

**Universidade Federal de Pernambuco**  
Programa de Pós-graduação em Design

# **Manual do Candidato**

**Processo Seletivo 2025**

**Mestrado e Doutorado**

**Informações sobre os Orientadores  
e suas linhas de pesquisa**

# Sumário

## Design FiGitAL

Prof. André Neves  
Prof<sup>a</sup>. Auta Laurentino  
Prof. João Marcelo Teixeira  
Prof. Leonardo Castillo  
Prof<sup>a</sup>. Leticia Mendes  
Prof. Ney Dantas  
Prof. Pedro Martins Aléssio  
Prof. Walter Franklin Marques Correia

## Design da Informação

Prof<sup>a</sup>. Eva Rolim Miranda  
Prof. Guilherme Ranoya  
Prof. Hans da Nóbrega Waechter  
Prof<sup>a</sup>. Isabella Ribeiro Aragão  
Prof<sup>a</sup>. Maria Alice Vasconcelos Rocha  
Prof<sup>a</sup>. Renata Amorim Cadena  
Prof. Ricardo Cunha Lima  
Prof. Silvio Romero Botelho Barreto Campello  
Prof<sup>a</sup>. Solange Galvão Coutinho

## Design, Cultura e Artes

Prof. Adailton Laporte  
Prof<sup>a</sup>. Ana Neuza Botelho Videla  
Prof<sup>a</sup>. Andréa Barbosa Camargo  
Prof. Amilton Arruda  
Prof<sup>a</sup>. Flora Romanelli Assumpção  
Prof. Gentil Porto Filho  
Prof<sup>a</sup>. Kátia Medeiros de Araújo  
Prof<sup>a</sup>. María Cristina Ibarra  
Prof<sup>a</sup>. Oriana Maria Duarte de Araujo  
Prof<sup>a</sup>. Simone Grace de Barros  
Prof<sup>a</sup>. Virginia Pereira Cavalcanti

## Design, Ergonomia e Tecnologia

Prof<sup>a</sup>. Alana Elza Fontes Da Gama  
Prof<sup>a</sup>. Ana Carolina de Moraes Andrade Barbosa  
Prof<sup>a</sup>. Germannya D'Garcia de Araújo Silva  
Prof<sup>a</sup>. Laura Bezerra Martins  
Prof. Lourival Lopes Costa Filho  
Prof. Marcelo M. Soares  
Prof<sup>a</sup>. Rosiane Pereira Alves



**Design FiGitAL**

**Prof. André Neves** [mestrado/doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/5194437042919213>

*Bacharel em Desenho Industrial, UFCG, Campina Grande*

*Mestre em Ciência da Computação, UFPE, Recife*

*Doutor em Ciência da Computação, UFPE, Recife*

## Grupo de Pesquisa

Design FiGitAL

## Resumo da Pesquisa

Minha pesquisa na linha de Design FiGitAL dedica-se à investigação de metodologias e técnicas de design aplicadas à criação de artefatos digitais. Atualmente, o foco está na integração de inteligência artificial (IA) e tecnologias emergentes no processo de design, visando desenvolver metodologias inovadoras que possam ser aplicadas não apenas ao design de artefatos digitais, mas também a outros segmentos do design.

## Projetos em Andamento

Título: Integração de IA no Processo de Design

Descrição: Este projeto visa explorar como a inteligência artificial pode ser incorporada ao processo de design para potencializar a criatividade e a eficiência das equipes de design. A pesquisa envolve o desenvolvimento de ferramentas baseadas em IA que auxiliem na geração de ideias, prototipagem e avaliação de soluções de design. O projeto está sendo desenvolvido em colaboração com empresas do Porto Digital, em Recife, proporcionando um ambiente real para a aplicação e validação das ferramentas desenvolvidas.

## Problemas de pesquisa em aberto:

1. De que maneira a inteligência artificial pode ser integrada ao processo de design sem comprometer a criatividade humana?
2. De que maneira a inteligência artificial pode ser integrada ao processo de design sem comprometer questões éticas?

## Bibliografia recomendada

CreativeGAN: Editing Generative Adversarial Networks for Creative Design Synthesis

Autores: Amin Heyrani Nobari, Muhammad Fathy Rashad, Faez Ahmed

Resumo: Este estudo propõe o método "CreativeGAN", que utiliza Redes Adversariais Generativas (GANs) para identificar e modificar componentes únicos em design, visando a geração de soluções inovadoras. A pesquisa demonstra a aplicação do método no desenvolvimento de novos produtos para exemplificar o princípio.

[https://arxiv.org/abs/2103.06242?utm\\_source=chatgpt.com](https://arxiv.org/abs/2103.06242?utm_source=chatgpt.com)

Generative AI for Product Design: Getting the Right Design and the Design Right

Autores: Matthew K. Hong, Shabnam Hakimi, Yan-Ying Chen, Heishiro Toyoda, Charlene Wu, Matt Klenk

Resumo: Este artigo discute as barreiras e oportunidades na aplicação de modelos de IA generativa no design de produtos. Os autores propõem uma agenda de pesquisa focada em duas fases do processo de design: "obter o conceito correto" e "aperfeiçoar o conceito", destacando como ferramentas de IA podem ser integradas eficazmente no ambiente industrial.

[https://arxiv.org/abs/2306.01217?utm\\_source=chatgpt.com](https://arxiv.org/abs/2306.01217?utm_source=chatgpt.com)

Biologically Inspired Design Concept Generation Using Generative Pre-Trained Transformers

Autores: Qihao Zhu, Xinyu Zhang, Jianxi Luo

Resumo: Este trabalho explora o uso de modelos de linguagem pré-treinados, especificamente o GPT, para gerar conceitos de design inspirados em sistemas biológicos. A abordagem visa automatizar a identificação e aplicação de analogias biológicas no desenvolvimento de soluções de engenharia, facilitando a inovação por meio da bioinspiração.

[https://arxiv.org/abs/2212.13196?utm\\_source=chatgpt.com](https://arxiv.org/abs/2212.13196?utm_source=chatgpt.com)

**Prof<sup>a</sup>. Auta Laurentino** [mestrado]

<https://lattes.cnpq.br/3805752873099282>

*Bacharel em Desenho Industrial, UFPE, Recife*

*Mestre em Extensão Rural e Desenvolvimento Local, UFRPE, Recife*

*Doutora em Design, UFPE, Recife*

## Grupo de Pesquisa

Design FiGitAL

- LaCA<sup>2</sup>I - Laboratório de Concepção e Análise de Artefatos Inteligentes  
<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/2280908061760742>
- GPGG - Grupo de pesquisa em Geometria Gráfica  
<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/584526>
- Atelier Digitas  
<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/543238>  
<https://atelierdigitas.net/>

## Principais Focos do Grupo de Pesquisa

Como forma de apoio ao desenvolvimento da pesquisa, participamos do Grupo de Pesquisa do Laboratório de Concepção e Análise de Artefatos Inteligentes (LaCA<sup>2</sup>I), do Departamento de Design. Este grupo de pesquisa, ensino e extensão, desenvolve atividades relacionadas ao campo do design, a partir de uma visão crítica, como também trabalha com ferramentas a partir do desenvolvimento inteligente, com o objetivo de elucidar experiências cotidianas dos usuários através de produtos e serviços, na criação e análise de novos artefatos. As linhas de pesquisa do LaCA<sup>2</sup>I são BioDesign, Design Crítico, Design Produtos e de Artefatos Inteligentes, Estudos em Acessibilidade, Gestão em Design, Metodologia Projetual, Modelagem e Prototipagem 3D, Oficina de Projetos, Segurança de Artefatos, UFO - Unknown Future Objects, Usabilidade e Ergodesign.

Da mesma maneira, participamos do Grupo do Laboratório de Experimentação de Artefatos 3D (GRE<sup>3</sup>D), do Departamento de Expressão Gráfica. Este laboratório objetiva contribuir na formação dos discentes do curso de Licenciatura em Expressão Gráfica criando um espaço de discussão interdisciplinar sobre o impacto das tecnologias digitais no processo de criação em diferentes escalas - do objeto ao edifício - buscando explorar novas formas de expressão e possibilidades criativas. O laboratório foca, por um lado, introduzir uma cultura da utilização de novas ferramentas digitais no ensino, bem como demonstrar seu potencial de mercado nas áreas de Licenciatura em Expressão Gráfica, Arquitetura e Urbanismo, Design e Engenharias.

A inserção do laboratório GRE3D busca contribuir para o avanço de pesquisas na área de prototipagem rápida na UFPE, oferecendo oportunidades de conectar a pesquisa, disciplinas práticas e a prática profissional, além de estreitar o diálogo com as tecnologias digitais e promover articulação e disponibilidade de acesso aos estudantes da graduação e da pós-graduação.

## **Pesquisas em Andamento**

- Concepção e produção de materiais didáticos
- Artefatos aplicados a Expressão Gráfica
- Geometria e sua configuração gráfica nas artes aplicadas
- Design e as tecnologias de fabricação digital

## **Bibliografia recomendada**

- BARBOSA, Ana Mae. Redesenhando o desenho: educadores, política e história. São Paulo: Cortez, 2015.
- CARDOSO, Rafael. O design brasileiro antes do design. São Paulo, Cosac Naify, 2005.
- \_\_\_\_\_. Uma introdução à história do design. São Paulo- Editora Blucher, 2008.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: Cortez, 2016.
- BONSIEPE, Gui. Design, Cultura e Sociedade. São Paulo- Blücher, 2011.
- CANCLINI, Nestor Garcia. Culturas híbridas. São Paulo- EDUSP, 2008.
- CERTEAU, Michel de. A invenção do cotidiano- 1. Artes de fazer. Petrópolis- Vozes, 2009.
- \_\_\_\_\_. A invenção do cotidiano- 2. Morar, cozinhar. Petrópolis- Vozes, 2008.
- GOMBRICH, E. H. A história da arte. Rio de Janeiro: Ed. LTC, 2008.
- GOMES FILHO, João. Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras Editora, 2004.
- PUPO, Regiane Trevisan. Inserção da prototipagem e fabricação digitais no processo de projeto: um novo desafio para o ensino de arquitetura. Campinas, São Paulo, 2009.
- SCHWAB, Klaus. A quarta revolução industrial. São Paulo: Edipro, 2016.
- VOLPATO, Neri. Manufatura aditiva: tecnologias e aplicações da impressão 3D. São Paulo: Blucher, 2017.

**Prof. João Marcelo Teixeira** [mestrado]

<http://lattes.cnpq.br/3084098853925246>

*BA Ciência da Computação, UFPE*

*M.Sc. Ciência da Computação, UFPE*

*Ph.D. Ciência da Computação, UFPE*

## **Grupo da Pesquisa**

LaCA<sup>2</sup>I - Laboratório de Concepção e Análise de Artefatos Inteligentes

## **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

### **Prototipação de objetos inteligentes com IoT**

Esta área foca no processo de criação de objetos inteligentes usando Internet das Coisas. Trabalha-se em um contexto de problemas em aberto e em seguida propõem-se soluções para os problemas encontrados através do uso de tecnologia. Utilizando bibliotecas de alto nível e hardware voltados para a prototipação rápida de soluções desse tipo, os alunos irão desenvolver o projeto utilizando modelagem 3D, impressão 3D e sistemas embarcados. Será possível utilizar, além do CAC, infraestrutura disponível tanto no CTG como no Centro de Informática para a construção dos protótipos.

### **Interação natural usando visão computacional**

Esta área foca no processo adotado na geração de novas técnicas de interação a partir de gestos corporais. Com base em um problema específico, propõe-se uma solução através de interação, considerando fatores como ergonomia, complexidade da implementação do reconhecimento do gesto, dentre outras. Haverá acesso a um catálogo de gestos usados para interação criado a partir de uma coleta de filmes de ficção científica como forma de estimular a produção de novos gestos. A biblioteca "Prepose", além de outras tecnologias desenvolvidas na UFPE, serão utilizadas para permitir a construção de protótipos funcionais de alta fidelidade.

### **Artefatos robóticos radiocontrolados**

Esta área foca na criação de dispositivos robóticos de propósito geral controlados remotamente. Deve-se projetar um robô (humanóide ou não) e implementar um sistema de controle de alto nível para o mesmo. A prototipação será realizada usando modelagem 3D, impressão 3D e técnicas de projeto de sistemas embarcados. O controle do robô utilizará ferramentas de alto nível bastante difundidas, fazendo com que o conhecimento de programação não seja um requisito.

## Ambientes virtuais para simulação

Com a popularização da realidade virtual através de "óculos 3D" ou HMDs (RIFT, Gear VR, Google Cardboard, Daydream etc), há diversos nichos de mercado que poderiam se beneficiar da utilização de ambientes virtuais imersivos. Esta área estimula a identificação de cenários de aplicação da realidade virtual e a prototipação de uma solução de realidade virtual imersiva usando tecnologias desenvolvidas por grupos de pesquisa especialistas na área.

## Problemas em aberto

- Sistemas Embarcados
- Robótica Educacional
- Realidade Virtual e Aumentada
- Visão computacional
- Impressão 3D

## Bibliografia Recomendada

- ROBERTO, RAFAEL A. ; DA SILVA, MANOELA M. O. ; FREITAS, DANIEL Q. ; LIMA, YVONNE C. C. A. ; SILVA, VINICIUS E. M. ; ARAUJO, CRISTIANO C. ; TEIXEIRA, JOAO MARCELO X. N. ; TEICHRIEB, Veronica . Voxar puzzle motion: an innovative ar application proposed using design techniques. In: 2016 IEEE Virtual Reality Workshop on K12 Embodied Learning through Virtual & Augmented Reality (KELVAR), 2016, Greenville. 2016 IEEE Virtual Reality Workshop on K-12 Embodied Learning through Virtual & Augmented Reality (KELVAR), 2016. p. 11.
- SIMÕES, FRANCISCO ; BEZERRA, MARIANA ; TEIXEIRA, Joao Marcelo ; CORREIA, WALTER ; TEICHRIEB, Veronica . A User Perspective Analysis on Augmented vs 3D Printed Prototypes for Product's Project Design. In: 2016 XVIII Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR), 2016, Gramado. 2016 XVIII Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR), 2016. p. 71.
- BRITO, CAIO ; BARROS, GUTENBERG ; CORREIA, WALTER ; TEICHRIEB, Veronica ; TEIXEIRA, João Marcelo . Multimodal augmentation of surfaces using conductive 3D printing. In: ACM SIGGRAPH 2016 Posters, 2016, Anaheim. ACM SIGGRAPH 2016 Posters on - SIGGRAPH '16, 2016. p. 1.
- FIGUEIREDO, Lucas Silva ; PINHEIRO, M. G. M. ; VILAR NETO, E. ; CHAVES, T. M. ; TEICHRIEB, Veronica . Sci-Fi Gestures Catalog Understanding the future of gestural interaction. In: INTERACT 2015, 2015, Bamberg. Proceedings of the INTERACT 2015, 2015.
- ABREU, JOAO GABRIEL ; TEIXEIRA, Joao Marcelo ; FIGUEIREDO, Lucas Silva ; TEICHRIEB, Veronica . Evaluating Sign Language

- Recognition Using the Myo Armband. In: 2016 XVIII Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR), 2016, Gramado. 2016 XVIII Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR), 2016. p. 64.
- DA GAMA, ALANA ELZA FONTES ; CHAVES, THIAGO MENEZES ; FIGUEIREDO, Lucas Silva ; Baltar, Adriana ; MENG, MA ; NAVAB, Nassir ; TEICHRIEB, VERONICA ; FALLAVOLLITA, Pascal . MirrARbilitation: A clinically-related gesture recognition interactive tool for an AR rehabilitation system. COMPUTER METHODS AND PROGRAMS IN BIOMEDICINE, v. 135, p. 105-114, 2016.
- TEIXEIRA, Joao Marcelo ; ANJOS FILHO, R. F. ; SANTOS, M. ; TEICHRIEB, Veronica . Teleoperation Using Google Glass and AR.Drone. SBC JOURNAL ON 3D INTERACTIVE SYSTEMS, v. 5, p. 66-77, 2014.
- TEIXEIRA, Joao Marcelo ; FERREIRA, RONALDO ; SANTOS, Matheus ; TEICHRIEB, Veronica . Teleoperation Using Google Glass and AR, Drone for Structural Inspection. In: 2014 XVI Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR), 2014, Piata Salvador. 2014 XVI Symposium on Virtual and Augmented Reality. p. 28.
- LINS, C. ; TEIXEIRA, Joao Marcelo ; ROBERTO, R. A. ; TEICHRIEB, Veronica . Development of Interactive Applications for Google Glass. TENDÊNCIAS E TÉCNICAS EM REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA, v. 4, p. 167-188, 2014.
- DA SILVA, MANOELA M. O. ; ROBERTO, RAFAEL A. ; TEICHRIEB, Veronica ; CAVALCANTE, PATRICIA S. . Towards the development of guidelines for educational evaluation of augmented reality tools. In: 2016 IEEE Virtual Reality Workshop on K12 Embodied Learning through Virtual & Augmented Reality (KELVAR), 2016, Greenville. 2016 IEEE Virtual Reality Workshop on K-12 Embodied Learning through Virtual & Augmented Reality (KELVAR), 2016. p. 17.
- FIGUEIREDO, Lucas Silva ; PINHEIRO, M. G. M. ; VILAR NETO, E. ; CHAVES, T. M. ; TEIXEIRA, João Marcelo Xavier Natário ; TEICHRIEB, Veronica . In-Place Natural and Effortless Navigation for Large Industrial Scenarios. In: International Conference on Human-Computer Interaction, 2014, Creta Maris, Heraklion, Crete. Proceedings of the HCI International 2014. New York: Springer, 2014.

