



IlhaDesign

5 anos projetando o futuro!

2011

1. Conhecendo o projeto Ilha Design



O Ilha Design é um projeto de **Design Social** criado por alunos dos cursos de graduação em Comunicação Visual Design e Desenho Industrial da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ.

Nós pretendemos levar **Design e Artes** como fatores de **integração** social e cultural para alunos de **escolas municipais** na Ilha Grande e para toda a **comunidade** local. O evento acontece na Escola Municipal Brigadeiro Nóbrega, na Vila do Abraão, que recebe também os alunos da Escola

Municipal Monsenhor Pinto de Carvalho, do Saco do Céu, durante a realização do evento e outras escolas da ilha. São **3 dias inteiros** com atividades para **todas as séries** – do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental, Educação de Jovens e Adultos (EJA) e Ensino Médio, aberto também para a comunidade. Esse ano teremos ainda uma **miniedição especial** no CIEP do Humaitá, Rio de Janeiro, fruto da nossa parceria com o **NDesign Rio 021** (Encontro Nacional de Estudantes de Design) que é **maior** evento de Design do **Brasil**.



Somos apaixonados por cultura, por gente, por ensino, aprendizagem, por Artes e Design. Aprendemos e **desenvolvemos** muitas coisas na universidade, e queremos compartilhar com quem tem acesso restrito à **informação** e às **artes** de forma geral. Vamos com a pretensão de levar **conhecimento**, de incentivar a **criatividade** e dar a esperança de um **futuro** melhor. Voltamos com a consciência de que nós também fomos alunos. Aprendemos que o trabalho só funciona se for em **equipe**, que respeito se conquista com conversa e **humildade**, que a felicidade está nos menores **detalhes** coloridos da vida, e que cada edição é um novo **aprendizado**.

Hoje o **Ilha Design** conta também com a participação de alunos de **outros cursos** como Publicidade, Teatro, Dança, Cinema, Ciências da Computação, Arquitetura e Artes Plásticas, e de diversas universidades do Rio de Janeiro, entre elas a PUC, a UERJ, a Facha, a Univercidade.

Começamos como um pequeno **sonho** que foi crescendo e ganhando novos adeptos a cada ano, pessoas que **acreditam** que o Design pode sim ajudar a mudar **vidas**. Esperamos que você acredite também e venha contribuir para um **mundo melhor!**

Onde?

O evento acontece na Escola Municipal Brigadeiro Nóbrega, na **Vila do Abraão**, que recebe também os alunos da Escola Municipal Monsenhor Pinto de Carvalho, do **Saco do Céu**, durante a realização do evento e outras escolas da Ilha Grande.

Ilha Design 5

Escola Municipal Brigadeiro Nóbrega
Praia do Abraão – Ilha Grande, Angra dos Reis – RJ
Data: 25, 26 e 27 de outubro de 2011

Contato

contato@ilhadesign.com.br
www.ilhadesign.com.br
www.facebook.com/ProjetoIlhaDesign
[@ilhadesign](https://www.instagram.com/ilhadesign)



2. Introdução

O **Design**, como uma área que teve origem na união das **Artes** Clássicas com as Artes **Aplicadas**, gera para o estudante o conhecimento do processo criativo e técnico, bem como o envolvimento do fazer e da execução de forma **funcional**, metodológica. Esse diferencial possibilita aos seus profissionais facilidades de relacionamento com os demais campos das artes em seus afazeres e **potencializa** ferramentas para o campo da **didática** e pedagogia junto à **educação** utilitária nos cursos de ensino de artes.

O **Ilha Design** utiliza princípios do **Design Universal**, ou Design Total, que é o design que inclui, o “**design para todos**”. É um enfoque no design de produtos, serviços (design gráfico) e ambientes, a fim de que seus projetos possam ser usados pelo maior número de pessoas possível independente de idade, habilidade ou situação. Está diretamente relacionado ao conceito de **sociedade inclusiva** e sua importância tem sido reconhecida pelo governo, empresários e indústrias.

