

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

# EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

REFERENCIAIS CURRICULARES NACIONAIS  
DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL  
DE NÍVEL TÉCNICO

ÁREA PROFISSIONAL: **DESIGN**

BRASÍLIA  
2000

# SUMÁRIO



I. APRESENTAÇÃO	<b>3</b>
II. DELIMITAÇÃO E INTERFACES DA ÁREA	<b>4</b>
III. CENÁRIOS, TENDÊNCIAS E DESAFIOS	<b>6</b>
IV. PANORAMA DA OFERTA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL	<b>8</b>
V. PROCESSO DE PRODUÇÃO NA ÁREA	<b>10</b>
VI. MATRIZES DE REFERÊNCIA	<b>13</b>
VII. INDICAÇÕES PARA ITINERÁRIOS FORMATIVOS	<b>28</b>
ANEXO	<b>30</b>

# I - APRESENTAÇÃO



Os Referenciais Curriculares Nacionais da Educação Profissional têm como objetivo oferecer subsídios à formulação de propostas curriculares para o nível técnico. Foram desenvolvidos para aproximar a prática escolar às orientações expressas nas Diretrizes Curriculares para a Educação Profissional de Nível Técnico na área de **Design**.

Este documento é composto por um conjunto de textos sobre essa área profissional, de quadros-síntese sobre as funções e subfunções do processo produtivo, as competências e habilidades requeridas de seus profissionais, bem como as bases tecnológicas relacionadas a essas competências. A metodologia proposta por esta Secretaria para o desenvolvimento dos referenciais curriculares, considerou as seguintes etapas:

- Identificação das áreas profissionais.
- Pesquisas bibliográficas e consultas a profissionais e empresas da área, e a entidades ligadas à educação profissional.
- Caracterização do processo de produção na área.
- Identificação dos conjuntos de competências, habilidades e bases tecnológicas.
- Validação do processo de produção e dos conjuntos de competências, habilidades e bases tecnológicas.
- Redação de textos introdutórios e explicativos.

Registre-se aqui a colaboração de todos os consultados e entrevistados para a formulação destes referenciais, oferecendo, além de informações relevantes, seus tempos e espaços profissionais.

A organização e a atuação de fóruns permanentes, conforme estabelecido pela atual legislação da educação profissional, que promovam a aproximação entre a educação e os setores produtivos, possibilitarão, além das parcerias para a realização da reforma da educação profissional, uma contínua atualização e aperfeiçoamento das referências contidas neste documento.

RUY LEITE BERGER FILHO  
Secretário de Educação Média e Tecnológica

## II - DELIMITAÇÃO E INTERFACES DA ÁREA



O vocábulo Design identifica, entre os povos da língua inglesa, o projeto como transformação, configurando a disposição de transformar os objetos e os ambientes. Dessa forma, o Design tem nítidas interfaces com outras áreas, como as de Artes, Comunicação, Construção Civil, Agropecuária, Indústria e Informática.

Estudos realizados por profissionais conceituados não vislumbram limites bem definidos entre o trabalho das áreas de Design e de Arquitetura, principalmente quando se trata de Design de Interiores. Engenheiros, arquitetos e profissionais como vitrinistas e paisagistas, pertencem ao mesmo universo, ou seja, o mundo do design dos espaços ocupados pelo homem. O paisagista tem seu universo ligado às áreas externas das edificações e às áreas livres, tendo sua fronteira de atuação com os arquitetos que constroem e com os decoradores que criam os ambientes de interiores

O arquiteto Paulo Montoro também deixa transparecer as interligações entre áreas, quando define que “ao projetar, o arquiteto deve levar em conta a possibilidade de execução da sua idéia pelo engenheiro, que construirá a obra de acordo com o trabalho do calculista. Da mesma forma, o profissional de interiores precisa saber que a parede estrutural de concreto foi deixada aparente pelo arquiteto porque fica melhor assim do que revestida por materiais que imitam granito, mármore, terra crua ou qualquer coisa semelhante”.

Assim, é semelhante a definição das competências do designer de Interiores e do arquiteto de Interiores. Segundo define o sueco Olle Anderson, o decorador é visto quase sempre como o profissional que trabalha com a Arquitetura em pequena escala, o mais próximo possível do cotidiano das pessoas, procurando criar ambientes bons, úteis e confortáveis.

Na relação com as Artes, a área profissional de Design tem como base as técnicas do desenho; estando este ligado à prosa e, notadamente, à poesia, e, pelos seus meios de realização, à pintura e à escultura. É uma arte intermediária e em movimento. Há dados positivos provando que os hieróglifos surgiram do desenho, portanto, foi deste que surgiu a escrita. E as peças do Design falam mesmo por si. Transmitem suas mensagens. Falam uma linguagem especial que os artistas sabem tão bem interpretar. Povos das cavernas deixaram sua marca nos desenhos, por meio da pintura e da escultura. Por vezes vê-se a transformação do desenho em uma quase literatura, na qual ele é chamado a

contar histórias, ignorando o desenho representado simplesmente como desenho. Por seu intermédio é possível até a comunicação entre os povos.

Assim, o Design também apresenta interface com a área profissional de Comunicação. Na medida em que uma sociedade realiza suas condições de vida civilizada, ele se manifesta, tornando-se mais significativo. Dessa forma, através do Design pode-se identificar o processo social e a linguagem que vem conduzindo a emancipação humana.

Quando se trata o Design no segmento de Paisagismo identifica-se sua interface com a área profissional de Agropecuária. Para concretizar o projeto artístico de Paisagismo, o profissional requisitará conhecimentos de solo e de plantas. É nessa perspectiva que ele irá buscar conhecimentos na Agronomia.

Igualmente, o Design industrial para a projeção de maneira criativa e inovadora de produtos industriais, sejam de consumo ou gráficos, otimizando o aspecto formal/estética, adequando os produtos aos conceitos de informação e comunicação vigentes, ajustando-se aos conceitos mercadológicos de conceito e moda, tendo em vista sempre a necessidade de pesquisar e utilizar propostas que resultem em produtos interessantes e compatíveis com as exigências do consumidor final.

A área de Design utiliza insumos da Matemática, Física e da Química no que se refere a cálculos e tecnologias; da História, retira subsídios para modelos e estilos; da Geografia, obtém bases de clima, topografia e tendências num mundo moderno. Da mesma forma, conceitos, princípios e tecnologias de Meio Ambiente, Saúde, Artes – cênicas e plásticas –, Literatura, em especial a Poesia, Sociologia, Psicologia, são bases para o desenvolvimento de competências nessa área. Isso deverá ser considerado na articulação dos currículos do ensino médio e da educação profissional.

