

DILEMAS REAIS, APRENDIZADO ATIVO: O JÚRI SIMULADO COMO FERRAMENTA PARA ÉTICA NO DESIGN

Arthur Simon Zanella¹

Em um cenário educacional onde a discussão jurídica e a simulação de júris são raramente associadas a cursos de design, a disciplina de Ética, Legislação e Propriedade Intelectual do curso de Design Gráfico implementou uma metodologia que transcende as fronteiras acadêmicas tradicionais. Esta experiência pedagógica desafiou as expectativas e demonstrou a profunda relevância de tais abordagens para a formação de profissionais em áreas criativas.

O objetivo central foi capacitar os alunos a analisar, argumentar e julgar conflitos de ética e propriedade intelectual no design, desenvolvendo uma compreensão sólida das leis e do código de ética profissional para uma atuação responsável.

A metodologia do Júri Simulado transformou o aprendizado em um cenário processual. A turma foi dividida em grupos, assumindo papéis de acusação, defesa, réu, testemunhas, peritos e conselho de sentença. Os grupos não atuantes diretamente funcionavam como júri, deliberando e proferindo vereditos. Essa dinâmica de júri comentado, com participação ativa de todos, foi crucial para aprofundar o aprendizado.

Dois casos foram propostos para a simulação. O "Caso: Freelancer vs Empresa" abordou a questão da titularidade de arquivos e conceitos em contratos vagos, explorando os direitos morais e patrimoniais do designer. O "Caso: Artista vs Agência" confrontou os alunos com os dilemas da inteligência artificial na criação artística, discutindo infração de propriedade intelectual, concorrência desleal e violação ética quando a IA é usada para replicar o estilo de um artista sem consentimento.

A estrutura do júri simulado foi cuidadosamente planejada, com uma divisão de tempo rigorosa para cada etapa: abertura e regras, leitura das acusações/pedidos, exposição inicial da acusação e da defesa, fase de provas e testemunhas, interrogatório cruzado, perguntas do júri, alegações finais, deliberação do júri e veredito com justificativa. Essa gestão do tempo simulou a pressão de um ambiente judicial e exigiu dos alunos concisão e clareza na comunicação. Para a fase de provas, os grupos foram desafiados a criar graficamente suas "evidências", que incluíam croquis, produtos, e simulações de conversas por mensagem e e-mail, enriquecendo a experiência com a aplicação prática de suas habilidades de design.

Os resultados evidenciaram o significativo envolvimento dos alunos. A preparação de teses, argumentos e provas, sob pressão de tempo e interrogatório, estimulou pesquisa, argumentação e comunicação. O impacto emocional manifestou-se na dramatização e contraposição de ideias, com alunos vestindo-se formalmente, conferindo realismo à simulação. A participação como júri, com a responsabilidade de fundamentar vereditos,

¹ Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Mestre em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Arquiteto e urbanista formado pela mesma instituição. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá nos cursos de Design Gráfico, Publicidade e Propaganda, Jornalismo e Ciência da Computação. arthur.zanella@baraodemaua.br.

aprofundou a compreensão da seriedade e aplicabilidade da ética e legislação, superando a abstração filosófica. A atividade proporcionou a vivência da argumentação judicial, sem a pretensão de formar peritos, mas de experienciar a prática ética em contextos reais.

Em considerações finais, a vivência prática e a participação ativa concretizaram a ética, superando a abstração teórica. Esta abordagem pedagógica oferece um modelo replicável para outras áreas do conhecimento, capacitando futuros profissionais a enfrentar desafios complexos com uma base sólida de conhecimento e uma postura ética consciente, promovendo uma formação mais completa e alinhada às demandas do mercado.

Palavras-chave: Propriedade Intelectual. Legislação. Design Gráfico.