O projeto **Ilha Design** incentiva a **troca de conhecimento** entre graduandos e estudantes da Escola Municipal Brigadeiro Nóbrega, que participam não só durante o evento, mas ao longo do ano, como monitores e **expandindo** o conhecimento durante as aulas de Artes na Escola. Os graduandos são responsáveis não só pela **organização** do projeto, mas também por **oficinas** e diferentes espaços de **integração** durante o evento. O projeto Ilha Design é convidado pelo projeto **Vida na Ilha**, projeto de Artes da Escola e hoje faz parte do calendário escolar.

3. Tema

Todo ano o projeto procura associar o evento a um **tema** importante e em destaque. Esse ano o tema é: **5 R's da Sustentabilidade**. A Sustentabilidade é um assunto em alta na sociedade e nada mais propício do que comemorar 5 anos de evento com um tema de tamanha importância para a futura geração.

Repensar, Reduzir, Reutilizar, Recusar e Reciclar - São as ferramentas que o **Ilha Design** propõe para juntos mudarmos o rumo do **mundo**! Saiba um pouco mais sobre eles:



Repensar

Realmente precisamos de determinados produtos que compramos ou ganhamos?

Compramos produtos duráveis/resistentes, evitando comprar produtos descartáveis?

Evitamos a compra de produtos que possuem elementos tóxicos ou perigosos?





Reduzir

- Comprar somente o necessário;
- Comprar produtos duráveis;
- Adotar um consumo mais racional;
- Comprar produtos que tenham refil;
- Diminuir a quantidade de pacotes e embalagens;
- Evitar gastos desnecessários de papel para embrulhar presentes.



Reutilizar

- Comprar produtos cujas embalagens são reutilizáveis e/ou recicláveis;
- Usar o verso da folha de papel para escrever;
- Pintar móveis antigos e customizar roupas, fazendo-os parecer novos;
- Trocar a capa dos estofados em vez do sofá inteiro.





Recusar

NÃO, NÃO, NÃO!

Sim, é isto mesmo. É o que você deve dizer:

Aos produtos que são maléficos ao meio ambiente;

Às empresas que utilizam trabalho escravo, tanto infantil quanto adulto;

E a todo consumo desenfreado.

Recusar é analisar, estudar, comparar para poder negar aquele produto ou aquela empresa.

Reciclar

Através da reciclagem, os produtos (= lixo) serão transformados em matéria-prima para se iniciar um novo ciclo de produção-consumo-descarte.

Comprar produtos reciclados;

Comprar produtos cujas embalagens sejam feitas de materiais reciclados;

Participar de campanhas para coleta seletiva de lixo;

Organizar em seu trabalho/escola/bairro/rua/comunidade/igreja/casa um projeto de separação de materiais para coleta seletiva.



4. Problema

A comunidade do Abraão

sofre de uma realidade social alarmante, expressada sobretudo pela **baixa renda** da população local, pela **escassez de recursos** na escolas públicas e pela dificuldade de acesso a **informações**. Ilha Grande é também uma **reserva ecológica**, mas que sofre com o **turismo predatório**. O Ilha Design proporciona oportunidades extraordinárias, como a de usar o Design e as Artes para atender as necessidades de pessoas que estão reivindicando **soluções** inovadoras e ecologicamente **sustentáveis** para problemas cotidianos e para cuidar melhor do **paraíso** em que vivem.



5. Justificativa



“Proporcionar satisfação às pessoas nas coisas que elas forçosamente devem usar é uma das grandes tarefas do design.”

William Morris

Design e Artes na comunidade do Abraão são caminhos alternativos, formas de **expandir os horizontes**, de estimular a **criatividade**, valorizar recursos próprios, além de poder criar soluções para problemas diários, evidenciando-se que é possível buscar uma maior qualificação profissional para a geração de **melhorias reais** de qualidade de vida.

A **Ilha Grande** é uma **Reserva Ecológica** e o projeto auxilia na educação para a **valorização** de um patrimônio como esse, ensinando como prosperar **preservando**. O projeto é uma experiência única que leva o conhecimento desenvolvido em uma grande Universidade que é a **UFRJ** para uma Escola Municipal, **integrando** estudantes de diversas idades e diversos níveis, promovendo a troca de **experiência** entre graduandos e estudantes da Escola Municipal Brigadeiro Nóbrega, o que projeta não só a universidade mas principalmente a Escola e a região para **novos e promissores horizontes**.