No planejamento da formação do profissional da área devem necessariamente estar incluídas condições de reflexão e compreensão para desenvolver ações diversificadas que contribuam para o alcance do resultado almejado e que correspondam às competências demandadas pelo setor produtivo. Todo o planejamento educacional, principalmente o curricular, deverá preocupar-se com a flexibilidade, de modo que proporcione condições de reajustes adaptáveis a novas realidades e que possam corrigir, ao longo do tempo, erros e insuficiências.

Tudo indica que em breve o lápis será totalmente substituído pelo computador, o que determina que, aos conhecimentos, habilidades e valores já mencionados, os currículos devem acrescentar a apropriação das sofisticadas ferramentas que a tecnologia digital vem, cada vez mais, disponibilizando aos profissionais. Dessa forma, o ensino deve estar permanentemente sintonizado com o mercado e com as tecnologias, comprometendo-se a preparar profissionais com formação projetual, técnica, tecnológica e artística, que atuem neste mundo competitivo e globalizado, respeitando os aspectos socioculturais, ecológicos e psicológicos.

# III - CENÁRIOS, TENDÊNCIAS E DESAFIOS



A entrada de um novo século tem levado a humanidade a refletir sobre um mundo de inevitáveis e rápidas transformações. Jovem como área profissional, o Design vem ampliando cada vez mais seu universo de atuação, sem muitas regras ou tendências bem definidas, mas sempre pretendendo produzir algo mais durável, ora oferecendo objetos, peças e espaços harmoniosos, ora contrastando o suave com o agressivo.

A essência da área profissional de Design é a concepção e a execução de projetos com linhas harmoniosas, definidas pelo equilíbrio nas formas e na perfeita integração dos materiais. Para este equilíbrio, alguns fatores devem ser considerados: conhecimento técnico, arte, prazer e gosto pelo belo. A técnica é definida pelo desenho, ergonomia e construção. A arte define-se na harmonia visual, na escolha das cores e texturas, na definição das posições e dos ambientes. Portanto, o êxito do projeto está centrado na capacidade criativa e artística, bem como no prazer e gosto pelo belo, inseridos no projeto com flexibilidade e, ao mesmo tempo, com disciplina. Seu efeito deverá demonstrar proporcionalidade e combinação de formas abstratas e naturais, determinando o impacto final da composição.

Desde as últimas décadas, tem havido uma imensurável aceleração do processo de desenvolvimento, particularmente nas áreas científica, técnica e tecnológica, exigindo uma corrida vertiginosa por conhecimentos e um significativo esforço de adaptação às mudanças do mundo moderno. Essa aceleração vem determinando uma necessidade de intensificação das relações humanas, de diversificação de atividades, de busca do conforto, do prazer e do belo, na perspectiva de melhor qualidade de vida.

As inúmeras ofertas de novos objetos e projetos estão mudando o mercado. Com o aumento do ritmo, as atividades se ampliam em várias direções e as rápidas mudanças atingem segmentos novos e cada vez mais promissores, influenciados por essa diversidade. A busca da função e da utilidade é fundamental nesse processo. O conforto, a modernidade e a estética são palavras-chave para quem deseja vencer o estigma dos modismos que invade o mundo globalizado. As pessoas poderão intervir e produzir usando seus conhecimentos e criatividade, introduzindo, absorvendo e aprofundando os conceitos e valores dessa nova cultura.

No mercado do Design de Interiores pode-se constatar que, na busca pela produtividade, as empresas e instituições estão sentindo a necessidade de modernizar suas operações e promover a reengenharia de seus negócios, visando melhorar a eficiência e a lucratividade. Os dirigentes dessas organizações, de um modo geral, estão avaliando métodos alternativos para redução de custos e aproveitamento de espaços. Este comportamento estimula a necessidade de aprimoramento da eficiência do espaço utilizado nos diversos setores da empresa, proporcionando benefícios mais abrangentes, oferecendo aos trabalhadores e clientes um ambiente mais funcional, harmonioso, saudável e belo.

O *designer* trabalha apoiado em pesquisas de mercado, nacional e internacional, no intuito de criar estilos e modelos próprios, resolvendo com criatividade os problemas relacionados à funcionalidade e à qualidade do projeto executivo. Cria objetos e espaços que dão prazer aos sentidos, buscando uma exploração racional dos recursos naturais para um desenvolvimento sustentado, que não comprometa o meio ambiente.

No desenvolvimento do seu trabalho, o *designer* cria, planeja, organiza e executa o projeto, que contém elementos artísticos, funcionais e ambientais. Sua produção compreende planos e projetos. Dependendo da complexidade da escala, o projeto é executado multidisciplinarmente, envolvendo a colaboração de arquitetos, urbanistas, artistas plásticos, geógrafos, biólogos, agrônomos, cientistas sociais e outros. Da mesma forma, o *designer* participa de planos e projetos para áreas de proteção ambiental, recuperação de áreas degradadas, áreas de mineração, barragens, rodovias, ferrovias, parques, jardins botânicos, zoológicos, ruas, praças, conjuntos habitacionais, shopping centers, hotéis, áreas de lazer, áreas industriais, centros comerciais, centros turísticos, cemitérios, aeroportos e outros.

O italiano, sociólogo do trabalho, Domenico De Masi, em recente palestra no SEBRAE Nacional em Brasília, destaca uma tendência mundial de inovação no artesanato com o investimento em Design. Segundo De Masi, a união do Design com artesanato pode gerar grandes possibilidades mercadológicas. Nesse particular, o Brasil pode usufruir vantagens competitivas, mundialmente, se incluir traços de sua diversificada cultura em seus produtos. Design com identidade cultural constitui-se em oportunidade para a preparação de profissionais que façam diferença no mercado. A apropriação crítica dessa tendência pelo país poderá trazer ganhos significativos para o seu desenvolvimento.

Percebendo essa tendência e contemporizando suas demandas, os centros formadores poderão, inclusive, desenvolver currículos de Design com ênfases na aplicação de suas modernas tecnologias em produtos artesanais regionais, formando profissionais para atuar de forma inovadora nesse mercado.

## IV - PANORAMA DA OFERTA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL



As transformações no mundo do trabalho vêm requisitando profissionais da área de Design que, além da criatividade, possuam raciocínio abstrato, assimilação rápida de informações e de habilidades, flexibilidade para enfrentar situações novas, capacidade para compreender as bases sociais, econômicas, técnicas e científicas relacionadas ao seu trabalho.