**Prof. Leonardo Castillo** [mestrado/doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/2061771070429217>

*BA Diseño Industrial, Universidad Nacional de Colombia.*

*MSc Architecture, Kyoto University, Japan*

*PhD, Human and Environmental Studies, Kyoto University, Japan*

## Grupo de Pesquisa:

Inovação, Design e Sustentabilidade

<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/28688>

## Principais Focos do Grupo de Pesquisa

O Laboratório de Pesquisa em Inovação, Design e Sustentabilidade investiga o desenvolvimento de métodos, ferramentas e processos de inovação que possam ser aplicados dentro das seguintes áreas temáticas:

[1] Sistemas de Produto+Serviço Sustentáveis (PSS);

[3] Cenários Futuros ([Future Studies](#)).

[4] Mobilidade Urbana e Cidades Sustentáveis

## Pesquisas em Andamento

### Design de Produto+Serviço Sustentáveis (PSS)

A pesquisa tem como objetivo principal o estudo de métodos de design que possam ser aplicados na concepção de novos [sistemas de produto+serviço \(PSS\)](#) dentro do contexto de [Economia Distribuída](#) (Distributed Economy, Johansson, 2005), a fim de gerar novas propostas de artefatos digitais que promovam a sustentabilidade. O projeto foca especificamente nas seguintes áreas de pesquisa:

**Fabricação Digital e Prototipagem Rápida:** Foco no [design de artefatos digitais](#) concebidos a partir de processos de prototipagem rápida e [fabricação digital](#), dentro do [contexto FabLab](#). A pesquisa envolve o estudo de [wearables](#), Internet das coisas (IoT) e design paramétrico.

**Design de Serviços** Foco no desenvolvimento de métodos e ferramentas que contribuam na criação de novos modelos de negócio e na melhoria da experiência do usuário no contexto de [Design de Serviços](#).

**Design Distribuído:** Propostas focadas em processos de co-design, crowd founded design e [design para inovação social](#).

## Problemas em aberto

1. Métodos e ferramentas de design para o desenvolvimento de Sistemas de Produtos e Serviços (PSS) no contexto da *Distributed Economy*.
2. Fabricação digital e prototipagem rápida aplicadas na concepção, e desenvolvimento de artefatos (produtos e/ou serviços).
3. Desenvolvimento de metodologias de design aplicadas ao design de serviços.

## Bibliografia recomendada

- HARTMAN, Kate: Make: [Wearable Electronics: Design, prototype, and wear your own interactive garments](#). Maker Media inc. 2014
- JOHANSSON, A. Kisch, Mirata M. [Distributed economies: a new engine for innovation](#). In: Journal of Cleaner Production, v. 13, 2005.
- KAZAZIAN, Thierry . [Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável](#). Porto Alegre: Senac, 2005
- MANZINI Ezio e Vezzoli Carlo. [O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais](#). São Paulo: EdUsp, 2005.
- McDONOUGH William and Braungart Michael. [Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things](#). New York: North Point Press, 2002
- MOGGRIDGE, Bill (ORG). [Designing Interactions](#). Cambridge: MIT Press, 2007.
- POLAINE , Andy, Løvlie, Lavrans, Reason, Ben Reason. [Service Design: From Insight to Inspiration](#). New York: Rosenfeld Media, 2013.
- VERGANTI, Roberto. [Design-Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Design Mean](#). Harvard Business Press, 2009.
- VEZZOLI, A et al. [Product-Service System Design for Sustainability](#). Milan: Routledge, 2014.
- WALKER, Stuart. [Sustainable by Design: Explorations in Theory and Practice](#). London, Earthscan, 2006.

**Prof<sup>a</sup>. Leticia Teixeira Mendes** [mestrado/doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/2029198603605223>

*Bacharel em Arquitetura e Urbanismo, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP*

*Mestre em Engenharia Civil pela Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP*

*em Arquitetura, Tecnologia e Cidade Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP*

## **Grupo de Pesquisa**

- Grupo de Experimentação em Artefatos 3D (Grea3D)  
<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/9097231290254623>
- LaCA<sup>2</sup>I - Laboratório de Concepção e Análise de Artefatos Inteligentes  
<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/2280908061760742>
- Morfologia da Arquitetura e do Urbanismo  
<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/6681540762087419>

## **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

### **Projeto Digital**

Esta linha tem como objetivo a estudar novos métodos de projeto a partir do uso da tecnologia computacional e associados às bases teóricas do Design, Arquitetura e Urbanismo. Assim, abrange pesquisas que explorem o processo de projeto digital, a partir do uso de diferentes tecnologias (Design Paramétrico, *Building Information Modeling* - BIM, Fabricação Digital, Automação, dentre outras) como instrumento para geração de soluções.

### **Prototipagem Rápida e Fabricação Digital**

Esta linha tem como objetivo explorar as tecnologias de prototipagem rápida e Fabricação Digital aplicadas ao processo de projeto em diferentes escalas: do objeto ao edifício. Dessa forma, propõe o estudo e aplicação de diferentes tecnologias de materialização digital: sistemas aditivos, subtrativos e formativos, bem como objetiva analisar o uso de maquetes, modelos e protótipos no ensino e prática projetual de designers, engenheiros e arquitetos.

### **Sistemas Generativos de Projeto**

Esta linha tem como objetivo explorar sistemas generativos, como (por exemplo: Gramática da Forma (*shape grammar*), Fractais, Algoritmos Genéticos, Design paramétrico, dentre outros) no processo de projeto, para geração de soluções e tomada de decisão aplicado à escala do objeto ao edifício/cidade. Portanto, busca-se pesquisas que analisem e explorem o potencial do uso de abordagens projetuais inovadoras aliadas às tecnologias digitais, incluindo assim, a discussão da aplicação desses instrumentos como ferramenta para criação de soluções personalizadas a partir do conceito denominado: “*mass customization*” - personalização em massa).

## Pesquisas em Andamento

- Habitação e Automação: Sistemas Generativos de projeto e fabricação digital aplicados à moradia contemporânea
- Plástico Precioso: fabricação digital e reciclagem aplicadas no Design e na Arquitetura
- O uso de tecnologias de prototipagem rápida e fabricação digital no ensino de Expressão Gráfica, Design e Arquitetura e Urbanismo.

## Bibliografia recomendada

- ALEXANDER, C. A Pattern Language. 1977.
- BURRY, M. Parametric Design, Associative Geometry. In: Blurring the lines. Great Britain: Wiley- Academy, 2006.
- BROADBENT, G. Design in architecture: architecture and the human sciences. London: John Willey & Sons, 1970.
- CELANI, G.; CYPRIANO, D.; GODOI, G.; VAZ, C. E. V. A gramática da forma como metodologia de análise e síntese em arquitetura. Conexão - comunicação e cultura/Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, v. 5, n. 10, p. 180-197, jul./dez 20.
- DUARTE, J.P. A Discursive Grammar for Customizing Mass Housing - The case of Siza's houses at Malagueira. Ecaade, 2003. pp.665-675.
- FISCHER, T.; HERR, C. M. Teaching Generative Design. In: Proceedings of the 4th International Generative Art Conference, Generative Design Lab DIAP, Politecnico di Milano, dez. 2001. Disponível em: <<http://www.generativeart.com>>. Acesso em: 10 abril 2004.
- KNIGHT, T. Shape Grammars in education and practice: history and prospects. International Journal of Design Computing, v. 2, 2000-2001.
- STINY, G.; GIPS, J. Shape Grammars and the Generative Specification of Painting and Sculpture, in C V Freiman (ed) Proceedings of IFIP Congress 71 (Amsterdam: North-Holland) 1460- 1465. Republished in O R Petrocelli (ed), The Best Computer Papers of 1971 (Philadelphia: Auerbach) pp125-13, 1971.

- PUPO, R. T. Inserção da prototipagem e fabricação digitais no processo de projeto: um novo desafio para o ensino de arquitetura. Campinas, São Paulo, 2009.
- SCHWAB, Klaus. A quarta revolução industrial. São Paulo: Edipro, 2016.
- SEVERINO, A. J. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: Cortez, 2016.
- VOLPATO, N. Manufatura aditiva: tecnologias e aplicações da impressão 3D. São Paulo: Blucher, 2017.

**Prof. Ney Dantas** [mestrado/doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/3943497493556232>

*Arquiteto, Universidade Federal de Pernambuco*

*Mestre em História, Universidade Federal de Pernambuco*

*Ph.D, Architectural Association School, London, UK*

## **Grupo de Pesquisa**

Inovação em Design para a Sustentabilidade

[dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/9759096507396588](http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/9759096507396588)

## **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

Tem se concentrado na pesquisa dos processos de criação e inovação e sua influência sobre os negócios criativos. Objetos de Pesquisa atuais:

1) Design de experiência de aprendizado mediada por assistentes digitais apoiados por computação cognitiva. 2) Estudos sobre tecnologias de observação ilimitada na claridade natural e entendimento dos processos de originação interdependente e a forma como ela altera o pesquisador e a pesquisa

Visão: EQUANIMIDADE como destino, OBSERVAÇÃO como trilha, e DESIGN FIGITAL COLABORATIVO como PENSAMENTO.

## **Pesquisas em andamento:**

### **1. Implementação de Redes e Laboratórios de Manufatura Avançada**

Desenvolvimento de ecossistemas de manufatura inteligente (Manufatura NAS coisas IOT+MA) onde pessoas, mercados, linhas de montagem e produtos “conversam” ao longo do processo de fabricação. Unidades em diferentes lugares também trocam informações de forma instantânea sobre compras e estoques.

Caracteriza-se pela integração de pessoas, grupos, instituições e processos de produção e consumo em rede. O controle remoto da produção se dá a partir de sensores e equipamentos conectados (sistemas de automação associados a sistemas ciberfísicos). Conecta o desejo de fazer e o de usar com a produção e a distribuição em um sistema de economia colaborativa e do compartilhamento.

### **2. ANNA - Learning Assistant Platform**

O projeto investiga processos de criação e inovação e sua influência sobre os negócios criativos. Foco principal: 1) Design de experiência de aprendizado mediada por assistentes digitais apoiados por computação cognitiva. 2) Estudo de tecnologias de observação ilimitada na

clareza natural e entendimento dos processos de origem interdependente.

## Problemas em aberto

Os projetos buscam soluções inovadoras incrementais e radicais que possam fazer a diferença na solução de grandes desafios da contemporaneidade como: autodeterminação e desenvolvimento de visão sistêmica de design como pensamento.

Campos disciplinares: Antropologia visual e Computação Cognitiva

## Bibliografia recomendada

- CASTILLO, Leonardo . Inovação para a sustentabilidade: percursos e cenários de uma sociedade possível (B4). Revista da ESPM, v. 17, p. 122-127, 2010.
- CASTILLO, L. & Pasa, C. Cultural triggers and barriers for the design and implementation of product service systems (PSS). Proceedings of the 1st International. Symposium on Sustainable Design. Curitiba, 2007.
- FOLLADORI G. Limites do desenvolvimento sustentável. Campinas: Editora Uni- camp, 2001.
- HART, Stuart. O Capitalismo na Encruzilhada: as inúmeras oportunidades de negócios na solução dos problemas mais difíceis do mundo. Porto Alegre: Bookman, 2006.
- HAWKEN Paul , LOVINS Amory B., and L. Lovins Hunter. Natural Capitalism: Creating the Next Industrial Revolution, Little Brown, 1999.
- HOFSTEDE, G. Cultures and organizations: software of the mind. McGraw-Hill, 1997. MANZINI, E., Vezzoli, C., Clark, G., Product-Service Systems: using an existing concept as a new approach to sustainability, The Journal of Design Research. Volume 1, Issue 2, 2001.
- MANZINI Ezio e Vezzoli Carlo. O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: EdUsp, 2005.
- MCDONOUGH William and Braungart Michael. Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things. New York: North Point Press, 2002
- MOZOTA, Brigitte. Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- MORELLI, Nicola. Developing new product service systems (PSS): methodologies and operational tools. Journal of Cleaner Production, Volume 14, 2006.

- PRAHALAD, C. K e HART, S. The fortune at the bottom of the pyramid. In: Strategy+Business, Issue 26: 54-67, 2002.
- STERLING, B. Shaping things. Cambridge: MIT Press, 2005. PAPANEEK Victor. Design for the Real World, 1985. Design e Arquitetura, 1995.
- RAMAKERS, R. Less is more: Droog Design in Context. Rotterdam, 010 publishers,2002.
- REDHEAD, David. Products of Our Time. London: Birkhauser, 2000.
- KAZAZIAN, Thierry. Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. Porto Alegre: Senac, 2005.
- VERGANTI Roberto. Design-Driven Innovation: Changing the Rules of Competitio by Radically Innovating What Design Mean. Harvard Bussiness Press, 2009. WALKER, Stuart. Sustainable by Design: Explorations in Theory and Practice. London, Earthscan, 2006.

**Prof. Pedro Martins Aléssio** [mestrado]

<http://lattes.cnpq.br/1937294552043178>

*BA Design UFPE*

*Esp. Jogos e Mídias Interativas, ENJMIN*

*M.Sc. Tecnologias e ciências da informação e comunicação, CNAM*

*Ph.D. Ciência da Computação, CNAM*

## Grupo de Pesquisa

1. Design de Jogos Digitais
2. Grupo de Pesquisa em Música, Tecnologia, Interatividade e Criatividade

## Resumo da Pesquisa

O grupo de pesquisa de design em jogos tem como principal foco a aplicação de métodos e técnicas de design na concepção de jogos digitais. O segundo grupo de pesquisa chamado MUSTIC se interessa por tecnologias e métodos que empoderem artistas e profissionais em suas atividades de criação. Estudos da cognição humana trouxeram modelos que são explorados por designers para entender o usuário e produzir experiências de uso satisfatórias e inovadoras mas que podem também ser subvertidas e usadas como componentes artísticos e experimentais na busca por novos paradigmas de interação em interfaces digitais.