6. Histórico



O Ilha Design aconteceu pela primeira vez em 2007, com quase nenhum patrocínio e com **muita força de vontade**. O sucesso foi tão grande que nunca mais parou, continuando com **edições anuais** na Vila do Abraão, em Ilha Grande, com cada vez mais pessoas **engajadas**, apoiadores **apaixonados** e novidades todo ano!

2007 – Ilha Design 1

Escolas envolvidas: Escola Municipal Brigadeiro Nóbrega – Ilha Grande

Participantes: aproximadamente 1000 (entre crianças, jovens e adultos)

Atividades: Oficinas, Espaços Abertos, Exposição dos trabalhos e Palestra.



2008 – Ilha Design 2

Escolas envolvidas: Escola Municipal Brigadeiro Nóbrega – Ilha Grande

Participantes: aproximadamente 1500 (entre crianças, jovens e adultos)

Atividades: Oficinas, Espaços Abertos, Exposição dos trabalhos, Exibição de vídeos, Apresentação teatral e Palestra.

2009 – Ilha Design 3 – Ilha de Gigantes

Escolas envolvidas: Escolas Municipais Brigadeiro Nóbrega e Monsenhor Pinto de Carvalho.

Participantes: aproximadamente 2000 (entre crianças, jovens e adultos)

Atividades: Oficinas, Espaços Abertos, Exposição dos trabalhos, Exibição de vídeos, Apresentações de teatro e dança, Palestra, Apresentação musical e Desfile dos alunos com suas produções.



2010 – Ilha Design 4 – Na Busca pela Sustentabilidade

Escolas envolvidas: Escolas Municipais Brigadeiro Nóbrega e Monsenhor Pinto de Carvalho.

Participantes: aproximadamente 2500 (entre crianças, jovens e adultos)

Atividades: Oficinas, Espaços Abertos, Exposição dos trabalhos, Exibição de vídeos, Apresentações de dança, Contação de histórias, Palestra, Desfile pela Vila do Abraão com apresentação da Banda de Ilha Grande - formada pelas crianças, Apresentação de pirofagia-, e participação de todos: oficinairos, alunos, professores e comunidade.



7. Resultados

A repercussão foi tão positiva entre estudantes, professores, pais, diretores e organizadores que gerou **mudanças satisfatórias** entre os estudantes, professores e membros da Escola Brigadeiro Nóbrega; dentre elas podemos ressaltar a **percepção e a valorização** dos recursos naturais disponíveis na Ilha Grande por parte dos alunos que passaram a **levar** as ideias e as soluções **plantadas** no **Ilha Design** para sua própria vida, para a família e para a comunidade. Também foi possível uma **nova visão** da Arte e o reconhecimento do Design como fator de **integração**, de geração de renda e de enriquecimento cultural, além do aumento da **autoestima**.

Este ano, o Ilha Design está indo para a sua **quinta edição** com resultados importantes para a comunidade, como a valorização do **ensino** de Artes no primeiro e no segundo segmento escolar e uma maior **visibilidade** para a Escola, o que traz uma relevância para obtenção de **recursos** perante a Secretaria de Educação. A valorização do ensino das Artes durante o ano letivo também foi percebida nos alunos, que se tornaram muito mais **participativos** nessa disciplina. Esses dados são possíveis mediante o **acompanhamento** dos professores da Escola e o retorno das expectativas e ações realizadas durante o ano escolar.

O projeto também trouxe impactos para os **estudantes de Design** envolvidos no projeto, abrindo-os para uma visão mais consciente sobre **sustentabilidade** e seu papel na **sociedade**.

8. Reconhecimento



Premiações

- > Menção Honrosa no 5o. Congresso de Extensão da UFRJ.