O mercado de trabalho na área, segundo opinião de especialistas, está aberto, mas é extremamente seletivo. As empresas empregadoras exigem profissionais criativos, com sólida base de conhecimentos, flexibilidade para atuar em situações adversas e capacidade de ação e adaptação para acompanhar as já mencionadas mudanças do mundo moderno. As exigências também são grandes em relação ao profissional autônomo, tanto quando presta serviços a empresas quanto diretamente ao consumidor, que está cada vez mais exigente em relação à praticidade, custo e qualidade dos produtos e serviços. Atualmente, o mercado está carente desses profissionais e não há número suficiente de técnicos formados. Grande parte dos profissionais participou de cursos de educação profissional de nível básico, sem qualquer tipo de especialização, completando seus conhecimentos no acerto e erro do cotidiano de trabalho.

A cada ano que passa aumenta a necessidade de profissionais qualificados, com escolaridade maior e de melhor consistência, como condição básica para integração nessa nova sociedade. O valor agregado ao conhecimento vem superando o preconceito advindo da história do setor produtivo e, conseqüentemente, da formação profissional, na qual o técnico era visto como mero executor de tarefas.

O mercado de trabalho compreende clientes diretos, além de fabricantes e estabelecimentos de comercialização de mobiliário, de objetos de arte, de bijuterias, de materiais de revestimento e acessórios, de peças artesanais, de materiais para decoração de residências, marketing, áreas comerciais, industriais e jardins. Com tanta diversidade, a formação deverá se dar de forma a permitir o desenvolvimento de competências profissionais que possibilitem a navegação por todos esses campos de atuação.

É nesse sentido, inclusive, que a Associação Brasileira de Arquitetos de Interiores e Decoradores – ABD, tem realizado encontros, palestras, seminários e congressos, além de reuniões específicas

com escolas, exigindo formação de nível técnico para o profissional que venha a atuar como designer de interiores.

A escola, para atender a essas necessidades, deverá mediar situações que possibilitem o preparo de profissionais que consigam acompanhar as mudanças e transformações do setor produtivo, com competências para:

- Comunicar-se fluentemente.
- Conceber projetos.
- Aprender a aprender.
- Assimilar inovações e mudanças.
- Gerir um trabalho autônomo.
- Aplicar tecnologia de informação e de comunicação.
- Ampliar o nível de informações para desenvolver o senso crítico.

# V - PROCESSO DE PRODUÇÃO NA ÁREA



O processo de globalização que se faz sentir no mundo moderno traz em seu bojo mudanças profundas no comportamento do mercado e, por conseqüência, no setor produtivo. Assim, o Design é um campo de atividade que deve ser pensado sob a lógica desse mercado, como algo inovador, confiável, racional e adequado às características socioeconômicas e culturais do mundo contemporâneo.

O processo de produção na área de Design compreende funções e subfunções identificadas a partir da análise de competências requeridas para o exercício das atividades profissionais, envolvendo a criação, o planejamento e a execução de projetos relacionados a produtos e serviços, otimizando aspectos estéticos, formais e funcionais e adequando-os aos conceitos de informação e comunicação, ajustados aos apelos mercadológicos e às necessidades e preferências dos clientes.

Essas funções e subfunções se definem conforme quadro a seguir:

## PROCESSO DE PRODUÇÃO DA ÁREA DE DESIGN

FUNÇÕES	SUBFUNÇÕES		
1. CRIAÇÃO	1.1 - Estudos e Pesquisas	1.2 - Definição do Projeto	1.3 - Concepção do Projeto
2. PLANEJAMENTO	2.1 - Elaboração do Projeto	2.2 - Implementação das Técnicas de Produção	2.3 - Definição do Projeto Específico
3. EXECUÇÃO	3.1 - Operacionalização do Projeto	3.2 - Readaptação do Projeto	3.3 - Gestão do Processo

### FUNÇÃO 1. CRIAÇÃO

É constituída de atividades voltadas à concepção e ao esboço do projeto de *design*, composto originalmente por meio da percepção de diferentes produtos propostos, definindo-o para, então,

através de pesquisas de estilos e materiais, estudos de linguagens, interpretação de idéias, forma espacial e ergonômica e análise das características do público alvo, selecionar e sintetizar os elementos, contextualizando-os e conceituando-os para chegar à definição geral que norteará o projeto executivo.

- **Subfunção 1.1. Estudos e Pesquisas:** Estudos sobre a arte de decorar, criar objetos decorativos e funcionais e de praticar o *design*, sobre a arte propriamente dita e seu percurso na história dos povos e das nações, pesquisas de materiais, objetos, acessórios e equipamentos, técnicas e tecnologias.
- **Subfunção 1.2. Definição do Projeto:** Atividades que compreendem a ordenação de idéias, a análise de produtos, ensaios e esboços de desenhos dentro dos padrões estabelecidos, análise e percepção da forma, visão do espaço e dos elementos do projeto.
- **Subfunção 1.3. Concepção e Representação do Projeto:** Atividades que permitem o desenvolvimento de elementos para a inovação e a criação de novos processos, a visão global do projeto idealizado e a identificação pessoal com o estilo próprio.

## FUNÇÃO 2. PLANEJAMENTO

Compreende as atividades de organização das premissas que vão conduzir os estudos para formatação do projeto, por meio de um desenho preliminar, implementando os diversos passos que vão definir o produto, identificando as técnicas, processos e normas, materiais e tecnologias para seu desenvolvimento, mantendo sempre o foco nos aspectos artísticos, de preservação ambiental e de ergonomia.

- **Subfunção 2.1. Elaboração do Projeto:** Atividades de elaboração de projetos de *design* embasados na interpretação de linguagens, padrões, conceitos, normas e aplicação de estilo próprio e adequado ao usuário final.
- **Subfunção 2.2. Implementação das Técnicas de Produção:** Atividades de desenvolvimento das técnicas apropriadas ao projeto, respeitado o espaço de atuação do profissional da área de Design.
- **Subfunção 2.3. Definição do Projeto Específico:** Atividades de elaboração de modelos específicos de interiores, com adequação de mobiliário, utilidades, objetos de arte e artesanato, plantas e vegetação.

## FUNÇÃO 3. EXECUÇÃO

Compreende atividades de execução do projeto, por meio das diversas formas de desenho, envolvendo a confecção de *layouts* e maquetes, relacionando harmoniosamente desenho e protótipo, adaptando ou readequando os itens necessários ao acompanhamento e gestão do processo.

