repensar os modos de produzir, comunicar e intervir no mundo se faz cada vez mais necessário.

Referências

ADG BRASIL. **Design gráfico brasileiro: guia de referência**. São Paulo: ADG Brasil, 2014. Disponível em: <https://www.adg.org.br>.

ALMEIDA, Suely F. de; MATTEONI, Raquel. O designer gráfico e sua inserção no mercado de trabalho: limites e possibilidades. In: P&D DESIGN, 11., 2014, São Paulo. **Anais...** São Paulo: FAU-USP, 2014.

BERTONI, João Ricardo; SILVEIRA, Aline dos Santos; MEYER, Ana Luísa Escosteguy. Formação em design e as novas diretrizes curriculares nacionais. **Revista Educação Gráfica**, v. 19, n. 1, p. 78–89, 2015.

BRAGA, Marcos da Costa. Design é campo de conhecimento multidisciplinar. **Jornal da Universidade – UFRGS**, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/jornal/design-e-campo-de-conhecimento-multidisciplinar>.

BRASIL. Projeto de Lei nº 24, de 2013. **Define a profissão de Designer**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=556837>.

FERREIRA, Alex de Souza. **Ser freelancer: como começar, trabalhar e se destacar no mercado criativo**. São Paulo: Independente, 2018.

FERREIRA, Alex de Souza. O dia a dia de um designer freelancer. **Revista Designer Brasil**, n. 42, p. 2–4, 2023.

FIALHO, Francielle; ALMEIDA, Suely F. de. Profissionalização do designer gráfico: uma análise da CBO. **Revista Educação Gráfica**, v. 21, n. 2, p. 85–99, 2017.

GRUSZYNSKI, Ana Lúcia. **Design gráfico: produção e mercado**. Porto Alegre: UFRGS, 1999.

LUPTON, Ellen. **Design gráfico: a nova geração**. São Paulo: Cosac Naify, 1996.

SARDENBERG, Eduardo. **História do design: da Revolução Industrial ao século XXI**. São Paulo: Blucher, 2023.

SOUZA, Caio. Tecnologias e design gráfico: impactos e adaptações. **Revista Interface Digital**, [s.l.], 2023. Disponível em: [inserir link].

STUDART, Freddy Souza Brasil. **Caminhos formativos no debate online: um estudo netnográfico das discussões no YouTube sobre a formação de designers**. 2024. 337 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

THE TELEGRAPH. Ancient stone tools discovered in Tibet reveal early human presence. **The Telegraph**, 31 out. 2018. Disponível em: <https://www.telegraph.co.uk/news/2018/10/31/ancient-stone-tools-discovered-tibet-reveal-early-human-presence/>.

UFRGS. **Jornal da Universidade**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2019.
Disponível em: <https://www.ufrgs.br/jornal>.