## Pesquisas em andamento

- Processos e tecnologias criativas;
- Novos paradigmas da cognição e suas aplicações ao design de interação;
- Prototipagem Rápida e modelagem 3D;
- Design de jogos; métodos e técnicas de desenvolvimento;

## Problemas em aberto

1. Metodologias ágeis de Design aplicadas ao Design de Jogos Digitais e artefatos digitais.
3. Como aplicar os paradigmas da cognição incorporada ao design de interfaces.
4. Como tornar Ambientes virtuais ferramentas de criação.
5. Prototipagem de Interfaces Digitais.

MOGGRIDGE, Bill (ORG). Designing Interactions. Cambridge: MIT Press, 2007.

MOGGRIDGE, Bill (ORG). Designing Media. Cambridge: MIT Press, 2010.

MURRAY, Janet H.. Inventing the medium - principles of interaction design as cultural practice. Cambridge: MIT Press, 2011.

NORMAN, D. A. (1988) The Psychology of Everyday Things. USA, Basic Books. p. 105- 140.

DORTIER, Jean-François. Le cerveau et la pensée: le nouvel âge des sciences cognitives. Sciences humaines, 2011.

LAKOFF, George, and Mark Johnson. Metaphors we live by. University of Chicago press, 2008.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A book of lenses. AK Peters/CRC Press, 2014.

DOURISH, Paul. Where the action is. Cambridge: MIT press, 2001.

APA

PREECE, Jenny, Yvonne Rogers, and Helen Sharp. Interaction design: beyond human-computer interaction. John Wiley & Sons, 2015.

BUXTON, Bill. Sketching user experiences: getting the design right and the right design. Morgan Kaufmann, 2010.

GREENBERG, Ira. "Processing: Creative Coding and Computational Art (Foundation)." friends of ED, 2007.

**Prof. Walter Franklin M. Correia** [mestrado/doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/3252289006108114>

*BA Design de Produto, UFPE*  
*Especialização em Ergonomia, UFPE*  
*M.Sc. Engenharia de Produção, UFPE*  
*D.Sc. Engenharia de Produção, UFPE [Período Sanduíche na UTL, Portugal]*  
*Pós-Doutorado (andamento), Departamento de Digital Media Concepts,*  
*Academy for AI, Games Media pela BUas - Breda University of Applied*  
*Sciences (Holanda)*

## **Grupo de Pesquisa**

LaCA<sup>2</sup>I - Laboratório de Concepção e Análise de Artefatos Inteligentes

<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/2280908061760742>

## **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

**Segurança no Design de Artefatos / Avaliação de Usabilidade /  
Acessibilidade / UI + UX**

Esta linha visa obter uma perspectiva acerca de métodos de avaliação de segurança de produto, analisando os diferentes aspectos destes, por meio de questionários e pesquisas diretas com os usuários, de mecanismos de análise ergonômica de situações de acidentes, entre outros. Faz parte deste repertório o Design Emocional, biofeedback, entre outras abordagens com fins a entender melhor o comportamento dos usuários frente a artefatos [sejam de consumo ou não, e mesmo serviços]. Aspectos relacionados a usabilidade e acessibilidade em artefatos (digitais ou físicos) de consumo, como exemplo, ou mesmo ligados a indústria de forma geral fazem parte deste rol, produtos de auxílio de uso de outros produtos (ex.: abridores de lata, abridores de garrafa, saca-rolhas, cafeteiras, etc.), e mobiliários (ex.: cadeiras, sofás, etc.), também serão levados em consideração nesta linha. Tendo em vista o escopo apresentado neste texto, incluem-se nesta área aqueles estudos ligados diretamente ao comportamento do usuário que envolvam UX e UI e suas adjacências.

**Prototipagem Rápida / Impressão 3D / Análise de Modelagem Digital pelo viés do Usuário**

Sendo uma tecnologia com quase meio século de idade [lá fora], a impressão 3D em si traz inovações a cada momento tendo em vista o aparato tecnológico e de inovação atrelado a esse tipo de tecnologia. Para esta linha o principal foco em estudo deve centrar-se na

influência da modelagem digital, impressão 3D e da prototipagem rápida no desenvolvimento integrado de produtos e suas relações com os usuários. Deve-se dizer ainda que para esta linha, poderá se utilizar ferramentas como máquinas de prototipagem rápida e componentes do gênero dentro da ambiência de laboratório [trabalhos mais teóricos ou mais práticos]. Tendo ainda em vista equipamentos de mensuração de performance com testes até mesmo destrutivos em corpos de prova, poder-se-á ainda ter trabalhos que visem garantir melhorias no processo/produto por meio das pesquisas envolvendo estes equipamentos.

### **Melhorias no Processo de Desenvolvimento / Análise de Produtos**

Por meio de técnicas criativas e métodos de geração e seleção de alternativas, propõe-se a estudar e desenvolver as diversas técnicas de pensamento lateral e os métodos de seleção de alternativas necessários para a escolha dentre as alternativas de projeto geradas pelas técnicas. Os esforços de pesquisa desse foco atualmente estão:

- no levantamento, descrição e classificação das várias técnicas e métodos existentes;
- no teste/utilização experimental deles nas várias áreas do design e usabilidade;
- na investigação comparativa e crítica dos mesmos;
- no envolvimento com outras áreas (como saúde, engenharias, psicologia) e as relações oriundas desta para melhoria do Design como área.

### **Human Centered Design for Virtual [Augmented and Mixed] Reality**

Este novo enfoque que vem sendo dado ao grupo diz respeito basicamente a estudos voltados ao entendimento de como esses tipos de ambientes imersivos de realidade (sejam eles de Virtual, Aumentada ou Mista) podem influenciar o usuário. Seja por meio da percepção, tomada de decisões, direcionamento, etc. Muitos designers aplicam as práticas de mercado levando em consideração os recursos de hardware, considerações fisiológicas e padrões interativos que proporcionam uma experiência de usuário segura e confortável. Mas o que vai além disso? Tomando como principal referência para esta linha o autor Jason Jerald (2016) pretende-se analisar até que ponto estes ambientes podem de fato influenciar os usuários e como melhorar esta interação.

### **Políticas afirmativas: Por + Inclusão e Acessibilidade do Design Universal à [Boa] Usabilidade em Políticas Públicas**

O objetivo desta linha é o de, com envolvimento em pesquisas de mestrado e doutorado, conseguir uma maior promoção dos princípios de acessibilidade, usabilidade e design universal, trabalhando com entidades e por meio de políticas públicas que envolvam a sociedade ao tema. O envolvimento a nível stricto sensu e a implementação de

políticas públicas nesse sentido são essenciais para a promoção de uma maior inclusão e garantia que nenhum grupo seja deixado para trás

Estes são os principais focos do Grupo no tocante ao presente docente, mas de forma alguma, se esgota nesses.

## Problemas em aberto

Pelo exposto, pretende-se abordar questões relativas a:

- Design e avaliação de usabilidade/acessibilidade de artefatos e de UX/UI;
- Processos criativos e DNP - Desenvolvimento de Novos Produtos;
- Design de Artefatos Digitais e Físicos;
- Prototipagem Rápida e modelagem 3D;
- Artefatos inteligentes e suas relações de consumo e uso;
- Usabilidade em Artefatos de Consumo e Comportamento do consumidor;
- Realidade Aumentada, Virtual e Mista com foco em Human Centered Design
- Questões de Design e Saúde [envolvendo órteses e próteses, modelagem, treinamento, EPIs, etc];
- Design Emocional e suas relações comportamento do consumidor e uso de ferramentas como biofeedback, eletromiografia, termografia, entre outros;
- *Políticas afirmativas ligadas a Inclusão e Acessibilidade.*

## Pesquisas em andamento

- Avaliação de Usabilidade de Artefatos de Consumo de Uso Doméstico: Segurança Acima de [quase] Tudo
- O Processo de Desenvolvimento de Artefatos com Foco na Segurança: da Concepção a Normatização para o Bem do Usuário
- Desenvolvimento de Novos Produtos (DNP) por meio da aplicação de metodologias diferenciadas em Design: criando conceitos em Artefatos de Consumo, Artefatos Genéricos, Artefatos Industriais, Artefatos para Saúde;
- Desenvolvimento de Metodologia para Avaliação Segura em Artefatos: do Design ao Uso;
- Programa de Avaliação de Artefatos em Parceria com Inmetro: Análises de Usabilidade.

## Bibliografia Recomendada

ABBOTT, H. & TYLER, M. (1997) Safer by Design. A guide to the management and law of designing for product safety. England, Gower.

- BAXTER, M. (2000) Projeto de Produto. Guia prático para o design de novos produtos. 2ª edição. São Paulo, Editora Edgard Blücher Ltda,. Cap. 2 e 3.
- CHOI, S. H. e CHAN, A. M. M. (2004) A virtual prototyping system for rapid product development. Computer-Aided Design, No. 36.
- CORREIA, W. F. M. . Proteger: modelo para implementação de sistema de gestão em segurança do trabalho. Domínio Público - Biblioteca Digital, Internet, 01 fev.2008.
- CORREIA, W. F. M. . Responsabilidade Empresarial Acidentes Versus Produtos de Consumo. Revista Innovare, v. 5ª ed, p. 79-88, 2008.
- CORREIA, W. F. M. ; BARROS, M. L. N. ; SOARES, M. M. . Utilizando a usabilidade como ferramenta da ergonomia em prol da segurança na utilização de produtos de consumo. In: Goretti Fernandes. (Org.). Tópicos Especiais em Saúde do Trabalhador e Ergonomia. 1ª ed. Recife: FASA, 2009, v. 1, p. 10-22.
- CORREIA, W. F. M. ; SOARES, M. M. . Análise de Acidentes Residenciais: Uma Aplicação Prática do SUS - System Usability Scale com Usuários de Produtos Domésticos. In: ENEGEP, 2008, Rio de Janeiro. XXVIII ENEGEP, 2008.
- CORREIA, W. F. M. ; SOARES, M. M. . Segurança do produto: uma investigação na usabilidade de produtos de consumo. Estudos em Design, v. 15, p. 15-26,2007.
- FERREIRA, J. M. G. C.; ALVES, N. M. F.; MATEUS, A. J. S.; CUSTÓDIO, P. M. C. (2001) Desenvolvimento integrado de produtos e ferramentas por metodologias de engenharia inversa e prototipagem rápida. 3º Congresso Brasileiro de Gestão de Desenvolvimento de Produto.
- JERALD, J. (2016) The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality. Association for Computing Machinery and Morgan & Claypool Publishers
- NORMAN, D. A. (1988) The Psychology of Everyday Things. USA, Basic Books. p. 105- 140.
- STANTON, N A. & BARBER, C. (2002) Error by design: methods for predicting device usability. Design Studies. Vol. 23, N° 4. London, Elsevier Science Ltd, July - 2002. p. 363 -384.
- STANTON, N A. & YOUNG, M. S. (1999) A Guide to Methodology in Ergonomics. Designing for human use. London, Taylor & Francis.



# Design da Informação

**Prof<sup>a</sup>. Eva Rolim Miranda** [sem oferta de vagas de mestrado e doutorado para este edital]

<http://lattes.cnpq.br/8785972548547906>

*Bacharel em Design, UFPE, 2004.*

*Mestre em Design, UFPE, 2006.*

*Doutora em Artes e Ciências das Artes, Universidade de Paris I - Panthéon-Sorbonne, 2013.*

*Pós-doutora, UFPE 2016.*

## **Grupo de Pesquisa:**

1. DI - Design da Informação
2. IDEA - Interseções entre Design e Ambiente Construído

## **Principais Focos dos Grupos de Pesquisas**

O GP ‘DI- Design da Informação’ estuda com as lentes do Design da Informação, do Design Gráfico, da História, da Psicologia e da Cultura – no âmbito teórico e experimental – as práticas de negociação de sentidos dados aos artefatos de informação. Seu maior objetivo é o gerenciamento da relação entre pessoas e sistemas simbólicos, de forma que a construção dos significados se dê mais próxima ao desejado, buscando tornar o processo fácil, eficiente e satisfatório.

O GP ‘IDEA- Interseções entre Design e Ambiente Construído’ privilegia as abordagens de design que voltam-se à elaboração de soluções para uma diversidade de problemas complexos, mas que também recaem sobre a compreensão da identidade dos indivíduos e dos grupos sociais. Caminhando para as abordagens híbridas, que possam integrar diferentes especialidades do conhecimento, com o intuito de ativar a criatividade e permitir a inovação projetual.

## **Pesquisas em andamento**

- Contribuições do Design da Informação a partir de elementos gráficos e seus usos em artefatos e narrativas visuais.
- Contribuições do Design da Informação na produção de artefatos para ensino e aprendizagem.
- Design da Informação, Memória gráfica e Imaginário popular, como os artefatos dialogam e ajudam a construir representações sociais.

- Visualizações e representações de aspectos culturais locais.
- Design da Informação, linguagem gráfica e Visualizações de dados

## Problemas em aberto

### Design da Informação

1. Design da Informação e ambiente educacional (tudo o que faz interface entre o professor e o aluno como mediador do conhecimento)
2. Design da Informação, visualizações e representações de características culturais locais.
3. Design da Informação e narrativa visual (sequências pictóricas, histórias em quadrinhos, mangás, infográficos, etc.)
4. Design da Informação, Linguagem Gráfica e Visualizações de dados

## Bibliografia recomendada

Araújo, J. F. S.; Miranda, E. R.; Braga Junior, A. X. A Análise Gráfica da Onomatopeia no Mangá Brasileiro “Eruvê: O Conto da Dama de Vidro” In: Fronteiras do Design: in] formar novos sentidos Vol.2.1 ed.São Paulo: Blucher, 2021, v.1, p.128-149.  
<[https://www.blucher.com.br/in-formar-novos-sentidos-vol-2\\_9786555501087](https://www.blucher.com.br/in-formar-novos-sentidos-vol-2_9786555501087)>

Araújo, J. L.; Miranda, E. R.Falcão, G.A relação entre designers e jornalistas na produção de informações para as reportagens em redações jornalísticas In: 10º Congresso Internacional de Design da Informação, 2021, Curitiba. Anais do 10º Congresso Internacional de Design da Informação e 10º Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design. São Paulo: Blucher, 2021. p.80-90  
<<http://https://www.proceedings.blucher.com.br/article-list/dicongic2021-357/list#articles>>

Bruner, J. (1985). Narrative and paradigmatic modes of thought. Learning and teaching the ways of knowing, 84, 97-115.

Cook, B. (1981). Understanding pictures in Papua New Guinea. Elgin, Ill., U.S.A : D.C. Cook.

Darras, B. (2004). Children’s drawing and information design education. A semiotic and cognitive approach of visual literacy.

- In: Coutinho, S. G. & Spinillo, C. G. (Eds.). Select Readings of the Information Design International Conference. Recife: SBDI - Sociedade Brasileira de Design da Informação, pp. 105-118.
- Eisner, W. (2008). Comics and sequential art : principles and practices from the legendary cartoonist. New York : W.W. Norton.
- Fresnault-Deruelle, P. (1976). Du linéaire au tabulaire. *Communications*, 24(1), 7-23.
- Groensteen, T. (1996). *Système de la bande dessinée* (Doctoral dissertation, Toulouse 2).
- Jeronimo, L. R.; Miranda, E. R. Panorama da Pesquisa Brasileira sobre o Painel Frontal de Embalagens de Alimentos: Uma Revisão Sistemática da Literatura a Partir do Olhar do Design da Informação", p. 194 -219. In: [in] *formar novos sentidos - Vol. 3*. São Paulo: Blucher, 2022.  
<<https://openaccess.blucher.com.br/article-details/08-23721>>
- Lima, R.; Miranda, E. R.; Ranoya, G.; Andrade, R. C. & Medeiros, R.. Novas frentes de pesquisa em Visualização da Informação in *Fronteiras do Design v.3* [in] *formar novos sentidos*. São Paulo: Blucher, 2022. Disponível em  
<<https://openaccess.blucher.com.br/article-details/01-23714>>
- Mijksenaar, P. (1997). *Visual function: an introduction to information design*. Rotterdam: 010 Publishers. (56p).
- Morgan, H. (2003). *Principes des littératures dessinées*. Édition de l'An 2.
- Neurath, O., Eve, M. & Burke, C. (2010). *From hieroglyphics to Isotype : a visual autobiography*. London: Hyphen Press.
- Peeters, B. (1991). *Case, planche et récit : comment lire une bande dessinée*. Tournai, Casterman, 1991.
- Santana, R. S.; Miranda, E. R.; Santos, G. P. Viva São Jorge, Uma Obra De Bajado: Análise Plástica De Uma Narrativa Visual In: *Fronteiras do Design: in] formar novos sentidos Vol.2.1* ed.Sao Paulo: Blucher, 2021, v.1, p. 82-106.  
<[https://www.blucher.com.br/in-formar-novos-sentidos-vol-2\\_9786555501087](https://www.blucher.com.br/in-formar-novos-sentidos-vol-2_9786555501087)>
- Sohet, P. (2007). *Images du récit*. Puq.
- Ricardou, J. (1967). Temps de la narration, temps de la fiction : problèmes du nouveau roman. Paris: Ed. du Seuil, p.161-170.
- Twyman, M. A Schema for the study of graphic language in *The processing of visible language*. New York: Plenum, 1979.
- \_\_\_\_\_. Using pictorial language: a discussion of the dimensions of the problem. In T. M. Dufty and R. Waller (eds.), *Designing usable texts*, Academic Press, p. 245-312. 1985.