- **Subfunção 3.1. Operacionalização do Projeto:** Atividades técnico- operacionais voltadas à execução do projeto de design, considerando critérios de produtividade artesanal, comercial ou industrial.
- **Subfunção 3.2. Readaptação do Projeto:** Atividades de adequação do projeto, a partir da apresentação do mesmo ao consumidor ou usuário final e do registro e arquivamento de processos técnicos.
- **Subfunção 3.3. Gestão do Processo:** Atividades de interpretação das atribuições do profissional que atua em empresa ou que desenvolve atividades em seu próprio negócio, conhecendo e aplicando a legislação pertinente ao seu trabalho, coordenando recursos financeiros, humanos, custos, orçamentos e lucratividade.

## VI - MATRIZES DE REFERÊNCIA



Nas matrizes de referência aqui apresentadas estão destacadas as competências, habilidades e bases tecnológicas para cada subfunção analisada e são esses os componentes diretamente ligados à organização dos currículos da educação profissional.

As competências e os insumos geradores de competências, envolvem os saberes e as operações mentais, socioafetivas e ou psicomotoras, bem como as especificidades do contexto e do convívio humano característicos da atividade, elementos estes mobilizados de forma articulada para a obtenção de resultados produtivos compatíveis com padrões de qualidade requisitados, normal ou distintivamente, das produções da área.

As competências deverão oferecer condições para o desenvolvimento das habilidades, que consistem na capacidade do saber fazer, que não parte de uma manifestação mecânica, mas da construção mental que incorpora saberes e que permite o uso fluente de técnicas e ferramentas profissionais.

As competências e habilidades, quando trabalhadas do ponto de vista da formação de pessoas para o exercício de atividades produtivas, apontam para a necessidade da apropriação das bases tecnológicas ou o conjunto sistematizado de conceitos, métodos, técnicas, normas, padrões, princípios e processos tecnológicos, resultantes, em geral, da aplicação de conhecimentos científicos a essa área produtiva e que dão suporte às competências. Essas bases tecnológicas, por sua vez, requisitam o conhecimento dos conceitos e princípios das ciências nas quais se apóiam e o domínio das ferramentas básicas que possibilitam a sua efetiva compreensão e utilização. Estas bases científicas e instrumentais devem ser constituídas no ensino médio, para garantir o aprendizado das competências e habilidades requeridas para a formação na área profissional.

Assim, a organização curricular da educação profissional deve ser construída a partir da identificação das funções e subfunções que caracterizam o processo produtivo da área profissional, seguida da identificação das competências e habilidades, bem como das bases tecnológicas que dão suporte a estas.

As instituições educacionais devem complementar seus currículos, de forma a atender às características e necessidades peculiares do mercado de trabalho local/regional.

## SUBFUNÇÃO 1.1. ESTUDOS E PESQUISAS

### COMPETÊNCIAS

- Interpretar a evolução do design, do clássico ao contemporâneo, e distinguir características de estilos e modelos nos diversos períodos da história.
- Organizar as premissas que irão nortear o projeto.
- Analisar estruturalmente o problema proposto.
- Pesquisar e interpretar estilos de projetos de design para definir o modelo adequado aos diferentes mercados e ao público alvo.
- Desenvolver visão espacial para planejamento e organização do espaço e identificar elementos básicos para concepção do projeto.
- Desenvolver conhecimentos que levem a inovações e à criação de novos processos na arte do design, analisando, interpretando e desenvolvendo a capacidade de expressão e de identificação com elementos que venham traduzir as características de estilo próprio.
- Ler e interpretar figuras geométricas e plantas de projetos arquitetônicos.
- Reconhecer e distinguir nos projetos arquitetônicos as características de instalações elétricas, hidráulicas, tubulações, fossas, galerias, bem como elementos determinantes na concepção do projeto de design.
- Pesquisar e distinguir características do solo e formas de sua correção, taxonomia das plantas, famílias de vegetação e adequação climática.
- Pesquisar e distinguir o uso dos diversos tipos de materiais, revestimentos e demais complementos que compõem o projeto de design.

### HABILIDADES

- Utilizar dados sistemáticos da evolução histórica da arte, das antigas culturas à idade contemporânea, no design a ser projetado.
- Definir o público alvo a ser atingido.
- Identificar as funções para as quais o projeto se destina.
- Reconhecer tipos de materiais e acabamentos existentes no mercado.
- Utilizar dados de pesquisas de estilos e modelos de objetos que compõem o design, concebendo harmoniosamente o projeto.

- Aplicar métodos que viabilizem a percepção espacial para conceber o projeto do design, que pretenda ocupar espaços.
- Desenhar usando adequadamente escala, perspectiva, linha, ponto e volume.
- Realizar exercícios que permitam reconhecer e desenvolver um estilo próprio e o gosto pela criação do design, aplicando-o em croquis.
- Adequar a vegetação aos parâmetros climáticos das diversas regiões e ao tipo de solo, aplicando as correções necessárias.
- Analisar e perceber a forma.
- Visualizar os elementos do projeto no espaço bi e tridimensional.
- Aplicar os métodos de representação gráfica.

## **BASES TECNOLÓGICAS**

- Noções de tecnologia.
- Metodologia de pesquisa.
- Características da evolução histórica da arte do design.
- Vocabulário técnico e interpretação da linguagem do design.
- Desenho técnico, composição espacial e geométrica.
- Leitura de plantas e interpretação de projetos arquitetônicos e de linguagem técnica.
- Estudo da arte arquitetônica de criar e definir espaços organizados.
- Tecnologia de ventilação, iluminação, insolação e impacto ambiental.
- Morfologia da vegetação e origem das plantas.
- Tratamento e utilização do solo.
- Desenho de observação e desenho técnico.
- Composição espacial.
- Propriedades e características dos materiais.

## **SUBFUNÇÃO 1.2. DEFINIÇÃO DO PROJETO**

### **COMPETÊNCIAS**

- Situar no contexto histórico as diversas formas de manifestação artística e criar condições de percepção e crítica da produção do design.

