

## CONSCIENTIZAÇÃO ATRAVÉS DA PRÁTICA: VÍDEOS E PÔSTERES COMO FERRAMENTAS DE ENSINO DE ÉTICA E LEGISLAÇÃO PARA DESIGNERS

Arthur Simon Zanella<sup>1</sup>

arthur.zanella@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

O exercício do design gráfico na contemporaneidade transcende a mera aplicação de habilidades técnicas, posicionando-se como uma prática social carregada de implicações éticas, legais e econômicas. Em um cenário marcado pela aceleração tecnológica, onde ferramentas de Inteligência Artificial Generativa e plataformas digitais reconfiguram constantemente as noções de autoria e propriedade intelectual, formar designers conscientes de suas responsabilidades torna-se imperativo durante sua trajetória acadêmica. A inclusão de uma disciplina como "Ética, Legislação e Propriedade Intelectual" já no primeiro semestre do curso de Design Gráfico surge neste contexto não como um apêndice curricular, mas como alicerce fundamental para a formação profissional integral, a prevenção de riscos jurídicos e a construção de uma postura crítica, sendo um desafio pedagógico complexo, especialmente em um contexto digital marcado por debates sobre plágio, I.A. e propriedade intelectual. Esta pesquisa relata uma experiência didática nesta disciplina, onde os alunos produziram pôsteres expositivos e vídeos para redes sociais como forma de internalizar e comunicar conceitos legais e dilemas morais da profissão, lidando com a restrição de tempo nos vídeos e a necessidade de clareza nos pôsteres. Os estudantes ingressantes, nativos digitais, tem como objetivo transformar seu repertório intuitivo de produção e consumo de conteúdos em uma postura profissional reflexiva, capaz de navegar nas complexas intersecções entre a criação

---

<sup>1</sup> Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA-USP. Mestre em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Mackenzie. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

artística, o compliance legal e o impacto social, convertendo o potencial criativo dos alunos em ferramentas de conscientização coletiva.

Como metodologia, foi feita a revisão por pares, simulando dinâmicas profissionais de criação coletiva e gestão de críticas, onde soluções binárias frequentemente se mostram insuficientes, com múltiplas etapas de refinamento baseadas em críticas construtivas, tendo o professor como mediador, ajudando a filtrar informações e destacando contradições, dependendo do contexto ético, simulando a dinâmica profissional de revisões em agências, onde projetos são aprimorados por uma equipe.

Ao verem seus projetos impressos e expostos em espaços de circulação comum, os estudantes vivenciam pela primeira vez a sensação de ter seu trabalho como designers reconhecido institucionalmente, o que fortalece sua identidade profissional e autoestima criativa. Como resultado, essa experiência concreta de "publicação" estimula maior cuidado com a qualidade técnica e conceitual dos trabalhos, já que estarão sujeitos ao olhar crítico de toda a comunidade acadêmica, preparando-os para futuras situações de exposição de portfólio e apresentações profissionais.

A maturidade e a qualidade dos vídeos também revelaram como a cultura digital intrínseca a vida dos estudantes pode ser canalizada para fins acadêmicos e profissionais quando adequadamente orientada. Para os demais alunos que transitam pelos espaços onde os pôsteres estão expostos, a mostra funciona como uma ferramenta de aprendizagem horizontal, mostrando que a produção acadêmica pode e deve ultrapassar os limites da avaliação tradicional para se tornar um bem cultural compartilhado, enriquecendo o ambiente de aprendizagem e reforçando o papel social da instituição como formadora de profissionais conscientes e tecnicamente preparados.

**Palavras-chaves:** Maturidade Profissional. Nativos Digitais. Aprendizagem Horizontal.