Participação em Congressos Internacionais

- > 7º Congresso Internacional de Educación Superior "Universidad 2010" - Havana, Cuba
- > LeNS - Sustainability in Design: NOW! - Bangalore, Índia

Participação em Congressos e eventos nacionais:

- > II Seminário de Linguagem Visual e Educação da UERJ - 2009
- > Ndesign Rio 2011
- > Rdesign Carioca 2010

Publicações em jornais e websites

- > Revista ABC Design
- > Jornal O ECO da Ilha Grande
- > Boletim Olhar Virtual da UFRJ
- > Jornal do Vale de Angra dos Reis
- > Site Coletivo Verde



9. Metas

- > Ressaltar a importância do **Design** e da **Arte** como fatores de **integração** social e cultural na **comunidade**;
- > **Identificar** e **apresentar** os diversos ramos de atuação da Arte e do Design, mostrando aos estudantes outras opções de atuação, o que lhes renderá **novas possibilidades** profissionais em um **futuro** próximo;
- > Estimular o **interesse** pelo Design e pelas Artes no Ensino Fundamental, no Ensino Médio e na Educação de Jovens e Adultos, proporcionando aos estudantes, através da **percepção visual**, um novo olhar crítico e uma tomada de consciência para a valorização da Arte, que em muito pode contribuir para a **formação** integral do indivíduo;
- > Iniciar e **conscientizar** os estudantes de Design e Arte sobre a questão social, a **sustentabilidade** e os problemas socioculturais;
- > **Promover** o Design, sinalizando que este pode e deve ser **acessível** a todos. - Começar um movimento de integração das mães da comunidade à Escola;
- > Aumentar o número de estudantes que procuram uma **formação superior**;
- > Incentivar o **desenvolvimento** econômico e sócio-cultural da Ilha Grande através de seus próprios moradores.

10. Metodologia

Pretende-se desenvolver atividades práticas, tendo o Design e a Arte como eixos centrais, através de **oficinas** ministradas pelos estudantes de Design da UFRJ (e de outras universidades envolvidas) para os alunos da escola selecionada. As atividades são desenvolvidas com critérios principalmente de sustentabilidade e **inclusão social**, levando-se em conta a **realidade** econômica e de consumo da comunidade do Abraão, os potenciais e restrições de sua reserva ecológica e atividade turística. Os conhecimentos que passamos são aprendizados da faculdade, de pesquisas e da vida.

O evento também contará com uma **exposição de trabalhos** desenvolvidos por graduandos, **exibição de vídeos** (animações) e **Espaços Abertos**, nos quais estarão presentes outras áreas que se relacionam com o Design e a Arte, desenvolvendo alguma atividade prática.

O **Ilha Design** oferece espaço a todos da comunidade local e está **aberto** a qualquer um que se interesse em conhecer nosso trabalho mais de perto.



11. Resultados Esperados



> **Despertar** nos cidadãos a **consciência** da existência e da importância do Design como instrumento modificador e facilitador da qualidade de vida, criando um **vínculo** entre os estudantes da comunidade e a profissão, com expectativas de melhorias de renda, **enriquecimento cultural** e preocupação ambiental.

> Formação de **novos designers**, cada vez mais **engajados** em Design Social e Eco Design (Design que trabalha com Sustentabilidade).

> **Integração** da Universidade nas comunidades e apoio ao sistema de ensino público, gerando possibilidades de **crescimento** sócio-cultural.

> Valorização do Ensino de Artes na Escola e da sua utilização no cotidiano.

> **Projeção** social, cultural e econômica da região e das pessoas e entidades **envolvidas**.



12. Atividades Previstas

Oficinas

Ministradas por estudantes de Design, Artes, ou áreas correlatas, em duplas, com temas que preferencialmente apresentem soluções sustentáveis. As oficinas contam com uma parte teórica e uma parte prática onde cada aluno desenvolve um projeto baseado no que aprendeu. Muitas das coisas ensinadas em nossas oficinas podem continuar sendo feitas após o término do evento, como forma de reaproveitamento de resíduos e até mesmo geração de renda. Os trabalhos são expostos durante o evento e depois os alunos ficam com seus respectivos produtos.



Oficinas Mirins

Estudantes que se destacam durante as aulas de Arte, ao longo do ano, oferecerão “mini” oficinas, com uma duração menor e com o auxílio de um monitor, para colegas da turma e da Escola.



Espaços Abertos

São espaços práticos ministrados por um grupo de até 4 graduandos. Não necessita inscrição prévia e toda a comunidade pode participar, mesmo os não-alunos. Pretendem integrar Design e Artes a outras áreas como Dança, Teatro, Música, Educação Física, Psicologia, entre outras. Devem ser atividades rápidas, atendendo de forma dinâmica diversos grupos de pessoas de diferentes idades que estejam passando pelo local e demonstrem interesse em participar.