- Analisar as variáveis adequadas à viabilização do projeto de design e distinguir características dos estilos e modelos nos diversos períodos do seu desenvolvimento.
- Pesquisar a evolução do design ao longo do processo histórico industrial.
- Reconhecer e compreender a linguagem técnica, formal e compositiva do desenho.
- Interpretar a relação entre o trabalho do homem, o meio e a máquina, em face da evolução tecnológica.
- Desenvolver conhecimentos sobre ferramentas, equipamentos, materiais e acabamentos utilizados na produção do projeto de design industrial.
- Analisar e interpretar os efeitos das cores na composição do projeto de design.
- Analisar e interpretar as técnicas, figuras históricas, conceitos e produtos que fazem parte do vocabulário e do referencial do profissional de design.
- Contextualizar a prática do design no processo histórico, em seus aspectos econômicos, sociais, culturais e políticos.
- Identificar e reconhecer características gerais, processos de obtenção, propriedades, principais tipos e aplicações dos materiais e acabamentos utilizados para o desenvolvimento do projeto de design.
- Identificar técnicas de reprodução e informes técnicos sobre materiais e acabamentos.
- Ler e interpretar símbolos, convenções técnicas e projetos técnicos e arquitetônicos.
- Compreender a linguagem técnica, formal e compositiva do design.
- Distinguir características do design nos diversos períodos do seu desenvolvimento.
- Analisar e interpretar técnicas, figuras históricas, conceitos e produtos que fazem parte do vocabulário e do referencial do profissional do design.
- Desenvolver conhecimentos que possibilitem os mais diversos tratamentos plásticos da organização espacial

## HABILIDADES

- Aplicar dados de pesquisa que permitam desenvolver um projeto com design próprio, reconhecendo as características de uso dos produtos, incluindo os aspectos ergonômicos e as funções técnico-físicas de cada componente ou subsistema do produto.
- Selecionar e utilizar os diversos tipos de ferramentas no projeto de design.
- Aplicar a linguagem visual, reconhecendo os elementos formais e compositivos do projeto de design.
- Preparar croquis em diversos tratamentos plásticos da organização espacial e procedimentos adequados na aplicação das cores e no detalhamento do design.

- Posicionar-se criticamente perante a produção artística e o design.
- Interpretar a evolução do design ao longo do processo histórico e industrial.
- Identificar técnicas de reprodução.
- Interpretar símbolos e convenções técnicas.

## BASES TECNOLÓGICAS

- História da arte e do design.
- Metodologia de pesquisa.
- Tecnologia de materiais, acabamentos, equipamentos e ferramentas.
- Imagens, símbolos e convenções gráficas e técnicas.
- Teoria das cores e sua harmonização.
- Ergonomia.
- Desenho geométrico.

## SUBFUNÇÃO 1.3. CONCEPÇÃO E REPRESENTAÇÃO DO PROJETO

### COMPETÊNCIAS

- Analisar, interpretar e desenvolver a capacidade de expressão, de concepção, de representação e de identificação com elementos que venham a caracterizar design próprio e criativo.
- Selecionar e sistematizar dados e elementos relacionados ao projeto, desenvolvendo conhecimentos que levem a inovações e à criação de novos processos de design.
- Conceber projetos adaptados à realidade e adequados às necessidades do consumidor e do mercado.
- Visualizar globalmente as características do desenho técnico e de escalas e distinguir fatores essenciais relativos às técnicas de representação gráfica.
- Elegar alternativas que viabilizem a criação do design, estabelecendo soluções inovadoras e adequadas, definindo características estéticas, funcionais e estruturais do projeto.
- Situar o projeto de design no contexto histórico-cultural de sua evolução.
- Analisar e avaliar a variedade de tipos de materiais e acabamentos adequados ao projeto de design.

- Selecionar ferramentas e métodos adequados às técnicas de representação gráfica e aplicar conhecimentos da linguagem formal e compositiva na representação do projeto.
- Concretizar, em nível bidimensional e tridimensional, o esboço do projeto de design concebido e estabelecer procedimentos de adequação do projeto.
- Estabelecer alternativas de construção e analisar preços relacionados a produtos e serviços.
- Interpretar legislação, orientações, normas e referenciais específicos.
- Concretizar em nível bidimensional e tridimensional o esboço do projeto de design concebido.
- Conceber visão global de custos, calcular e fixar preços e identificar as etapas do orçamento.

## HABILIDADES

- Utilizar adequadamente a linguagem plástica, compositiva e visual do desenho como instrumento do projeto, desenvolvendo um estilo próprio e gosto pela criação/concepção do design.
- Aplicar dados de pesquisas de estilos e modelos de produtos industrializados na concepção do projeto de design.
- Elaborar desenho técnico dos diversos elementos do design, respeitando a relação das dimensões e representando esses elementos sobre um plano, tais como se apresentam à vista.
- Elaborar desenhos de plantas baixas precedidas de estudos e pesquisas sobre elevações e cortes, como elementos essenciais na adequação do modelo.
- Utilizar técnicas de representação gráfica de fácil compreensão e aplicar os recursos da perspectiva, preparando esboço do projeto de design e maquetes de objetos específicos.
- Manipular ferramentas, equipamentos e materiais próprios e utilizar métodos adequados ao desenho do projeto.
- Executar modelo volumétrico do projeto de design e aplicar materiais voltados à representação tridimensional.
- Elegger alternativas que viabilizem a criação do projeto de design com soluções inovadoras e adequadas,
- Utilizar técnicas de representação gráfica.
- Coletar elementos e implementar técnicas que permitam a elaboração e apresentação do anteprojeto.
- Utilizar aplicativos de informática.

## BASES TECNOLÓGICAS

- Planejamento.
- Tecnologia e processos de produção.
- Tecnologia e propriedades dos materiais.
- Teoria e percepção da forma.
- Desenho técnico, de observação e de projeto.
- Informática aplicada.
- Computação gráfica.
- Perspectiva e figuras geométricas.
- Convenções de representações.
- Legislação da área de design e de áreas correlatas.
- Propriedades e estruturas físico-químicas dos sistemas materiais.
- Criatividade.
- Modelos e estilos.
- Elementos compositivos e pictóricos
- Desenho técnico e projetivo.

## SUBFUNÇÃO 2.1. ELABORAÇÃO DO PROJETO

### COMPETÊNCIAS

- Interpretar legislação, orientações e referências específicas sobre as atribuições do design.
- Organizar o anteprojeto, sintetizando e relacionando-o com o modelo concebido, e identificar variáveis sociológicas, políticas e econômicas que interferem nas estratégias de execução do projeto.
- Estabelecer procedimentos de adequação do design e eleger os materiais e acabamentos adaptáveis ao projeto concebido.
- Interpretar projetos arquitetônicos com relação às instalações elétrico-eletrônica, termo-acústica e hidrossanitária, para adequação do projeto de design e para distinguir aspectos relacionados à tecnologia de produção.
- Estabelecer alternativas, levantar preços relacionados a produtos e serviços e analisar condições técnicas e socioeconômicas que viabilizem o projeto.
- Distinguir e implementar normas de controle de qualidade de produtos para a garantia de serviços executados.