**Prof. Guilherme Ranoya** [mestrado/doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/1249288637916190>

<https://www.ranoya.com>

<https://www.ranoya.com/pt/ppgdesign>

[Perfil no Laboratório de Visualizações e Sentidos \(VISSE\)](#)

[Perfil nos orientadores de DI](#)

*Bacharel em Arquitetura & Urbanismo, Universidade Mackenzie, São Paulo.  
Especialista em Gestão Estratégica da Comunicação Organizacional e Relações  
Públicas, USP, São Paulo.*

*Mestre em Ciências da Comunicação, USP, São Paulo.*

*Doutor em Mídia e Processos Audiovisuais, USP, São Paulo.*

## Grupos de Pesquisa

1. Design da Informação
2. Grupo de pesquisa integrada em design e computação
3. Grupo de pesquisa, experimentação e inovação em arte, tecnologia e criatividade (MusTIC)

## Principais Focos do Grupo de Pesquisa

1. Aspectos comunicacionais e produção do sentido pela interação (simbólica, comportamental, material), com maior propriedade no contexto das mídias digitais;
2. Pensamento crítico e discussões adotando perspectivas pós-estruturalistas voltadas às práticas de design;
3. Cultura de Dados, Humanismo de Dados e Humanidades Digitais;

## Pesquisas em andamento

### [A formação do designer de informação para a elaboração de artefatos de visualização](#)

investigação quanto aos aspectos formativos do design de informação voltado à elaboração dos artefatos de visualização de dados ou informações, entendidos como meios materiais (ou virtuais) e interativos, através dos quais é possível explorar e experimentar com um conjunto de dados e/ou informações, para a formulação de significações e sentidos que podem ser projetados ou extrapolados a partir deles.

### [Estética da interação](#)

Investigação sobre o regime estético das mídias e suas interações, com ênfase nos artefatos computacionais poéticos/expressivos (computação

não-funcional), artefatos narrativos, e artefatos inovadores ou de vanguarda.

## Problemas em aberto

1. Estudos sobre a linguagem gráfico-interativa, seus padrões e tendências, e/ou regimes estéticos dominantes;
2. Estudos midiáticos sobre artefatos de visualização e a cultura de dados;
3. Estudos sobre metodologias projetuais para configuração de artefatos de informação, artefatos narrativos-interativos, e visualizações de dados;
4. Retórica processual (Procedural Rhetoric), inovações em processos narrativos, e construções discursivas com dados;

[Mais informações](#)

## Bibliografia recomendada

- CUNHA LIMA, Ricardo; MIRANDA, Eva Rolim; RANOYA, Guilherme; ANDRADE, Rafael de Castro & MEDEIROS, Rodrigo. Novas frentes de pesquisa em Visualização da Informação in Fronteiras do Design v.3 [in]formar novos sentidos. São Paulo: Blucher, 2022. Disponível em <https://openaccess.blucher.com.br/article-details/01-23714>
- DRUCKER, Johanna. Visualization and interpretation - humanistic approaches to display. Cambridge: MIT Press, 2020.
- GIANNELLA, Júlia Rabetti & MEDEIROS, Rodrigo Pessoa. Visualização de dados: avanços por pesquisadores brasileiros. São Paulo: Anais do 7º Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI), 2015.
- HOLMES, Nigel. Joyful infographics. New York: CRC Press, 2023.
- KIRK, Andy. Data visualization - a handbook for data driven design. London: Sage Publishing, 2019.
- MANOVICH, Lev. Software takes command: International texts in critical media aesthetics. London: Bloomsbury Publishing, 2013.
- RANOYA, Guilherme & ANDRADE, Rafael de Castro. Origins of information visualization in corporate bullet points: an archaeology of the graphic configuration paradigm in data visualizations (1979-1995). Curitiba: Infodesign - Revista

Brasileira de Design da Informação v. 21 n.2, 2024. Disponível em  
<<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/1161>>  
THORP, Jer. Living in data: a citizen's guide to a better information  
future. New York: MDC, 2021.  
TUFTE, Edward. The visual display of quantitative Information.  
Cheshire: Graphic Press, 2001.

## **Prof. Hans da Nóbrega Waechter**

(sem oferta de vagas para Mestrado e Doutorado para este edital)

<http://lattes.cnpq.br/6115852722430503>

*Bacharel em Desenho Industrial, habilitação em Programação Visual, UFPE, 1980.*

*Mestre em Comunicação Audio-visual, Universidad Autónoma de Barcelona, Espanha, 2000*

*Doutor em Comunicação Audio-visual, Universidad Autónoma de Barcelona, Espanha, 2004*

### **Grupo de Pesquisa:**

Design da Informação Design, Tecnologia e Cultura  
Design e Gênero

### **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

O GP InfoDesign estuda – no âmbito teórico e experimental – os sistemas de comunicação analógicos e digitais, visando a otimização do processo de construção da informação. Seu maior objetivo é o gerenciamento da relação entre pessoas e sistemas simbólicos, de forma que a construção dos significados se dê próxima ao projetado pelo designer, buscando tornar o processo fácil, eficiente e satisfatório.

### **Pesquisas em andamento:**

- A observação da metodologia projetual do designer gráfico, no que se refere à transposição de linguagens visuais utilizadas em um meio analógico (exemplo: a xilogravura) para um meio digital (softwares gráficos).
- A observação das linguagens visuais nos produtos de design com valor de moda (exemplo: vestuário) e sua relevância na construção de identidades sociais.
- A observação da presença de figuras retóricas visuais ou de estilo (exemplo: trocadilho verbo-visual) em logotipos e identidades visuais e a sua importância na ampliação de significados.
- A análise do discurso das revistas informativas nacionais e as suas relações e influências no projeto gráfico das capas das revistas.
- A análise e a produção de artefatos educacionais para a educação ambiental informal do cidadão em geral.
- Diretrizes para a construção de um modelo para a observação e análise da linguagem gráfica pictórica (em formulação).
- Observação da relação entre as linguagens visuais utilizadas nos artefatos de design e as identidades de gênero.

- Observação da construção das identidades de gênero nas redes sociais através da utilização das linguagens visuais.

## Problemas em aberto

Design da Informação

- 1 Linguagem Visual e Identidade de Gênero
- 2 O Design Editorial diante das Novas Tecnologias
- 3 Design, Memória Gráfica e Linguagens Visuais

## Bibliografia Básica

- Bonsiepe, Gui. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1999. Cardoso, Rafael. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgar Blücher, 2004.
- Chick, A. The Graphic Designer's Greenbook. New York: Universal Copyright Convention, 1992.
- Dondis, D. A. (1997). Sintaxe da linguagem visual. Tradução de Jefferson Luiz Camargo 2.ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Gomes Filho, J.. Gestalt do objeto - Sistema de leitura visual da forma. Escrituras Editora. São Paulo. 2003.
- Hall, Stuart. Identidades culturais na pós-modernidade. Trad. Por Tomaz T. da Silva e Guacira L. Louro. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1997. Título original: The question of cultural identity.
- Leborg, Christian. Gramática Visual. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.
- Leef, E. Saber Ambiental. Sustentabilidade, Racionalidade, Complexidade e Poder. Petrópolis: Editora Vozes Ltda., 1998.
- Leef, E. Epistemologia Ambiental. São Paulo: Editora Cortez, 2002.
- Loureiro, C. F. B. Trajetória e Fundamentos da Educação Ambiental. São Paulo: Cortez Editora, 2004.
- Lupton, E, Phillips, J. C. Novos Fundamentos do Design. Editora Cosac Naify. São Paulo. 2008. Mackenzie, D. Green Design. Design for the Environment. London: Laurence King Published, 1997.
- Malamed, Connie. Visual language for designers: principles for creating graphics that people understand. Beverly: Rockport Publishers 2009.
- Meio Ambiente no Século 21. 21 Especialistas Falam da Questão Ambiental nas suas Áreas de Conhecimento. Coordenação André Trigueiro. Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2003.
- Moreno, E. Nociones Psicosociales para la Intervención y la Gestión Ambiental. Barcelona: Universitat de Barcelona, 1999.
- Perez, C.. Signos da marca - expressividade e sensorialidade. Thomsom Learning. São Paulo. 2004.

Ramos, L. F. A. Meio Ambiente e Meios de Comunicação. São Paulo: Annablume Editora, 1995.

Santaella, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

Twyman, M. L. (1979). A schema for the study of graphic language. In: Processing of visible language. Paul A. Kolars, Merald E. Wrolstad & Herman Bouma (Org.). Nova York & Londres: Plenum Press, vol.1, pp.117-150.

**Prof<sup>a</sup>. Isabella Ribeiro Aragão** [mestrado]  
(sem oferta de vagas para Doutorado para este edital)

<http://lattes.cnpq.br/4412311797702220>

*Bacharel em Desenho Industrial – Programação Visual, UFPE, 2002*

*Mestre em Design, UFPE, 2006*

*Doutora em Arquitetura e Urbanismo, USP, 2016, com período sanduíche em University of the Arts London - Central Saint Martins*

## **Grupos de Pesquisa**

1. Design da Informação
2. História, Teoria e Linguagens do Design
3. Tipo-grafias: estudos sobre desenho e produção de letras

## **Pesquisa em andamento (pós-doutorado)**

**Documento-experimentação-ativismo: explorando a pesquisa-criação em design**

Essa pesquisa tem como objetivo geral explorar a potencialidade do design como ferramenta questionadora da sociedade por meio da criação e produção experimental de artefatos impressos sobre problemas sociais enfrentados pela população brasileira.

## **Áreas de interesse**

1. Produção, comercialização e uso de tipos móveis no Brasil
2. História da tipografia no Brasil
3. Experimentação no design
4. Pesquisa-criação em design

## **Bibliografia recomendada**

- ARAGÃO, ISABELLA RIBEIRO; AZEREDO, E. ; COSTA, D. . A seção gráfica da empresa C. Fuerst & Cia, a fundição Funtimod e os tipos modernos. INFODESIGN (SBDI. ONLINE), v. 20, p. 1-16, 2023.
- ARAGÃO, I. R.. Tipos e ornamentos da fundição Bauer representados exclusivamente pela Oscar Flues & Cia no Brasil: um estudo exploratório. ESTUDOS EM DESIGN (ONLINE), v. 31, p. 78-96, 2023.
- ARAGÃO, ISABELLA RIBEIRO. Experimentação e tendências tipográficas: uma experiência de ensino remoto de uma

- disciplina prática durante a pandemia de Covid -19. In: 10º CIDI e 10º CONGIC, 2021, Curitiba. Blucher Design Proceedings. São Paulo: Editora Blucher, 2021. v. 9. p. 630-647.
- ARAGÃO, I. R.; FARIAS, P. L. Identificando tipos móveis: metodologia para o estabelecimento das origens da coleção tipográfica da Funtimod. ESTUDOS EM DESIGN (ONLINE), v. 25, p. 122-144, 2017.
- GUMBRECHT, Hans. Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir. Tradução de Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto, Ed. PUC, 2010.
- INGOLD, Tim. Fazer: antropologia, arqueologia, arte e arquitetura. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. Petrópolis: Vozes, 2022.
- LARROSA, Jorge. Tremores: escritos sobre experiência. Tradução: Cristina Antunes e João Wanderley Geraldi. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- LÉCHOT HIRT, Lysianne. Recherche-cr ation en design   plein r gime : un constat, un manifeste, un programme. Sciences du Design, vol. 1, no. 1, 2015, pp. 37-44.
- MELO, H lter P. de M.; ARAG O, Isabella R. Mudan a de Cena: reflex es sobre a pr tica do design atrav s de mecanismos pop-up e filmes pernambucanos. Estudos em Design (Online), v. 32, p.196-212, 2024.

**Prof<sup>a</sup>. Maria Alice Vasconcelos Rocha** [mestrado/doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/6818128111009316>

<https://orcid.org/0000-0001-8515-2668>

*Bacharel em Arquitetura, UFPE*

*Estilista em Confeção Industrial, SENAI-Cetiqt, Rio de Janeiro*

*Especialista em Comunicação de Moda, UFRJ*

*Mestre em Engenharia de Produção (MSc), UFPE*

*PhD in Fashion Design, University for the Creative Arts/University of Kent, UK.*

## **Grupo de Pesquisa:**

PLURAL - Moda e Vestuário (UFRPE)

Design e Gênero (UFPE)

Design de Moda e Tecnologia (UDESC)

Núcleo de Estudos do Consumo e Economia Familiar (UFRPE)

Desenvolvimento de Soluções Químicas e Biotecnológicas (IATI)

## **Principais Focos nos Grupos de Pesquisa**

Moda, Identidade e Estilo de Vida

Cadeia Têxtil e de Vestuário

Design, Produção e Consumo

Tendências, Inovação e Tecnologia

## **Pesquisas em andamento**

- Panorama da Cadeia Têxtil e de Confeções em Pernambuco: inovação, produção, estética e consumo
- Tecnologias e Saberes: reflexões sobre novas formas de fazer e pensar moda

## **Problemas em aberto**

Design da Informação

- 1 - Tempo, Mídia e Cotidiano
- 2 - Corpo, Significação e Envelhecimento
- 3 - Moda, Produção e Consumo
- 4 - Tradição, Gênero e Emoção

## **Bibliografia recomendada**

CAMPBELL, Colin. A ética romântica e o espírito do consumismo moderno. Rio de Janeiro, Rocco, 2001.

- CRANE, Diana. A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas/ São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.
- ECO, Umberto. A história da beleza. São Paulo: Record, 2004.
- \_\_\_\_\_. A história da feiúra. São Paulo: Record, 2007.
- ENTWISTLE, Joanne. The fashioned body: fashion, dress and modern social theory: Theorizing fashion and dress in modern society. Cambridge: Polity Press, 2000.
- FEATHERSTONE, M. The body: social process and cultural theory. London, Sage, 1992.
- GIDDENS, Anthony: Modernidade e identidade pessoal. Oeiras, Editora Celta, 1997.
- JORDAN, P. W. Designing Pleasurable Products: an introduction to the new human factors. London: Taylor & Francis, 2000.
- KAISER, S. B. The Social Psychology of Clothing. New York and London: Macmillan Publishing Company, 1985.
- LIPOVETSKY, Gilles . O Império do Efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas / Tradução: Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- \_\_\_\_\_. A felicidade paradoxal. São Paulo, Cia das Letras. 2007.
- \_\_\_\_\_. A estetização do mundo. São Paulo, Cia das Letras. 2015.
- MENDONÇA , Ana Flávia da Fonte Netto de; ROCHA , Maria Alice Vasconcelos; "Design da Informação e o Registro de uma Técnica Têxtil: a Renda Renascença ", p. 68 -91. In: [in] formar novos sentidos. São Paulo: Blucher, 2020.
- NORMAN, DONALD A. Design Emocional - por que adoramos: (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- PINTO, Izabella Cavalcanti; ROCHA, Maria Alice Vasconcelos; "Análise Informacional de Charges em Capas de Revista Sob o Ponto de Vista do Design", p. 62 -81. In: [in] formar novos sentidos - Vol. 2. São Paulo: Blucher, 2021.
- ROCHA, M. A. V. . O modelo CEVI para o design de moda-vestuário: corpo, estilo de vida e identidade. Modapalavra E-periódico, v. 2, p. 80-92, 2013.
- \_\_\_\_\_. Consumidores, Designers e Gestores: aplicação do modelo da cadeia meios-fim para o desenvolvimento de produtos de moda-vestuário. Modapalavra E-periódico, v. 9, p. 48-66, 2016.
- ROCHA, M. A. V. ; HAMMOND, L. ; HAWKINS, D. . Age, Gender and National Factors in Fashion Consumption. Journal of Fashion Marketing and Management, v. 9, p. 380-390, 2005.
- SOLOMON, Michael R. O Comportamento do Consumidor. 5a. Edição. Porto Alegre: Bookman, 2002.