Exibição de Vídeos

Mostra de animações e curta-metragens que envolvam Design e Artes. Essa mostra ocorre durante todo o evento.



Palestras

Voltadas para osicineiros e pessoal do espaço aberto. As palestras levam profissionais de diferentes áreas do Design para nossos voluntários. Já contamos com a presença de Ronaldo Oliveira - do AnimaMundi, Fernanda Precioso - Designer do Jornal o Dia, André Cardoso e Rodrigo Stevam - Designers da Globo.com e Taissa Maleck - Designer de Jóias da Nathan.



Exposição

Será realizada uma exposição com os trabalhos desenvolvidos durante o evento e trabalhos acadêmicos de estudantes da UFRJ, para que os estudantes locais conheçam parte do que é desenvolvido na universidade e para que todos saibam e troquem conhecimento sobre o que é trabalhado durante o evento.

Apresentações

Apresentações de dança, teatro e áreas afins através de parcerias com outros grupos de universidades.

Desfile

O evento terá um desfile para promover tanto o projeto, quanto os envolvidos pela comunidade. Esse desfile acontecerá na abertura do evento e contará com a participação dos estudantes da Escola Municipal Brigadeiro Nóbrega.

13. Divulgação

A divulgação do evento será feita através de:

- > Website;
- > Palestras na UFRJ e em outras Universidades
- > Oficinas, Palestras e Bazares em encontros estudantis nacionais e regionais;
- > Divulgação nos principais sites de conteúdo especializado
- > Divulgação através de e-mail marketing para aproximadamente 3000 pessoas.
- > Vídeo veiculado na internet em sites como youtube, vimeo;
- > Jornal de Distribuição interna na UFRJ;
- > Jornal O ECO - veiculado na Ilha Grande e em Angra dos Reis.
- > Cartazes distribuídos pela UFRJ e outras universidades que oferecem curso de Design no Rio de Janeiro, pela Ilha Grande e por Angra dos Reis
- > Divulgação nas mídias sociais como Facebook, Twitter e Orkut;



Produtos Previstos

Divulgação da categoria Apoio

- > **Website;**
- > **Vídeo** do evento de 2011;
- > 50 **Cartazes** distribuídos pela UFRJ e pela Ilha Grande;
- > Página do Ilha Design no **Facebook** e Comunidade no **Orkut**.



Divulgação da categoria Patrocínio (destaque maior que Apoio)

- > 700 **Camisas** que serão usadas por todos que participam do Evento;
- > 200 **guias do evento;**
- > **Website;**
- > Espaço para **propaganda** no **site** e/ou **guia do evento** (voltado para os Oficineiros).
- > 2 **Banners;**
- > **Vídeo** do evento de 2011;
- > 50 **Cartazes** distribuídos pela UFRJ e pela Ilha Grande.
- > Perfil e página do Ilha Design no **Facebook**, Perfil e Comunidade no **Orkut**, Perfil no **Twitter**.

14. Patrocínio

Os patrocinadores terão seus nomes expostos nas costas das **camisas**, nos **cartazes**, nos **banners**, na apresentação do **projeto** e no **site** do evento. O tamanho da logo do patrocinador e a posição de cima para baixo, da esquerda para a direita nas peças será dada de acordo com a cota do patrocínio. As maiores cotas ficarão na parte superior da camisa (cotas acima de quatro mil reais, seguidas das acima de mil reais.)

Cotas abaixo de mil reais contam como **apoio**.

Os patrocinadores poderão ceder **recursos próprios** para cada cota escolhida.

Poderá ser negociado um **Patrocínio Master** que contemple as maiores necessidades do evento, o que dará **destaque diferenciado e privilegiado** ao patrocinador.



Cotas de Patrocínio

~~Cota Lagoa Verde: Impressões de cartazes, banners e certificados para alunos e participantes.~~

~~O patrocinador deverá disponibilizar R\$ 2300,00.~~ **PATROCINADO**

Cota Lagoa Azul: Hospedagem de professores e palestrantes em pousadas.