## HABILIDADES

- Utilizar informações de ordem legal e de natureza técnica específica e implementar normas relativas ao processo de trabalho.
- Aplicar dados referentes a recursos socioeconômicos disponíveis e eleger alternativas que viabilizem a execução do projeto de design.
- Desenhar anteprojetos, definindo especificidades e características do espaço e dos objetos.
- Preparar plantas que projetem o design em proposta de construção, adequando-as aos interesses, necessidades, condições econômicas e expectativas do cliente.
- Preparar esboços de projetos de design, identificando características e aspectos específicos da construção arquitetônica, por meio de aplicativos de informática.

## BASES TECNOLÓGICAS

- Projetos técnicos relacionados ao ambiente construtivo.
- Estudos sobre a estrutura de planta arquitetônica.
- Desenho de projeto.
- Legislação e convenções de representação.
- Estudos preliminares de projeto construtivo.
- Estudos do perfil de clientes.
- Informática aplicada.
- Computação gráfica.

## SUBFUNÇÃO 2.2. IMPLEMENTAÇÃO DE TÉCNICAS DE PRODUÇÃO

### COMPETÊNCIAS

- Definir sistema de pesquisa e de consulta de dados que gerem possibilidades de acompanhamento das inovações do mercado de design e projeções futuras.
- Interpretar código de ética e de defesa do consumidor.
- Definir padrões de atendimento a clientes, interpretando e adotando regras de relações interpessoais no trabalho e de apresentação pessoal adequadas ao profissional de design.
- Definir procedimentos que levem à qualidade nas atividades relacionadas com o público consumidor.

- Pesquisar dados que determinem detalhes de projetos e materiais e equipamentos indispensáveis à sua execução
- Selecionar materiais de acordo com especificações do projeto e definir equipamentos necessários.
- Inovar conhecimentos e incrementar ações para concepção de novos modelos que venham a atrair novos públicos.
- Identificar e reconhecer características gerais, processos de obtenção, propriedades, principais tipos e aplicações de materiais e acabamentos.

## HABILIDADES

- Utilizar critérios que possibilitem o exercício da criatividade e constante atualização da área.
- Aplicar normas de defesa do consumidor com relação a clientes, fornecedores e profissionais de áreas correlatas.
- Preparar e conduzir equipes de trabalho e controlar a qualidade na execução das atividades.
- Utilizar ferramentas e equipamentos próprios ao desenvolvimento de produtos, após análise de variáveis adequadas às técnicas de execução do projeto.

## BASES TECNOLÓGICAS

- Teoria da comunicação e da liderança.
- Normas de controle de qualidade.
- Legislação de defesa do consumidor.
- Ética profissional.
- Tecnologia de produtos, materiais, equipamentos e ferramentas.
- Processos e características físico-químicas nos tratamentos dos materiais.

## SUBFUNÇÃO 2.3. DEFINIÇÃO DO PROJETO ESPECÍFICO

### COMPETÊNCIAS

- Desenvolver visão espacial para planejamento e organização do espaço de interiores e paisagístico, analisando variáveis adequadas à disposição do mobiliário e às técnicas de jardinagem.

- Eleger materiais, objetos, acessórios, têxteis, tapeçarias, plantas e vegetação adaptáveis ao projeto a ser executado.
- Interpretar informes técnicos sobre mecanismos das funções orgânicas dos vegetais e da morfologia externa das plantas.
- Distinguir e associar fauna e flora, analisando e identificando detalhes relativos à proteção ambiental e animal.
- Identificar famílias de organismos e microorganismos e desenvolver estudos sobre seu manejo, distinguindo problemas ambientais causados na aplicação de agrotóxicos.
- Classificar elementos relativos à construção de canteiros de obra, estabelecendo sistemas de controle para recepção, guarda e uso de materiais.
- Identificar as características próprias do projeto de design.
- Distinguir características e implementar regras de controle de qualidade dos produtos, para garantia dos serviços executados.
- Distinguir aspectos relacionados à tecnologia de produção.

## HABILIDADES

- Utilizar métodos que viabilizem a percepção espacial para definição do projeto.
- Aplicar técnicas de plantio adequadas ao solo e às condições climáticas, transplante, sementeira, dormência e poda.
- Operar adequadamente o manejo de solo e utilizar ferramentas e equipamentos próprios ao design programado.
- Organizar canteiros de obra e determinar o estoque e o uso de materiais.
- Preparar e utilizar agrotóxicos necessários ao extermínio de organismos e microorganismos que invadem a vegetação.
- Identificar tipos de ferramentas e equipamentos apropriados ao desenvolvimento de produtos industrializados,
- Analisar as variáveis adequadas às técnicas de execução do projeto.
- Identificar e reconhecer características gerais, processos de obtenção, propriedades, principais tipos e aplicações dos materiais e acabamentos.
- Aplicar qualitativamente materiais e acabamentos que irão complementar o projeto.
- Estabelecer procedimentos que conduzam à oferta de produtos e serviços com níveis de qualidade, organizando ações de captação de clientes.

## BASES TECNOLÓGICAS

- Desenho de mobiliário e de objetos.
- Química dos agrotóxicos.
- Convenções técnicas, escalas de redução e ampliação.
- Topografia.
- Tecnologia de equipamentos e ferramentas.
- Tecnologia de madeiras, papéis, metais não-ferrosos, metais ferrosos, tintas, vernizes e acabamentos, polímeros, gesso, cerâmica, vidros, têxteis e couros.
- Desenho

## SUBFUNÇÃO 3.1. OPERACIONALIZAÇÃO DO PROJETO

### COMPETÊNCIAS

- Analisar procedimentos e alternativas que identifiquem o desenvolvimento do projeto, adaptando o anteprojeto ao modelo concebido.
- Avaliar e definir materiais adequados ao acabamento do projeto.
- Identificar variáveis políticas, condições técnicas e socioeconômicas que interferem na viabilidade estratégica do projeto.
- Visualizar globalmente custos, calculando preços e estabelecendo orçamentos.
- Interpretar legislação sobre o meio ambiente e o Código de Defesa do Consumidor e identificar procedimentos legais e técnicos.
- Desenvolver projetos, definindo especificidades e características do produto.
- Pesquisar tipos e estilos de mobiliário e conceber o desenho adequado ao projeto de design de interiores comerciais, residenciais e promocionais.
- Distinguir aspectos relacionados à tecnologia de instalações, de montagem e de reparo.
- Avaliar procedimentos necessários para a negociação e a compra de materiais e venda de produtos.