VON STAMM, Bettina. *Managing Innovation, Design and Creativity*.  
London: Wiley, 2008.

## **Prof. Renata Amorim Cadena** [mestrado]

<http://lattes.cnpq.br/1793391773529394>

*Graduação em Design, UFPE, Recife.*

*Mestrado em Design, UFPE, Recife.*

*Doutorado em Design, UFPE, Recife.*

### **Grupos de Pesquisa**

1. Mediações entre Design e Educação
2. RIDE - Rede Internacional Design/Educação

### **Principal Foco de Pesquisa**

1. Mediações entre Design e Educação  
Trata-se de um grupo organizado para estudar relações entre Design Gráfico e Educação, em especial as manifestações gráficas na educação básica e superior, mas também abrangendo a própria educação em Design.
2. RIDE - Rede Internacional Design/Educação  
Estuda os aspectos que envolvem Design e Educação. A rede se constitui alicerçada em dois fundamentos no campo do Design/Educação, a saber: (1) a formação [ou ação formadora], e (2) a produção dos dispositivos educacionais. Atrelado aos fundamentos, a rede é constituída em quatro dimensões: (a) discurso; (b) agentes; (c) agenciamentos; (d) ambiência.

### **Pesquisa em andamento**

1. **O design da informação nas anotações escolares**  
O projeto a.no.tar. trata-se de um esforço do grupo de pesquisa *Mediações entre Design e Educação* para entender e compartilhar conhecimentos acerca das melhores práticas no registro de informações em processos educacionais, observando suas características sob a ótica do Design da Informação.

### **Problemas em aberto**

1. A organização visual da escrita à mão em situações diversas de ensino-aprendizagem
2. A produção de artefatos gráficos por não-designers - em especial os aspectos relativos à organização visual do texto
3. Observações da cultura gráfica da escola brasileira a partir dos artefatos criados e consumidos nessa ambiência

4. Design da informação em artefatos informativos e educativos oficiais do governo brasileiro

## Bibliografia recomendada

- CADENA, R. A.; DUNES, W. R. ; FRANCA, M. ; COUTINHO, S. G. Cópias escolares, anotações de graduandos e resumos criativos do #Studygram: reflexões sobre a organização da escrita à mão. INFODESIGN (SBDI. ONLINE), v. 18, p. 53-67, 2021.
- \_\_\_\_\_; COUTINHO, S. G. 2019. The visual organization of handwriting: teaching elementary practices of information design in Brazilian primary schools. *Information Design Journal*, v. 25, n. 2, [2019], p. 157-170, ISSN 0142-5471 | E-ISSN 1569-979X. John Benjamins Publishing Company. DOI: 10.1075/idj.25.2.02cad
- \_\_\_\_\_. 2018. *Sharing textual graphic tools early lessons in graphic language through practices of handwriting organization by teachers and pupils in schools in Recife*. 2018. Tese não publicada. Recife: Programa de Pós-Graduação em Design, UFPE, 236p.
- COUTINHO, S. G.; LOPES, M.T.; BARBOSA, N.C.; CADENA, R. A.; "The trajectory of design/education at UFPE and the actions of RIDE", p. 281 -310. In: *Selected Readings of the 8th Information Design International Conference - Information Design: Memories*. São Paulo: Blucher, 2019. ISBN: 9788580393712, DOI: 10.5151/9788580393712-14
- TWYMAN, M. 1979. A schema for the study of graphic language. In: *Processing of visible language*. Paul A. Kolers, Merald E. Wrolstad & Herman Bouma (Org.). Nova York & Londres: Plenum Press, vol.1, pp.117-150.
- WALKER, Sue. 1982. "Describing verbal graphic language". *Information Design Journal* . v3. n.2, p. 102-109. DOI: 10.1075/idj.3.2.03wal

**Prof. Ricardo Cunha Lima** [mestrado]

<http://lattes.cnpq.br/9454414458996738>

*Graduação em Design, PUC.Rio, Rio de Janeiro.*

*Mestrado em Design, ESDI/UERJ, Rio de Janeiro.*

*Doutorado em Design, ESDI/UERJ, Rio de Janeiro.*

## Grupo de Pesquisa

1. [Visualidade e linguagem](#)
2. Design de informação: relações e fronteiras
3. Memoráveis: manifestações gráficas afetivas

## Resumo da Pesquisa

### **Visualidade e linguagem**

Pesquisa com o objetivo de aproximar os fundamentos retóricos ao contexto do design e comunicação visual, fomentando novas abordagens, análises e trazendo perspectivas que revelem o papel político como fator essencial do discurso visual no design. Com ênfase em Retórica Visual, Figuras de Retórica, Design de Informação e Narrativas Visuais (como concept art, video games, quadrinhos, etc.).

### **Design de informação: relações e fronteiras**

Investigação sobre o campo do design de informação e suas relações com outros campos, especialmente a comunicação, a retórica e as ciências do comportamento. Estudo de definições e suas abrangências. Análise do entrelaçamento transversal de diferentes campos nos produtos de design de informação, como infografia, visualização de dados e design editorial.

### **Memoráveis: manifestações gráficas afetivas**

A pesquisa "Memoráveis" objetiva investigar as conexões entre a memória gráfica e o design, gráfica urbana e memória afetiva, memória gráfica, vernacular, questões de identidade cultural, paisagem urbana e estudos da imagem em design.

## Pesquisas em andamento

1. Estudo de retórica visual na visualidade (incluindo o estilo, as metáforas e outras figuras de retórica) .

2. Estudo de metáforas na **visualização de informação** (infográficos e visualização de dados).
3. Estudos de **narrativas visuais** em videogames, concept art, quadrinhos e outras formas de visualidade.

## Problemas em aberto

1. Utilizar a análise de **retórica visual** para compreender a comunicação visual e revelar o **papel político** como fator essencial do design.
2. Compreensão da **visualização de informação** por um viés **humanista**.
3. Compreensão do **estilo** como o reflexo de um **contexto social** no design de comunicação visual.
4. Compreensão de formas de visualidade e comunicação visual alternativas, como **ilustrações, animações e histórias em quadrinhos**.
5. Compreensão da visualidade do design como uma modalidade **narrativa**.
6. A **metáfora visual** como manifestação política, ver: <https://visualmente.com.br/programa/vm-pesquisa2-legado-de-pesquisa-em-design>

## Bibliografia recomendada

- CAIRO, Alberto. How charts lie. New York: W. W. Norton & Company. 2020.
- CARVALHO, R. A. P.; EMANUEL, B.. Linguagem e design: sobre a impossibilidade da neutralidade da informação. São Paulo: Blucher, 2015. v. 2, p. 855-868.
- BONSIEPE, Gui. Retórica Visual/Verbal. Em M. Bierut, R. Poynor, J. Helfand, & S. Heller, Textos clássicos do design gráfico (pp. 177-183). São Paulo: Martins Fontes, 2010 [1965].
- BUCHANAN, Richard. Declaration by design - rhetoric, argument, and demonstration in design practice. Design Issues, Vol. 2, No. 1, pp. 4-22. 1985.
- LAURETIS, Teresa de. "A Tecnologia do Gênero". In: Tendências e Impasses: o feminismo como crítica da cultura. Org.: HOLLANDA, Heloísa Buarque de. Rio de Janeiro, Rocco, 1994.

- DRUCKER, Johanna. *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Cambridge: Harvard University Press, 2014.
- EMANUEL, Bárbara. *Retórica no design gráfico*. Dessau: Hochschule Anhalt. 2010.
- HEBDIGE, Dick. *Subculture: The Meaning of Style*, Londres: Routledge., 1979.
- KINROSS, Robin. *The rhetoric of neutrality*. Cambridge: MIT Press. 1985.
- LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Lakoff. Metáforas da vida cotidiana*. São Paulo: EDUC-Mercado das Letras, 2002.
- LIMA, Ricardo C. *Metáforas e figuras de retórica na visualização*. In: GIANELLA, J. R.; MEDEIROS, R. P. *Dataviz em perspectiva: Ensino e prática profissional da visualização de dados no design brasileiro*. Rio Books, 2023.
- \_\_\_\_\_; MIRANDA, E.; RANOYA, G.; ANDRADE, R. & MEDEIROS, R. *Novas frentes de pesquisa em visualização da informação - os caminhos e as questões que desaguam no Laboratório de Visualização e Sentidos do Nordeste in Fronteiras do Design - [in]formar novos sentidos vol. 3*. São Paulo: Blucher. 2022.
- LUPTON, Ellen e EHSES, Hanno. *Rhetorical handbook - an illustrated manual for graphic designers*. Halifax: Nova Scotia College of Art and Design. 1987.
- PATER, Ruben. *Políticas do design: um guia (não tão) global de comunicação (pictogramas)*. São Paulo: Ubu. 2020.
- ROSE, Gillian. *Visual Methodologies An Introduction to Researching with Visual Materials*. University of Oxford, 2016.
- TWYMAN, M. 1979. *A schema for the study of graphic language*. In: *Processing of visible language*. Paul A. Kolers, Merald E. Wrolstad & Herman Bouma (Org.). Nova York & Londres: Plenum Press, vol.1, pp.117-150.

## Prof. Silvio Romero Botelho Barreto Campello [mestrado]

<http://lattes.cnpq.br/2146841563850436>

[https://www.researchgate.net/profile/Silvio\\_Barreto\\_Campello](https://www.researchgate.net/profile/Silvio_Barreto_Campello)

[orcid.org/0000-0002-5465-294X](https://orcid.org/0000-0002-5465-294X)

*BA Comunicação Visual, UFPE, Recife.*

*MSc Psicologia Cognitiva, UFPE, Recife.*

*PhD Typographic & Graphic Communication, Reading, UK.*

## Grupos de Pesquisa

[Design da Informação](#)

[RIDE - Rede Internacional Design/Educação](#)

## Pesquisa em andamento

### Desenvolvimento de artefatos narrativos

Criar, avaliar os usos dados e refinar artefatos que produzem ou evocam narrativas. Com foco em aprendizagem e saúde, o arcabouço teórico utilizado é o da psicologia sócio-cultural, com maior ênfase na Teoria da Atividade de Leont'ev.

## Problemas em aberto

- Avaliar a qualidade do artefato de produção textual desenvolvido na pesquisa *Atividades de Leitura na Escola* (MOTA, M., CAMPELLO, S. & SOUZA, A.; 2019) com vistas a refiná-lo.
- Avaliar e refinar o protocolo de produção editorial desenvolvido na pesquisa *Atividades de Leitura na Escola* (Barreto Campello, 2018)
- Desenvolver estratégias para a concepção de literatura para a infância que visem ao suporte de atividades de ensino fundamental.

## Bibliografia recomendada

Barreto Campello, S. Relatório técnico de Atividades de Leitura na Escola. CNPq: UFPE, 8pp, 2018. DOI: 10.13140/RG.2.2.22447.85923

MOTA, MARINA L. P. ; CAMPELLO, SILVIO B. ; SOUZA, ANGÉLICA PORTO C. DE . Reading images for telling narratives: an analysis of the Discursive Operations made with a story-telling game. In: Luciane Maria Fadel; José Guilherme Santa Rosa; Cristina Portugal. (Org.). Selected Readings of the 8th Information Design International Conference Information Design: Memories. 1ed.São Paulo: Editora Blucher, 2019, v. , p. 311-338.

BARRETO CAMPELLO, S. Desenvolvimento de Métodos para Concepção de Literatura Infantil com Foco em Ensino/Aprendizagem. Projeto de pesquisa. Recife: UFPE, m

**Prof<sup>a</sup>. Solange Galvão Coutinho** [mestrado]

<http://lattes.cnpq.br/9487486919525854>

[https://www.researchgate.net/profile/Solange\\_Coutinho](https://www.researchgate.net/profile/Solange_Coutinho)

[orcid.org/0000-0002-5484-7181](https://orcid.org/0000-0002-5484-7181)

*BA, Comunicação Visual, UFPE, Recife.*

*PhD, Typographic & Graphic Communication, Reading, UK.*

## Grupos de Pesquisa

1. InfoDesign - Design da Informação
2. RIDE - Rede Internacional Design/Educação
3. MEMORÁVEIS: manifestações gráficas afetivas

## Principais Focos do Grupo de Pesquisa

1. O GP InfoDesign – Estuda com as lentes do Design da Informação, do Design Gráfico, da Psicologia e da Cultura – no âmbito teórico e experimental – as práticas de comunicação e negociação de sentidos dados aos artefatos de informação. Seu maior objetivo é o gerenciamento da relação entre pessoas e sistemas simbólicos, de forma que a construção dos significados se dê mais próxima ao desejado, buscando tornar o processo fácil, eficiente e satisfatório.
2. O GP RIDE – Estuda os aspectos que envolvem Design e Educação. A rede se constitui alicerçada em dois fundamentos no campo do Design/Educação, a saber: (1) a formação [ou ação formadora], e (2) a produção dos dispositivos educacionais. Atrelado aos fundamentos, a rede é constituída em quatro dimensões: (a) discurso; (b) agentes; (c) agenciamentos; (d) ambiência.
3. O GP MEMORÁVEIS: manifestações gráficas afetivas – objetiva investigar manifestações gráficas da memória afetiva, bem como contribuições do design para o desenvolvimento de produtos memoráveis. Inicialmente o grupo investiga as conexões entre a memória gráfica e o design, gráfica urbana e memória afetiva, memória gráfica, vernacular, questões de identidade cultural, paisagem urbana e estudos da imagem em design, podendo integrar

outras áreas conforme as demandas de desenvolvimento dos projetos.

## **Pesquisas em andamento**

### **(1) RIDE - Rede Internacional Design/Educação / FASE II: Dispositivo web multiplataforma**

Desenvolvimento da aba Aprender do Dispositivo web ReDE para professores. Uma web multiplataforma onde o professor tem a possibilidade: (1) Aprender sobre design, seguindo trilhas de conhecimento ou com a livre exploração de conteúdos; (2) Testar seus conhecimentos; (3) Aplicá-los no desenvolvimento dos seus materiais e planejamento de aulas; para, por fim, (4) Compartilhar seus saberes em materiais de aula mais inovadores, ampliando o potencial de trocas, conexões e saberes do dispositivo.

### **(2) Memória Gráfica Pernambucana**

Objetiva investigar as manifestações gráficas em Pernambuco, identificando e analisando expressões gráficas e tipográficas que marquem a memória, a paisagem urbana e a identidade das cidades do estado; assim como desenvolver e aprimorar metodologias de pesquisa para o estudo da memória gráfica em geral, com foco no sistema informacional dos artefatos. O presente projeto parte do pressuposto que o design precisa ser compreendido de modo integrado, como uma faceta do fenômeno maior da Cultura, no sentido antropológico desse termo.