O patrocinador deverá disponibilizar **R\$ 850,00.**

Cota Lopes Mendes: Material para o kit do Oficineiro.

O patrocinador deverá disponibilizar **R\$ 1800,00.**

Cota Gruta do Acaiá: Material para os Espaços Abertos.

O patrocinador deverá disponibilizar **R\$ 1600,00.**

Cota Parnaíoca: Camisas para palestrantes, professores, alunos e equipe.

O patrocinador deverá disponibilizar **R\$ 5000,00.**

Cota Caxadaço: Transporte de materiais para as oficinas e demais materiais necessários ao evento.

O patrocinador deverá disponibilizar **R\$ 900,00.**

Cota Aventureiro: Transporte da Equipe em viagens de organização antes do evento.

O patrocinador deverá disponibilizar **R\$ 1500,00.**

Esse ano temos também pequenas cotas, para que todos possam ajudar!

Cada **Oficina** foi dividida em **4 cotas**:

- > **Material** para a atividade;
- > **Transporte** até Ilha Grande;
- > **Alimentação** durante o Evento;
- > **Hospedagem** dos Oficineiros.

Cada cota tem o valor de **R\$250,00** e a adoção de **4 cotas** caracteriza a pessoa ou empresa como **Padrinho de uma Oficina**, e terá os devidos créditos como **Apoio!** Os cartazes de divulgação da oficina e por ventura outros materiais, também conterão a logo da empresa.

Não pode adotar 4 cotas, mas pode adotar 1, 2 ou 3?

Participe! Além de ajudar o projeto divulgaremos a logo da sua empresa em nossas redes sociais e no nosso site.

1 Oficina
já foi
adotada!

Faltam
29!



15. Equipe

Orientação

Coordenador

Celso Pereira Guimarães - Docente da Escola de Belas Artes / UFRJ

Células

Gestão

Elis dos Anjos - Estudante de Comunicação Visual Design EBA / UFRJ

Conteúdo

Lucas Brazil - Estudante de Desenho Industrial EBA / UFRJ

Filipe Duarte Marcelino - Estudante de Desenho Industrial EBA / UFRJ

Estrutura

Tânia Mendonça Almeida - Estudante de Comunicação Visual Design EBA / UFRJ

Ana Carolina Rodrigues Alcântara - Estudante de Desenho Industrial EBA / UFRJ

Criação

Karina Amaral - Estudante de Comunicação Visual Design EBA / UFRJ

Carlos Victor da Silva - Ciência da Computação IM / UFRJ

Felipe André Carvalho de Sousa - Estudante de Comunicação Visual Design EBA / UFRJ



Comunicação

Gabriel de Lima Gonçalves - Estudante de Desenho Industrial EBA / UFRJ

Andréa Cebukin - Estudante de Comunicação Visual Design EBA / UFRJ

Recursos

Luiza Ferreira de Almeida - Estudante de Comunicação Visual Design EBA / UFRJ

Patrícia Koblischek Rodrigues - Estudante de Design Gráfico PUC-Rio

Registro

Francisco de Salvo Carriço - Estudante de Desenho Industrial EBA / UFRJ

Bianca Romi de F. Gomes - Estudante de Comunicação Visual Design EBA / UFRJ

Trainees do Ilha

Nathália Cirne - Estudante de Desenho Industrial EBA / UFRJ

Laís Pedroza - Estudante de Educação Artística EBA / UFRJ

Carine Felgueiras - Estudante de Arquitetura FAU / UFRJ

Equipe na Escola Municipal Brigadeiro Nóbrega

Elizabeth Elisa dos Anjos / licenciada pela Escola de Belas Artes da UFRJ, professora de Artes Visuais na Escola Municipal Brigadeiro Nóbrega.

Realização



Universidade Federal do Rio de Janeiro UFRJ

Escola de Belas Artes

Av. Ipê, 550 - 7º andar. Cidade Universitária - Ilha do Fundão, Rio de Janeiro

www.ufrj.br

Co-realização

Escola Municipal Brigadeiro Nóbrega

Parceiros

Rio Books

Jornal O ECO

Pousada Recanto da Bruna

Restaurante Bier Garten

Café com Arte