### HABILIDADES

- Utilizar aplicativos de informática.

- Aplicar qualitativamente materiais, acessórios e demais componentes do projeto de design.
- Estabelecer procedimentos que conduzam à oferta de produtos e serviços com níveis de qualidade, organizando ações de captação de clientes.
- Elaborar planos de trabalho que garantam a fidelidade na construção e na execução do projeto.
- Aplicar estratégias de compras de materiais e acessórios, com dados coletados em pesquisas de mercado.

## **BASES TECNOLÓGICAS**

- Instalações: montagens e reparos.
- Comunicação visual: desenho de mobiliário, de objetos e de padronagens.
- Detalhamento e especificação de acessórios e de materiais.
- Legislação de defesa do consumidor.
- Captação de clientes.
- Negociação.
- Compras.
- Controle de qualidade.

## **SUBFUNÇÃO 3.2. READAPTAÇÃO DO PROJETO**

### **COMPETÊNCIAS**

- Identificar técnicas de organização de equipes de trabalho.
- Interpretar elementos que compõem relatórios técnicos.
- Conhecer técnicas de arquivamento de documentos.
- Interpretar regras de controle de qualidade.
- Selecionar materiais para executar a readaptação do projeto de acordo com suas especificações, desenvolvendo conhecimentos que levem à criação de novos processos adaptáveis ao projeto.
- Interpretar tecnologias desenvolvidas no design de projetos anteriores para efetuar as adaptações pretendidas, respeitando os projetos originais.

- Adequar desenhos de projetos às necessidades projetuais, técnicas ou formais, identificando detalhamentos dos desenhos definitivos dos projetos.
- Redefinir equipamentos, materiais, mobiliários e outros elementos necessários à execução de projetos substitutivos.
- Definir linhas e estilos de projetos, aplicando técnicas e tecnologias pertinentes.
- Analisar tipos de solo e de clima para plantio de vegetação e de plantas ornamentais.

## HABILIDADES

- Organizar e coordenar com eficácia os trabalhos de equipes, estabelecendo procedimentos para o seu desenvolvimento profissional.
- Acompanhar e supervisionar serviços e demais atividades de equipes.
- Elaborar e interpretar relatórios técnicos, justificando alterações e adaptações de projetos.
- Organizar arquivos de documentos técnicos e operacionais.
- Utilizar plantas ornamentais, vegetação, materiais e equipamentos adequados a novos projetos de design.
- Confeccionar protótipos, layout e maquete de desenhos definitivos de projetos.

## BASES TECNOLÓGICAS

- Relatório técnico.
- Técnicas de arquivamento.
- Projetos técnicos e arquitetônicos.
- Informática aplicada.
- Vocabulário técnico.
- Processos de produção.
- Técnicas de assessoramento de cliente.
- Processos e características físico-químicas nos tratamentos dos materiais.
- Controle da qualidade.
- Processos de produção.

## SUBFUNÇÃO 3.3. GESTÃO DO PROCESSO DE SERVIÇOS

### COMPETÊNCIAS

- Interpretar fundamentos de administração.
- Desenvolver visão mercadológica que considere alternativas para inovações nos planos e técnicas de trabalho.
- Selecionar informações relativas a novos produtos e evolução de técnicas aplicáveis a planos de trabalho.
- Avaliar a qualidade de produtos e serviços oferecidos, considerando manifestações dos clientes.
- Ler e interpretar legislação trabalhista, previdenciária, tributária, de proteção do consumidor e de proteção ambiental.
- Identificar necessidades de manutenção do estoque de materiais e alternativas de uso, visando à lucratividade.
- Analisar e interpretar preços de mercado, relativos a produtos e serviços.
- Acompanhar o desenvolvimento tecnológico da área, mantendo-se atualizado.
- Organizar e manter cadastro de clientes e fornecedores para uso, inclusive, em mala direta e correio eletrônico.
- Levantar dados de manifestações dos clientes para análise e avaliação de produtos e serviços.

### HABILIDADES

- Aplicar técnicas de gerenciamento organizacional.
- Promover capacitação contínua de pessoal, incentivando o melhor desempenho, o trabalho em equipe e a busca de novos conhecimentos e tecnologias.
- Coordenar o uso de recursos financeiros e materiais.
- Aplicar normas legais e reportar-se às instituições oficiais responsáveis pelas tributações.
- Supervisionar e controlar estoque e uso de produtos, materiais, equipamentos e utensílios e adotar métodos de controle de qualidade.
- Organizar planilhas de custo, tabelas de preços e levantar valores relativos a produtos e serviços.

- Utilizar alternativas que permitam o desenvolvimento mercadológico e o assessoramento ao cliente com vista à qualidade do produto

## **BASES TECNOLÓGICAS**

- Fundamentos de administração.
- Noções de custos/planilhas de custos e orçamentos.
- Liderança e relacionamento interpessoal.
- Técnicas de arquivo.
- Registro e controle de estoques de materiais.
- Organização de cadastros.
- Legislação aplicada.
- Saúde e segurança no trabalho.
- Noções de marketing.

## VII - INDICAÇÕES PARA ITINERÁRIOS FORMATIVOS



A partir das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Técnico, as escolas devem elaborar seus projetos curriculares com base na área profissional. O projeto pode identificar uma habilitação para a área como um todo ou contemplar uma ou mais habilitações nela contidas, conforme o perfil profissional de conclusão requisitado pelo mercado de trabalho local/regional.

O espaço aberto às escolas para a formulação de seus currículos permite que, além das competências profissionais gerais da área, estabelecidas pelas Diretrizes, sejam incluídas outras, extraídas destes Referenciais Curriculares e/ou do estudo das demandas específicas da realidade produtiva local/regional.

A estratégia de modularização curricular possibilitará itinerários formativos com etapa(s) com terminalidade(s) intermediária(s) de qualificação profissional, flexibilizando o percurso que levará à habilitação, propiciando um desejável engajamento no mercado de trabalho ao longo do processo de formação.