### **(3) Memória Gráfica Pernambucana e Design/Educação: aproximações e possibilidades para a geração de artefatos educacionais**

Projeto de pesquisa que envolve a reunião dos dois projetos descritos anteriormente, articulados pelo viés do Design da Informação, a presente pesquisa visa gerar novos artefatos educacionais para o ensino básico tendo como referente os artefatos de memória gráfica pernambucana. Pretende, ao final, minimizar as lacunas, assim como reduzir a distância entre o mundo interno e aquele externo à escola, articulando elementos da cultura material e imaterial local nesta ambiência. Espera-se também contribuir com recomendações para a geração de artefatos educacionais que possam ampliar a autonomia dos professores para a produção de material educativo.

## **Problemas em aberto**

### **(1) Problemas educacionais:**

- O sistema informacional de dispositivos educacionais;

- A formação de especialistas e não especialistas em Design;
  - Conteúdos de design informacional para o ensino básico.
- (2) Problemas de memória gráfica
- O sistema informacional de artefatos de memória gráfica de Pernambuco;
  - Modelo de análise e metodologias de pesquisa de artefatos gráficos históricos;
  - A linguagem gráfica presente nas manifestações gráficas de Pernambuco.
- (3) Problemas de memória gráfica e design/educação
- Design de artefatos inovadores a partir de referências das manifestações gráficas de Pernambuco;
  - Metodologias de design úteis para geração de artefatos de natureza educativa;
  - Design participativo junto aos professores do ensino médio e/ou fundamental visando a autonomia dos mesmos.

## Bibliografia recomendada

### Problema 1

COUTINHO, S. G.; FERREIRA, E. S. S.; ARAÚJO, E. M. D. S.; SILVA H. O. (2024). ReDE InovaAula: a trajectory of the construction of a web device focused on teacher training in design contents. In: Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (Orgs.). Blucher Design Proceedings CIDI 2023. São Paulo: Blucher, 2024, p. 451-471. DOI 10.5151/cidiconcic2023-30\_646069

ZIMMERMANN, A.; COUTINHO, S.G. 2020. O ensino do desenho na formação em Design Gráfico: uma análise de cenários e uma proposta projetual e interdisciplinar para o Brasil. DAT Journal - Design, Art and Technology, Ensino do Design e da Arte, vol. 5 no. 2 (2020), p.155-173. ISSN 2526-1789.  
<https://doi.org/10.29147/dat.v5i2.200>

\_\_\_\_\_ COUTINHO, S. G. 2020. Do desenho conceitual ao pictórico: experiências e reflexões no ensino do desenho na formação em design gráfico. In: Fronteiras do Design: [in]formar novos sentidos. 1 ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda., 2020, v.1, p. 92-125. (Blucher Open Access).

\_\_\_\_\_ COUTINHO, S. G.; BARRETO CAMPELLO. 2022. Levantamento de experiências prévias em desenho de estudantes ingressantes dos cursos de design gráfico: implicações e desdobramentos. Arcos Design, Rio de Janeiro, v. 15, n. 2, Setembro de 2022, pp. 155-170.

CADENA, R. A.; COUTINHO, S. G. 2019. The visual organization of handwriting: teaching elementary practices of information design in Brazilian primary schools. Information Design Journal, v. 25, n.

2, [2019], p 157-170, ISSN 0142-5471 | E-ISSN 1569-979X. John Benjamins Publishing Company. DOI: <https://doi.org/10.1075/idj.25.2.02cad>

\_\_\_\_\_. 2018. *Sharing textual graphic tools early lessons in graphic language through practices of handwriting organization by teachers and pupils in schools in Recife*. 2018. Tese não publicada. Recife: Programa de Pós-Graduação em Design, UFPE, 236p.

\_\_\_\_\_. COUTINHO, S. G.; LOPES, M. T. 2011. A linguagem gráfica efêmera e o design no ensino fundamental brasileiro. *Infodesign (SBDI. Online)*. , v.8, p.1 - 11, 2011.

\_\_\_\_\_. COUTINHO, S. G. 2016. O professor e a elaboração de materiais didáticos gráficos para a visualização coletiva de informações. In: *Anais do V Simpósio sobre o Livro Didático de Língua Materna e Língua Estrangeira & do IV Simpósio sobre Materiais e Recursos Didáticos*. São Paulo: Blucher, Proceedings v.2, n.6, p.1-10.

COUTINHO, S. G.; LOPES, M.T.; BARBOSA, N.C.P.; CADENA, R.A. 2019. The trajectory of design/education at UFPE and the actions of RIDE. In: Luciane Fadel and Guilherme Santa Rosa (Orgs.) *Selected Readings of the 8th Information Design International Conference* (no prelo). São Paulo: Blucher.

\_\_\_\_\_. LOPES, M.T. 2011. Design para educação: uma possível contribuição para o ensino fundamental brasileiro. In: Marcos Braga (Org.) *Papel social do design gráfico*. São Paulo: Editora SENAC, p.137-162.

FONTOURA, A. M. *EdaDe: a educação de crianças e jovens através do design*. 2002. (Tese não publicada). Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas. Florianópolis: UFSC.

LOPES, M.T. 2014. *Uma formação do olhar: o design da informação como conteúdo formador dos professores das licenciaturas brasileiras*. (Tese não publicada). Recife: Programa de Pós-Graduação em Design, UFPE, 499p.

TWYMAN, M. L. 1985. Using pictorial language: a discussion of the dimensions. In: *Designing usable text*. Thomas M. Dufty & Robert Waller (Org.). Orlando, Florida: Academic Press, pp.245-312.

\_\_\_\_\_. 1979. A schema for the study of graphic language. In: *Processing of visible language*. Paul A. Kolers, Merald E. Wrolstad & Herman Bouma (Org.). Nova York & Londres: Plenum Press, vol.1, pp.117-150.

## Problema 2

AGRA JR., J. 2011. *Memória Gráfica Pernambucana: indústria e comércio através dos impressos litográficos comerciais recifenses*

[1930-1965]. (Dissertação não publicada). Recife: Programa de Pós-Graduação em Design, UFPE.

ALMEIDA, S.S.T. 2018. Bichos Boêmios: um estudo sobre recorrências, referências e análise de significado dos animais nos rótulos e aguardente da Coleção Almirante. (Tese não publicada). Recife: Programa de Pós-Graduação em Design, UFPE.

\_\_\_\_\_ COUTINHO, S. G. 2015. Considerações sobre a Coleção Almirante (Pernambuco, Rio de Janeiro e São Paulo) In: 7th Information Design International Conference, 2015, Brasília. Proceedings of the 7th Information Design International Conference. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2015. v.2. p.979 - 992

\_\_\_\_\_ COUTINHO, S. G. 2018. O registro de marcas no Brasil e as imitações entre rótulos de cachaça de meados do século XX. In. Guilherme Santa Rosa; Cristina Portugal (orgs.), *Proceedings of the 8th Information Design International Conference - CIDI 2017*, Natal. Blucher Design Proceedings. São Paulo: Editora Blucher, 2018. p. 1279-1290.

BARRETO CAMPELLO, S. R. B.; ARAGÃO, I. R. (Org.). 2011. *Imagens comerciais de Pernambuco: ensaios sobre os efêmeros da Guaianases*. 1. ed. Recife: Néctar, v. 1. 120p.

CARDOSO, R. 2009. Os impressos efêmeros como fonte para o estudo da história cultural brasileira. In: HEYNEMANN, C. B.; RAINHO, M. do C. T.; CARDOSO, R. *Marcas do Progresso. Consumo e design no Brasil do século XIX*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2009.

\_\_\_\_\_ (Org.). 2005. O design brasileiro antes do design: aspectos da históriagráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosacnaify.

COUTINHO, S. G. 2011. O sistema informacional nos rótulos comerciais de cachaça em Pernambuco (1940-1970) In: *Imagens Comerciais de Pernambuco; ensaios sobre os efêmeros da Guaianases*. 1 ed. Recife: Néctar, 2011, v.1, p. 32-55.

FARIAS, P. L.; COUTINHO, S. G. 2016. Females, alcohol, and inebriating things: representations of women in cachaça labels In: *Gendered perspectives in design / Turkish and Global Context: An International Conference*. Yasar Universitesi, 2016, Izmir.

OLIVEIRA, I.S.C.S. 2018. *Vera Cruz um artista gráfico, ilustrador e litógrafo em Pernambuco - fins do século XIX e início do século XX*. 2018. (Dissertação não publicada). Recife: Programa de Pós-Graduação em Design, UFPE.

\_\_\_\_\_ SILVA, F. B.; MIRANDA E. R.; COUTINHO S. G.; LEITE, H. L. A. 2016. Análise de histórias produzidas a partir da observação da ilustração sequencial “infaustas aventuras do Senhor

Pancrácio”. *Infodesign* (SBDI. Online). São Paulo: Sociedade Brasileira de Design da Informação, v. 12, n. 3, [2016], p. 214 - 230.

SOUZA E. A.; OLIVEIRA G. A. F.; MIRANDA E. R.; COUTINHO S. G.; FILHO G. P.; WAECHTER H. N. 2016. Alternativas epistemológicas para o design da informação: a forma enquanto conteúdo. *Infodesign*, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 107 - 118.

### Problema 3

COUTINHO, S.G; BARROS, G. P; MACIEL, L. L.; França, V. (2024). Resgate tipográfico e de letreiramento: uma experiência de ensino de design de tipos, p. 644-665 . In: . São Paulo: Blucher, 2024. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/cidiconcic2023-42\_651110

BARRETO CAMPELLO, S. R. B. 2009. Aprendizagem mediada por computador: uma proposta para estudos de usabilidade. In: C. G. Spinillo, S. Padovani, et al, (Org.). *Selected Readings on Information Design: communication, technology, history and education*. Curitiba: SBDI, p.189-200.

COUTINHO, S.G. 2018. Impactos do Projeto MGB em Pernambuco In: Paula Valadares (Org.). *Memória Gráfica no Agreste*. 1 ed. Recife: CEPE Editora, p. 146-155.

FINIZOLA, F.; COUTINHO, S. G.; SANTANA, D. 2013. *Abridores de Letras de Pernambuco - um mapeamento da Gráfica Popular*. São Paulo: Blucher, v.1. 144p.

HENNES, M. 2012. *Letreiros populares do Recife: uma análise dos seus aspectos semânticos e morfológicos*. Dissertação de mestrado não publicada. Departamento de Design. Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

\_\_\_\_\_ COUTINHO, S. G. 2014. Popular lettering in Recife: an analysis of its pictorial elements. In: Coutinho, Solange G.; Moura, Monica; Campello, Silvio Barreto; Cadena, Renata A.; Almeida, Swanne (Orgs.). *Proceedings of the 6th Information Design International Conference*. São Paulo: Blucher.

\_\_\_\_\_ COUTINHO, S. G. 2019. Vernacular urban communication and ephemeral educational materials: the possible link between design and education during the process of literacy development in children. In: Luciane Maria Fadel, José Guilherme Santa Rosa e Cristina Portugal (Eds.), *Selected Readings of the 8th Information Design International Conference - Information Design, Memories*. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda., Chapter 16, p.339-360. <https://doi.org/10.5151/9788580393712-16>

HUERTA, R. 2010. I like cities; Do you like letters? Introducing urban typography in art education. *International Journal of Art & Design Education*, vol. 29, n. 1, p. 72-81.

- LOPES, M. T.; COUTINHO, S. G.; BARBOSA, N. C. P. 2012. Contribuições de metodologias de Design para a prática pedagógica: apresentação de um esquema inicial. *Infodesign* (SBDI. Online). São Paulo: Sociedade Brasileira de Design da Informação, v.9, n.1, p.10-20, 2012.
- NEVES, A. 2014. *Design Thinking Canvas*. Documento não publicado. Recife: UFPE. Disponível em:  
<[https://www.researchgate.net/publication/262622411\\_Design\\_Thinking\\_Canvas](https://www.researchgate.net/publication/262622411_Design_Thinking_Canvas)>
- WALKER, S. 2001. *Typography and Language in everyday Life: prescriptions and practices*. England: Pearson Education Limited.



**Linha:  
Desig  
n,  
Cultur  
a e  
Artes**

**Prof. Adailton Laporte de Alencar** [mestrado]

<http://lattes.cnpq.br/1079874622852234>

*Design*

*UFPE*

*M.Sc. Design, UFPE*

*D.SC. Design, UFPE*

## **Grupo de Pesquisa**

1. **PROCESSOS CRIATIVOS E PROCESSOS DE PRODUÇÃO DE MOBILIÁRIO POR DESIGNERS CONTEMPORÂNEOS BRASILEIROS**

## **Resumo da Pesquisa**

A proposta deste projeto de pesquisa visa compreender o processo criativo do designer contemporâneo brasileiro de mobília tomando como elemento norteador, o processo ferramental e modos de produção. No extenso campo da criatividade, este se voltará para investigações acerca de uma das maiores referências da atualidade na área da criatividade, o psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi através de seu Modelo de Perspectivas de Sistemas como também outros teóricos no campo da criatividade como Amabile, Sternberg e Lubart. Quanto ao processo de produção e ferramental do profissional de mobília contemporânea, será esquadrihado de forma a poder compreender como cada profissional concebe suas peças, com proposta em apresentar detalhamentos de construção de cada elemento de composição da peça e seus respectivos maquinários responsáveis pela conformação

## **Problemas em aberto**

1. Novos processos de produção no campo do mobiliário.
2. Aplicabilidade no Design de mobiliário de modelos de processos criativos.
3. Pesquisa de novos materiais.
4. Detalhamentos construtivos (ferramental) e processos criativos.

## **Bibliografia Recomendada:**

ALENCAR, Eunice Soriano de; FLEITH, Denise de Souza, Criatividade: múltiplas perspectivas, Brasília: Ed. UnB, 2009.  
CANTI, Tilde. O móvel no Brasil: origens, evolução e características. Edição abreviada por Fernanda Castro

- Freire. Rio de Janeiro: Cândido Guinle de Paula Machado, 1980.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. The systems model of creativity: the collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi, New York, Springer, 2014.
- KULA, Daniel. Materiologia: o guia criativo de materiais e tecnologias. São Paulo: Ed. Senac/SP, 2012.
- LUBART, Todd. Psicologia da criatividade. Porto Alegre, Artmed, 2007.
- OSBORN, Alex F. O poder criador da mente: princípios e processos do pensamento criador e do “Brainstorming”, São Paulo, IBRASA, 1987.
- SANTI, Maria Angelica. Mobiliário no Brasil: origens da produção e de industrialização. São Paulo: Ed. Senac, 2013.
- SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. Móvel moderno no Brasil. São Paulo: Ed. Olhares, 2015.
- WECHSLER, S. M, Criatividade: descobrindo e encorajando, Campinas/SP, Editora Psy, 1993.

**Prof. Amilton Arruda** [mestrado/ doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/9138096051015150>

*Bacharel em Desenho Industrial UFPE, 1982*

*Especialista em Design e Biônica - CNPq, 1985*

*Mestre em Design e Biônica, IED Milão, 1992*

*Ph.D Dottorato di Ricerca in Design, Politécnico de Milão, 2002*

*Pós-doutorado no IADE/UNIDCOM Lisboa, 2018/2019*

*Pós-doutorado Università Luigi Vanvitelli Nápoles, 2021/2022*

*Professor do DDesign, desde 1985*

### **Grupo de Pesquisa CNPq**

Biodesign e Artefatos Industriais

### **Resumo da Área de Pesquisa**

O Grupo de Pesquisa em Biodesign e Artefatos Industriais, procura concentrar suas pesquisas, temáticas e seus projetos nos aspectos metodológicos e novas investigações no campo dos novos artefatos com forte conexão com o Biodesign e Biomimética, inserindo estas ferramentas nos contextos produtivos [*desenvolvimento de produtos, desenvolvimento de novas técnicas e modelos sustentáveis*].