As competências profissionais gerais para a área de Design, determinadas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional de Nível Técnico, são:

- Selecionar e sistematizar dados e elementos concernentes ao projeto de design.
- Elaborar projetos de design com ênfase na inovação e na criação de novos processos.
- Adequar os projetos de design às necessidades do usuário e às demandas do mercado.
- Definir características estéticas, funcionais e estruturais do projeto de design.
- Situar o projeto no contexto histórico-cultural de evolução do design.
- Interpretar e aplicar legislação, orientações, normas e referências específicas.
- Identificar a viabilidade técnica e econômica do projeto.
- Implementar técnicas e normas de produção e relacionamento no trabalho.
- Selecionar materiais para execução e acabamento, de acordo com as especificações do projeto.
- Identificar as tecnologias envolvidas no projeto.
- Avaliar a qualidade dos produtos e serviços, levantando dados de satisfação dos clientes.
- Aplicar métodos e técnicas de preservação do meio ambiente no desenvolvimento de projetos.

A estas competências profissionais gerais, devem ser acrescentadas as específicas para a habilitação que for definida pela escola, em virtude do perfil profissional de conclusão.

Para a construção de itinerários de formação na área profissional de Design, deve-se levar em conta que esta se configura, no mercado de trabalho, em várias subáreas entre as quais o Design Industrial, o Design de Interiores e o Paisagismo. Nesse sentido, é possível que a organização curricular distinga dois blocos de competências específicas, correspondentes a essas três subáreas e, consequentemente, a três habilitações técnicas.

O mercado de trabalho pode, eventualmente, requerer profissionais com maior concentração de competências voltadas para segmentos mais específicos. Assim, cada uma das habilitações já mencionadas pode se desdobrar em outras, mais segmentadas.

O Design de Interiores, por exemplo, pode comportar habilitações com maior concentração, como em Decoração de Ambientes Comerciais, de Escritórios, de Residências, de Hotéis e de Restaurantes (em interface com a área de Turismo e Hospitalidade) etc.

Da mesma forma, o Paisagismo pode ser desdobrado em habilitações como Paisagismo de Áreas Públicas, de Clubes, de Residências, de Hotéis, de Ambientes Empresariais (escritórios, centros comerciais, indústrias etc).

Do mesmo modo, merece destaque especial o Design Industrial, uma vez que o consumidor é cada vez mais atraído pelo belo e as indústrias estão investindo grandemente neste setor.

Quando uma habilitação for organizada por módulos com terminalidades intermediárias, estes podem ser inspirados nas funções e subfunções do processo de produção da área. Nessa lógica de construção de itinerário formativo, estaria incluído, por exemplo, um módulo contemplando competências de execução de lay-outs, maquetes, desenhos e protótipos, incluídas na função 3. Execução. O módulo deste exemplo conduziria à qualificação profissional do Desenhista de Projetos de Decoração.

# ANEXO



## *Pesquisa e Elaboração:*

Luiz Kawall de Vasconcellos

Marina Mendonça Loder

Ruth Rejane Lern

Zélia Sarraf – Sistematização

## *Coordenação:*

Bernardes Martins Lindoso – Consultor

## *Revisão Final:*

Bahij Amim Aur

Cleunice Matos Rehem

Elizabeth Fadel

## *Colaboração:*

Jazon de Souza Macedo

Joana D'Arc de Castro Ribeiro

Márcia Brandão

Neide Maria Rezende Romeiro Macedo

## *Agradecimentos:*

Centro Federal de Educação Tecnológica do Rio Grande do Sul – CEFET- RS

Márcio Mazza – arquiteto – decorador – consultor

Grupo Sacae Watanabe (agroarte-agroflor-agromudas) – Botucatu - SP

Sacae Watanabe – agrônomo – empresário

Instituto de Arte e Projeto – Belo Horizonte - MG

Professor José Barbosa Sodré – diretor

Elida Barros – Arquitetura e Interiores – Brasília - DF

ICI Paints – Tintas Coral - SP  
Rita Campos – Marketing – Arquitetura – Decoração  
Smalti Creativa in Cerâmica  
Fátima Chagas Berlitz – gerente de divisão  
Luiz Marcos Cintra – arquiteto  
La Lampe  
João Camargo – empresário/proprietário  
Escola Contec – Vitória - ES  
Fernando Cobe – diretor  
Faculdade de Belas Artes  
Jethero Cardoso de Miranda – coordenador de cursos de design  
Caixas e Embalagens Estrela - SP  
Império das Jóias - SP  
Escola La Salle – Niterói - RJ  
Leíla Buarque - diretora proprietária  
Ricardo Buarque - Niterói - RJ – proprietário  
Ikebana (arte floral) - SP  
Olga Yasuko Kikuchi – diretora  
Serragini Design  
Carlos Perrone – arquiteto  
Ileana Pascale – artesanato em cerâmica  
CREA – Conselho Regional de Engenharia e Arquitetura  
José Alves de Oliveira Filho – decorador de vitrines/docente  
FAAP – Fundação Armando Alvares Penteado - SP  
Liceu de Artes e Ofício - SP  
Associação Brasileira de Arquitetos de Interiores e Decoradores – ABD  
Carolina Szabó – presidente  
Ana Maria Piemonte – coordenadora de educação  
Regina Marcondes Rangel Carvalho – decoradora/assistente técnica  
SENAC - Centro de Tecnologia em Design de Interiores  
Lucila M. Sbrana Sciotti – arquiteta/gerente  
Fátima Vilela – técnica de desenvolvimento profissional  
Maurício Jordão – arquiteto/técnico de desenvolvimento profissional  
Escola Técnica Estadual “Carlos de Campos”  
Maria Inês Rodrigues – coordenadora da área

Nilton César Alves – docente/coordenador  
Escola Panamericana de Arte  
Alexander J. Lipszyc – arquiteto/diretor  
Academia Brasileira de Arte – ABRA (escola de educação profissional)  
Laerte Galesso – diretor proprietário  
L’Officine (escola de educação profissional)  
Maria Cristina de Oliveira Gonçalves – decoradora  
Maria José V. Martins – decoradora  
Associação Nacional de Paisagismo – ANP  
Felipe Nicolliello – arquiteto  
Europa Paisagismo Ltda.  
Maria Carolina Lellis Nicolliello – arquiteta/proprietária  
Eduardo Novaes Arquitetura e Turismo Ltda.  
Eduardo Novaes – arquiteto/proprietário  
Cristiano Budreckas – engenheiro agrônomo/educador  
Voga Planejamento Gráfico-Visual  
Luiz Francisco Barbosa Lima Trigo – arquiteto/consultor  
Romulo Rucci - arquiteto/docente  
Wolfgang Steschenko – arquiteto/docente