O nosso campo de abrangência em termos das pesquisas atuais e futuras, situa-se nas seguintes áreas: [a] Desenvolvimento de artefatos industriais; [b] Análise de Modelos Metodológicos em Biodesign e Biomimética; [c] Metodologia Abrangente de Design Estratégico; [d] Estudo, Análise e prospecção de novos cenário mercadológicos; [e] Estudos e Investigações em Design paramétrico com aplicação em processo bioinspirado

### **Projetos e Pesquisas em Andamento**

1| **Desenvolvimento de Produtos Bioinspirado e tecnologias de impressão aditiva.**

2| **BIODESIGN E BIOMIMÉTICA - interações metodológicas**

3| **EMBALAGEM NATURAL - estudo biomimético de estruturas e materiais naturais presentes nas frutas para o desenvolvimento de projetos de design bioinspirados**

4| **DESIGN E RESÍDUOS VEGETAIS - estudo do compósito de pó do endocarpo do coco e resina de mamona para desenvolvimento de produtos**

5| **DESIGN PARAMÉTRICO BIOINSPIRADO - estudos de vegetais e estruturas naturais com aplicações computacionais**

**Orientação de Dissertações Concluídas - Stricto Sensu**

1. BEZERRA, Pablo Felipe Marte. **DESIGN ESTRATÉGICO E BRANDING: VALORIZANDO EXPERIÊNCIAS E PRODUTOS LOCAIS - O CASO SAMBAZON**. Dissertação de Mestrado do PPGD/UFPE, Recife, 2016
2. MORONI, Isabela Maria Raposo, **COMO OS PROCESSOS DE DESIGN PODEM CONTRIBUIR PARA O DESENVOLVIMENTO DA CAPACIDADE INOVADORA NAS EMPRESAS STARTUPS: um estudo sobre o Porto Digital**. Dissertação de mestrado PPGD/UFPE, Recife, 2016.
3. SOARES, Theska Laila de Freitas. **A BIOMIMÉTICA E A GEODESIC DE BUCMINISTER FULLER: UMA ESTRATÉGIA DE BIODESIGN**. Dissertação de Mestrado do PPGD/UFPE, Recife, 2016.

### **Problemas em Aberto para pesquisas futuras.**

- [a] **Design Estratégico e Design Experience** aplicado aos setores mercadológicos.
- [b] **Design de novos materiais Bioinspirado** utilizando **Biomimética** como método.
- [c] **Análise da problemática Biônica, Biodesign e Biomimética**
- [d] **Estudos no âmbito do Design Colaborativo e Co-Design** como estratégias para o desenvolvimento local e sustentável
- [e] **Estudos no campo do Design Paramétrico Bioinspirado**

### **Bibliografia Sugerida**

- [ARRUDA, 2015] Arruda, Amilton. Design Contexto: ensaios sobre design, cultura, tecnologia - DESIGN E COMPLEXIDADE. Org. Recife, Editora UFPE, 2015.
- [ASIMOV, 1962] Asimov, Morris. **Introduction to Design**. Prentice-Hall, New Jersey. 1962. Tradução **Introdução ao Projeto de engenharia**. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1968
- [JONES, 1992] Jones, John Chris. **Design Methods**. 2. ed. Indianapolis: Willey, 1992.
- [BOMFIM 1995] BOMFIM, G. A. **Metodologia para desenvolvimento de projetos**. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 1995.
- [Baxter 1998] Baxter, M. **Projeto do produto - guia prático para o desenvolvimento de novos produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.
- [MUNARI, 1998], Munari, Bruno. **Das coisas nascem as coisas**. Sao Paulo, Editora Martins, 1998
- [LÖBACH, 2000] Lobach, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. Tradução de Freddy Van Camp. Rio de Janeiro: Edgard blücher Ltda., 2000.
- [BURDEK, 2006] Burdek, B. E. **História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. Tradução Freddy Van Camp. - São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- [MORAES, 2010] de Moraes, Dijon. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: E. Blücher, 2010.
- [VASSAO, 2010], Vassão, Caio Adorno. **Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade**. São Paulo: Edgard Blücher, 2010

[Kazazian, 2005] Kazazian, Thierry . [Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável](#). Porto Alegre: Senac, 2005

[Manzini; Vezzoli 2005] Manzini, Ezio e Vezzoli Carlo. [O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais](#). São Paulo: EdUsp, 2005.

[NORMAN, 2008] Norman, Donald A. **Design Emocional - por que adoramos: (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

[NORMAN, 2010] Norman, Donald A. **O design do Futuro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

[BROWN, 2012] Brown, TIM. **Design Thinking**. São Paulo, Campus Editora, 2012

[AMBROSE; HARRIS, 2011] Ambrose, Gavin; Harris, Paul. **Design Thinking: ação ou pratica de pensar o design**. São Paulo, Bookman, 2011

[MAURICIO, 2012] Mauricio, V. **Design Thinking: inovação em negócio**. São Paulo, MJV Press. 2012

[PUERTO, 1999] Puerto, Henry Benavides. **Design e Inovação Tecnológica: coletâneas de idéias para construir um discurso**. Programa Bahia Design, FIEG, IEL. 1999.

[KELLEY, 2006] Kelley, Tom. **As 10 faces da inovação**. São Paulo, Editora Campus. 2006.

[YEANG, 1995] Yeang, Ken. **Projetar con la naturaleza**. Barcelona, Gustavo Gilli. 1995.

[KRESLING; COINEAU, 1989] Kresling, Biruta; Coineau, Yves. **Le Invenzione della Natura**. Milano, Edizione Paoline. 1989.

[TOOD, 1989] Tood, Nancy & Jonh. **Progettare secondo natura**. Milano. Eleuthera. 1998.

[BONSIEPE, 2006] Bonsiepe, Gui. "Design and Democracy". Em Design Issues, 22 (2), 2006. Disponível em [HTTP://www.guibonsiepe.com/pdf/Design\\_and\\_Democracy.pdf](http://www.guibonsiepe.com/pdf/Design_and_Democracy.pdf) .

[BRAGA, 2011] Braga, Marcos da Costa (org.). **O papel social do design gráfico. História, conceitos & atuação profissional**. Edição. 1 ed. São Paulo: Senac. 2011.

[Lidwell; Holden; Butler, 2010] Lidwell, William; Holden, Kritina; Butler, Jill. **Universal Principles of Design**. Massachusetts, Rockport publishers, 2010

[MORAES 2008] MORAES, Dijon. **Limites do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2008.

## **Leitura Complementar**

[BONSIEPE, 1993] Bonsiepe, G. **As sete columnas del Diseño**. Mexico: Editora da UNAM, 1993.

[BONSIEPE, 2012] Bonsiepe, G. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

[BONSIEPE 1972] Bonsiepe, G. **Artefacto y projeto**. Buenos Aires, 1972.

[BONSIEPE 1999] Bonsiepe, G. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/ IEL, 1999.

[MORRIS, 2010] Morris, Richard. **Fundamentos de design de Produto**. Editora Bookman, 2010.

[BONSIEPE, 2012] Bonsiepe, G. **Design como pratica de projeto**. São Paulo: Edgard Blücher, 2012.

[BRUNER; EMERY,2009], Bruner, Robert; Emery, Stewart. **Gestão Estratégica do Design: como um ótimo design fará as pessoas amarem suas empresas.** São Paulo, M.Books. 2009.

### **Sugestão de Leitura - Caráter Formativo**

[CALVINO, 1998] Calvino, Ítalo. **Lezioni Americane: sei proposte per il prossimo millennio.** Milano, Oscar Mondadori, 1998.

[FRIEDMAN, 2007] Friedman, Thomas L. **O mundo é Plano: uma breve história do século XXI.** Rio de Janeiro, Editora Objetiva. 2007.

[ ] **Bíblia Sagrada**

[QUIRINO, 2009] Quirino, Jessier. **Berro Novo.** Recife, Editora Bagaço. 2009.

[REDFIELD, 1993] Redfield, James. **A profecia celestina: uma aventura da nova era.** Rio de Janeiro, Editora Objetiva, 1993.

[COLLINSON, 2004] Collinson, Diane. **50 Grandes Filósofos: da Grécia antiga ao século XX.** São Paulo, Editora Contexto. 2004.

### **Sugestão de Leitura - Livros do Orientador**

**Livro 01**

<https://openaccess.blucher.com.br/article-list/design-e-complexidade-325/list#articles>

**Livro 02**

<https://openaccess.blucher.com.br/article-list/9788580392647-348/list#articles>

**Livro 03**

<https://openaccess.blucher.com.br/article-list/9788580392982-388/list#articles>

**Livro Biônica**

<https://openaccess.blucher.com.br/article-list/9788580393491-409/list#articles>

**Livro Tópicos I**

<https://editorainsight.com.br/produto/topicos-em-design-biomimetica-sustentabilidade-e-novos-materiais-pdf/>

**Livro Biônica e Design: Carmelo Di Bartolo**

<https://openaccess.blucher.com.br/article-list/9788580394207-446/list#undefined>

**Prof<sup>a</sup>. Flora Romanelli Assumpção** [doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/2919589905571219>

<https://orcid.org/0000-0002-6858-209X>

*Artista Visual*

*Bacharel em Artes Visuais, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - USP*

*Mestre em Artes Visuais, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - USP*

*Doutora em Artes Visuais, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - USP*

*Pós-doutoranda IA, UNESP, São Paulo*

## **Grupo de Pesquisa CNPq**

Grupo Têmpera [Líder]

## **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

1. Artes Visuais enquanto desenho e ação do olho (ação ativa), a fim de pensar o campo ampliado da visualidade e suas técnicas.
2. Artes Visuais enquanto desenho e, portanto, enquanto desenho expandido, incluindo debates espaciais sobre arquitetura, paisagismo e urbanismo, esfera pública, espaços públicos e instituições.
3. Pensar o desenho enquanto uma recriação dos desenhos primordiais da natureza em suas diversas materialidade, técnicas e escalas, desde a miniatura ao monumental e à paisagem, repensando linguagens e debates conceituais sobre arte, cultura, artesanias, ornamentos (na arquitetura, no mobiliário, na joalheria, na moda, no design gráfico etc).

## **Pesquisas em andamento**

- Desenhos da natureza e a noção de catedral e santuários artísticos
- Natureza e cultura

(Focos de investigação: desenho expandido, paisagem e arquitetura, desenhos primordiais e reuso de materiais, criação de técnicas do fazer em processos criativos de ateliê em escalas diversas).

## Perguntas em aberto

Em meio a crises contemporâneas nas Artes e na Cultura, em tempos de Antropoceno, buscar fazer sentido as seguintes questões/contextos/fazer:

- Diversidades culturais, design, ornamento e objetos de arte dentro da necessidade premente de viver na premissa da sustentabilidade
- Design, ornamento, objeto de arte
- Desenho e design gráfico nos processos artísticos
- Como aliar natureza, arte, arquitetura e design para uma estetização consciente dos modos de vida?

## Bibliografia recomendada

BANKS, Adam e FRASER, Tom. *O guia completo da cor*. São Paulo: Editora Senac, 2007.

COLMAN, Samuel. *Nature's Harmonisc Unit*. USA: Martino Publishing, 2009.

CUSSÓ I ANGLÉS, Jordi. *Gaudí's Sagrada Família: A monument to Nature*. Espanha: Editorial Milenio, 2011.

GOMBRICH, E.H. *O sentido de Ordem*. Porto Alegre: Editora Bookman, 2012.

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

KRENAK, Ailton. *A vida não é útil*. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

KRENAK, Ailton. *Futuro ancestral*. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

LATOIR, Bruno. *Oito conferências sobre a natureza no Antropoceno*. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

LUPTON, Ellen e MILLER, J. Abbott. [Orgs.] *ABC da Bauhaus*. São Paulo: Editora COSAC NAIFY, 2008.

MANCUSO, Stefano. *A incrível viagem das plantas*. São Paulo: Ubu Editora, 2021.

MANCUSO, Stefano. *A Planta do mundo*. São Paulo: Ubu Editora, 2021.

MANCUSO, Stefano. *Revolução das Plantas: um novo modelo para o futuro*. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

MORIN, Edgar. *O Método I - A natureza da natureza*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2008

PATER, Ruben. *Políticas do Design*. São Paulo: Editora Ubu: 2020.

PEDROSA, Israel. *Da cor à cor inexistente*. Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial LTDA, 1995

SHELDRAKE, Merlin. *A trama da vida*. São Paulo: Ubu Editora e Fósforo, 2021.

THOMAS, Keith. *O homem e o mundo natural*. São Paulo: Companhia de Bolso, 2010.

TORO A. G. Cecília. *Francisco Brennand: A matriz da vida*. Recife: Editora Comunigraf, 2000.

WOHLLEBEN, Peter. *A vida secreta das Árvores*. Rio de Janeiro: editora Sextante, 2017.

## **Prof. Gentil Porto Filho** [mestrado/doutorado]

(sem vagas para o processo seletivo de 2025)

<http://lattes.cnpq.br/2205907145171008>

*Arquiteto e Urbanista, UFPE, 1993.*

*Mestre em Arquitetura e Urbanismo, USP, 1999.*

*Doutor em Arquitetura e Urbanismo, USP, com estágio doutoral na Technische Universiteit Eindhoven, 2004.*

*Pós-doutorado em Artes Visuais, Royal College of Art, 2015.*

*Pós-doutorado em Artes Visuais, Columbia University, 2019.*

## **Grupo de Pesquisa**

Laboratório de Inteligência Artística (i!)

## **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

O Laboratório de Inteligência Artística (i!) tem como objetivo principal investigar os contextos, os regimes, os processos e as formas da arte contemporânea vinculada à tradição vanguardista. Os trabalhos de pesquisa, que vêm sendo desenvolvidos desde janeiro de 2009 por um grupo multidisciplinar de professores, doutorandos, mestrandos e graduandos, tratam dos seguintes temas:

1. Vida cotidiana e arte contemporânea
2. Vanguardas e arte contemporânea
3. Métodos situacionistas na arte contemporânea
4. Desvio, estranhamento e dissenso na arte contemporânea

## **Pesquisas em andamento**

1. Práticas desviantes na arte contemporânea
2. Heterotopias na arte contemporânea
3. Derivas e cartografias na arte contemporânea

## **Problemas em aberto**

1. Métodos situacionistas na arte contemporânea e na vida cotidiana
2. Processos de desvio, estranhamento e dissenso na arte contemporânea e na vida cotidiana
3. Linhas de errância na arte contemporânea e na vida cotidiana

#### 4. Métodos de pesquisa em arte

### Bibliografia recomendada

ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BECKER, Howard Saul. *Outsiders: estudos da sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

\_\_\_\_\_. *Formas de vida: a arte moderna e a invenção de si*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

BÜRGER, Peter. *Teoria da Vanguarda*. Lisboa: Vega, 1993.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 1994.

CHKLOVSKI, Viktor. A arte como processo. In: TODOROV, Tzvetan. *Teoria da Literatura-I*. Lisboa: Edições 70, 1999. p. 73-95.

COHEN, Renato. *A performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

DEBORD, Guy; WOLMAN, Gil. *Um guia prático para o desvio*. Disponível em: <http://imagomundi.com.br/cultura/desvio.pdf>

DELIGNY, Fernand. *O aracniano e outros textos*. São Paulo: n-1 edições, 2015.

FOSTER, Hal. *O retorno do real: a vanguarda no fim do século XX*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

FOUCAULT, Michel. *O corpo heterotópico; as heterotopias*. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

FREUD, Sigmund. O inquietante. In: FREUD, Sigmund. *História de uma neurose infantil: ("O homem dos lobos")*: além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920). São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p.328-376.

JACQUES, Paola Berenstein (Org.). *Apologia da Deriva: escritos situacionistas sobre a cidade / Internacional Situacionista*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

LEFEBVRE, Henri. *Critique of everyday life*. London: Verso, 2014.

MORAIS, Bruna R. Ferrer; PORTO FILHO. Situações emergentes: processos situacionistas na arte contemporânea do Recife. In: ARAÚJO, K. M.; CAVALCANTI, Virginia P. *[entre] outros possíveis*. São Paulo: Blucher, 2020.

MUKAROVSKY, Jan. *Escritos sobre estética e semiótica da arte*. Lisboa: Editorial Stampa, 1998.

PORTO FILHO, Gentil. Singularizações: dos objetos artísticos às práticas cotidianas. In: ARAÚJO, Kátia Medeiros (org.); CAVALCANTI, Virginia Pereira (org.). *[entre] outros possíveis - Vol. 2*. São Paulo: Blucher, 2021. p. 128 -135.

\_\_\_\_\_. *MESH: espaço-tempo divergente na arte contemporânea*. Recife: Edição do autor, 2021.

\_\_\_\_\_. EX-ARTE: práticas desviantes. *La Furia Umana*, n. 34.

Disponível em:

<http://www.lafuriaumana.it/index.php/67-archive/lfu-34/770-gentil-p-orto-filho-ex-arte-praticas-desviantes>

\_\_\_\_\_. Partindo casas. *La Furia Umana*, n. 29. Disponível em:

<http://www.lafuriaumana.it/index.php/62-archive/lfu-29/595-gentil-p-orto-filho-partindo-casas>

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

**Prof<sup>a</sup>. Kátia Medeiros de Araújo** [mestrado/ doutorado]

(sem vagas para o processo seletivo de 2025)

ID Lattes <http://lattes.cnpq.br/5152362661566613>

ID ORCID <https://orcid.org/0000-0001-8796-482X>

*Bacharel em Desenho Industrial, UFPE, Brasil*

*Mestre em Antropologia, UFPE, Brasil*

*Doutora em Antropologia pela UFPE, Brasil, com estágio doutoral nas Universidad de Salamanca-ES e Lancaster University- UK.*

## Grupo de Pesquisa

### **Design, Consumo, Artefatos e Relações de Gênero - UFPE**

O Grupo Design, Consumo, Artefatos e Relações de Gênero contempla a dimensão propriamente cultural relativa aos valores e sentidos dos artefatos e sistemas de objetos. Em termos teóricos, insere-se na perspectiva antropológica, abordando materialidades, estudos de gênero e consumo no contexto contemporâneo. No campo do Design, privilegamos uma perspectiva reflexiva sobre artefatos.

## Principais Focos

Pesquisa qualitativa a partir das teorias antropológicas e abordagem sociocultural correlata.

### **1. Design e relações de gênero e geração**

Essa linha privilegia a pesquisa qualitativa e crítica sobre as relações do campo do design com o pensamento sociocultural sobre gênero e a abordagem geracional. Objetiva-se contribuir com a temática a partir da reflexão sobre imagens, artefatos e materialidades no sentido mais amplo, revisitando estudos e implementando pesquisas relativas à construção histórica das relações de gênero, de modo a colaborar para a reinvenção de um design gendrado, que favoreça a visibilização do feminino e contribua para uma perspectiva inclusiva de gênero e design.

### **2. Design e modos de morar**

A proposta dessa linha de estudos é explorar as vinculações entre modos de morar, valores socioculturais, questões tecnológicas, questões ambientais e outros vetores de influência nas configurações do design residencial, em diferentes contextos de

moradias. Busca-se contribuir, entre outros aspectos, para os debates sobre os sistemas de objetos residenciais e suas dinâmicas funcionais e simbólicas.

## **Pesquisas em andamento**

1. Modos de morar de diferentes segmentos populacionais e transformações no cenário recente;
2. Simbolismo e materialidades no consumo de pessoas idosas;
3. Mulheres, produtos e a representações do feminino na arte, na tecnologia e no design;
4. Pesquisa documental em história de design e reflexões críticas das materialidades (mobiliário, vestuário, artefatos digitais e artefatos emblemáticos do carnaval)

## **Problemas em aberto**

1. Problemas relativos ao campo do design, abordando a dimensões de gênero e geracionais no vestuário, e em outras categorias de artefatos;
2. Valores, tecnologia e artefatos no campo da moradia;
4. Design e a abordagem crítica do consumo;
3. Problemas relativos à escrita da história do design e à formação acadêmica em design;

Espera-se propostas de pesquisa apresentadas em sintonia com as diretrizes mais amplas do campo teórico e dos universos empíricos enunciados - design, materialidades, estudos de gênero, estudos críticos do consumo e da tecnologia, em sintonia com a visão crítica sociocultural, ambientalista e diacrônica (histórica).

Do ponto de vista teórico, privilegiamos projetos construídos a partir da perspectiva antropológica, contemplando os aspectos geracionais, da estratificação social, socioambientais, estéticos, dentre outras possibilidades. Todas as propostas serão avaliadas em relação à pertinência ao citado campo e ao nível de elaboração do planejamento de pesquisa apresentado.

Recomenda-se o encaminhamento de elaborações que tragam bem esboçado, senão claramente enunciado, o objeto de pesquisa, explicitando a pesquisa bibliográfica, o caminho teórico, as construções metodológicas e o campo empírico objetivado.

## **Bibliografia recomendada**

### **Introdução à Antropologia**

CASTRO, Celso (org). *Textos Básicos de Antropologia. Cem Anos de Tradição: Boas, Malinowski, Lévi-Strauss e Outros*. Rio de Janeiro, Zahar, 2016.

CORRÊA, Mariza. *Colcha de Retalhos: Estudos sobre família no Brasil*". Campinas: Editora da UNICAMP, 1993.

Enciclopédia de Las Ciencias Sociales. Editora Aguilar, Volume 7. (Verbete: "Observación")

GELL, Alfred. 1998. *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press

KEESIGN, Roger; STRATHERN, Andrew. *Antropologia Cultural: Uma perspectiva Contemporânea*. Petrópolis, Editora Vozes, 2014.

LAPLANTINE, François. "Aprender Antropologia". São Paulo: Brasiliense, 1988.

LÉVI-STRAUSS, Claude. "Tristes Trópicos". São Paulo: Companhia das Letras, 1996. (Especificamente os capítulos intitulados CADIUEU (quinta parte) e BORORO (sexta parte), objetivando refletir sobre o uso da metodologia etnográfica para temas que envolvem cultura material, sistemas de objetos e modos de morar).

LÉVI-STRAUSS, Claude. "Antropologia estrutural" (especificamente o capítulo O Feiticeiro e sua Magia). Leitura essencial para a compreensão da abordagem antropológica quanto à dimensão simbólica e intersubjetiva dos fenômenos culturais.

MINAYO, Maria. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

### **Cultura Material e Teorias do Consumo**

APPADURAI, Arjun. (Org.). "A Vida Social das Coisas: As Mercadorias sob uma Perspectiva Cultural". Niteroi: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2008.

BOURDIEU, Pierre. "Razões Práticas: Sobre a teoria da ação". Campinas, São Paulo: Papius, 1996. (Obra Introdutória aos conceitos fundamentais da teoria do *habitus*, a noção de campos de poder simbólico e as diferentes formas de capital social)

BOURDIEU, Pierre. "A Distinção: crítica social do julgamento". São Paulo: Edusp; Porto Alegre-RS: Zouk, 2008.

CRANE, Diana. A moda e seu papel social. São Paulo. Editora do Senac São Paulo, 2006.

DOUGLAS, Mary. “Estilos de Pensar”. Editorial GEDISA. Barcelona, 1998.

DOUGLAS. M e ISHERWOOD. B. “O Mundo dos Bens”. Editora UFRJ/Editora Routledge, 2004.

HUYSEN, Andreas. Memórias do Modernismo. Rio de Janeiro. Editora UFRJ, 1996. (especificamente o capítulo Escapando à Amnésia: o museu como cultura de massa).

LEITÃO, Débora, PINHEIRO-MACHADO, Rosana. O povo do luxo e o luxo do povo. In: LEITÃO, Débora, PINHEIRO-MACHADO, Rosana; LIMA, Diana (Org.). Antropologia e consumo. Porto Alegre: AGE, 2006. p. 23-46.

MILLER, Daniel. Trecos, Troços e Coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material. Tradução: Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

SAHLINS, Marshall. “Cultura e Razão Prática”. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editores, 2003. (primeira edição em língua Inglesa 1976 - The University of Chicago Press). (Especificamente o capítulo 4 - Lá Pensée Bourgeoise).

SENNETT, R. O Declínio do Homem Público; As Tirantias da Intimidade. São Paulo. Companhia das Letras, 1993.

STALLYBRASS, Peter. O Casaco de Marx. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2008

STENGERS, Isabelle. *No tempo das catástrofes- resistir à barbárie que se aproxima*. São Paulo: Cosac & Naify, 2015.

### **A Abordagem Sociocultural de Gênero**

BUTLER, Judith. *Corpos que importam*. n-1 edições e crocodilo edições. 2019

CARVALHO, Vânia Carneiro de. *Gênero e Artefato: O Sistema Doméstico na Perspectiva da Cultura Material*. São Paulo. EDUSP/FAPESP, 2008  
[https://www.researchgate.net/publication/240769880\\_Genero\\_artefato\\_e\\_a\\_constituicao\\_do\\_lar\\_o\\_caso\\_paulistano/link/03aad86f0cf2d6dfe89f8d5c/download](https://www.researchgate.net/publication/240769880_Genero_artefato_e_a_constituicao_do_lar_o_caso_paulistano/link/03aad86f0cf2d6dfe89f8d5c/download)

LAURETIS, TERESA DE. *TECHNOLOGIES OF GENDER Essays on Theory, Film, and Fiction*. INDIANA UNIVERSITY PRESS Bloomington and Indianapolis. 1987

PERROT, Michelle *Minha história das mulheres / Michelle Perrot*; [tradução Angela M. S. Côrrea]. – São Paulo : Contexto, 2007.

SCHIEBINGER, Londa. Expandindo o kit de ferramentas agnotológicas: métodos de análise de sexo e gênero. *Revista Feminismos*, Salvador, vol. 2, no3, set./dez. 2014, pp.85-103.

### **Design**

BARTHES, Roland. “Mitologias”.Rio de Janeiro/São Paulo: Difel. 1978.

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. São Paulo, Edgar Blücher,2004.

FORTY, Adrian. “Objetos de Desejo - design e sociedade desde 1750” Cosac Naify, 2007.

JOLY, Martine. Análise da Imagem. (Disponível na Biblioteca do CAC)

LEITÃO, Débora PINHEIRO MACHADO, Rosana. Tratar as coisas como fatos sociais: metamorfoses nos estudos sobre cultura material. *Revista Mediações de Ciências Sociais*. Londrina, v. 15, n.2, p. 231-247, Jul/Dez. 2010

## **Prof<sup>a</sup>. Maria Cristina (Cris) Ibarra** [mestrado]

ID Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3707517093961615>

ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4466-9510>

*Bacharel em Desenho Industrial, Universidad del Norte, Colômbia*  
*Mestre em Design, UEMG, Brasil*  
*Doutora em Design pela ESDI/UERJ, Brasil, com estágio doutoral*  
*na The Royal Danish Academy of Fine Arts em Copenhagen,*  
*Dinamarca.*

### **Grupo de Pesquisa**

#### **Design, antropologia e participação - UFPE**

O grupo Design, Antropologia e Participação tem como objetivo desenvolver pesquisas que conjugam elementos do design e da antropologia em processos de Design Participativo ou codesign. O entrelaçamento de design com antropologia cria um terceiro espaço que permite que designers ganhem o componente interpretativo e crítico da antropologia e antropólogos(as) tenham uma postura mais intervencionista que o design proporciona.

Este grupo contempla uma dimensão relacional que pretende quebrar com dicotomias que a modernidade criou como mente/corpo, humanos/natureza, razão/emoção, entre outras.

Partindo de que o design é quase sempre um processo de colaboração entre diferentes disciplinas, o grupo pretende explorar diferentes abordagens, métodos e ferramentas que estimulem e facilitem a participação em processos de design e inovação.

### **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

1. Relacionalidade / Design com mais que humanos
2. Epistemologias/ontologias outras
3. Decolonialidade
4. A questão da participação na América Latina

### **Pesquisas em andamento**

- Designs na América Latina
- Ressurgimentos: A sustentabilidade a partir de uma crítica à modernidade
- Ferramentas para processos participativos em design

### **Bibliografia Recomendada:**

AKAMA, Yoko; Light, ANN; KAMIHIRA, Takahito. 2020. **Expanding Participation to Design with More-Than-Human Concerns.** In Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020 - Participation(s) Otherwise - Vol 1 (PDC '20: Vol. 1), June 15-20, 2020, Manizales, Colombia. ACM, New York, NY, USA, 11 pages. <https://doi.org/10.1145/3385010.3385016>

BANNON, Liam, EHN, Pelle. *Design: design matters in Participatory Design.* In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. Routledge International Handbook of Participatory Design, 2013. p. 37-63

BINDER, T.; BRANDT, E. *Six views in a box.* Copenhagen: The Danish Design School Press. 2011

BRANDT, Eva, BINDER, Thomas, SANDERS, Elizabeth. Tools and techniques: ways to engage telling, making and enacting. In: SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. Routledge International Handbook of Participatory Design, 2013. p. 145-181.

ESCOBAR, Arturo. *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal / Arturo Escobar.* --Popayán: Universidad del Cauca. Sello Editorial, 2016.

ESCOBAR, Arturo. *Sentipensar con la tierra: Nuevas lecturas sobre el desarrollo, territorio y diferencia.* Ediciones Unaula, Medellín, Colombia, 2018.

ESCOBAR, Arturo. *Contra o terricídio - tradução Maria Cristina Ibarra.* N-1 Edições. 2020. Disponível em: <https://www.n1edicoes.org/textos/190>. Acesso em: 15 mai. 2021.

Fals Borda, Orlando. 1979. *El problema de cómo investigar la realidad para transformarla por la praxis.* Bogotá: Tercer Mundo.

Fals Borda, Orlando. 1999. "Orígenes universales y retos actuales de la IAP," *Análisis Político* 38 (1999): 73-90. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/anpol/article/view/79283>.

Fals Borda, Orlando. 2002. *Historia doble de la Costa - Mompox y Loba.* Bogotá: El Áncora Editores.

Fals Borda, Orlando. 2009a. *Una sociología sentipensante para América Latina (antología).* Bogotá: CLACSO/Siglo del Hombre Editores.

Fals Borda, Orlando. 2009b. "En torno al poder popular y la IAP." In *Una sociología sentipensante para América Latina (antología)*, editado por Nicolás Armando Herrera Farfán e Lorena López Guzmán, 389-397. Bogotá: CLACSO/Siglo del Hombre Editores.

Fals Borda, Orlando. (1987] 2010. "Por un conocimiento vivencial." In *Antología Orlando Fals Borda* editado por José María Rojas Guerra. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Fals Borda, Orlando and Carlos Brandão. 1991. *Investigação participativa*. 3ª ed. Uruguai: Instituto del Hombre. Ediciones de la Banda Oriental.

Fals Borda, Orlando and Luis Mora-Osejo. 2004. "La superación del Eurocentrismo." *POLIS, Revista Latinoamericana*. Acessado em 13 de outubro de 2021. <http://journals.openedition.org/polis/6210>.

FREIRE, P. *Pedagogia da Esperança: Um reencontro com a pedagogia do oprimido* -21ª ed.- São Paulo: Paz e Terra, 2014.

GAVER, B; DUNNE, T; PANCETI, E. (1999) '*Cultural Probes*'. *Interactions* January/February: 21-9.

IBARRA, María Cristina. *Design como correspondência: antropologia e participação na cidade*. Recife: Ed. UFPE, 2021.

INGOLD, T. On human correspondence. *Journal of the Royal Anthropological Institute*. Vol. 23, Ed. 1. 2016. p. 9-27.

INGOLD, Tim. "The Perception.of.the.User-Producer" In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). *Design and Anthropology*. London: Ashgate, 2012b. p. 19-34.

INGOLD, Tim. "The Perception.of.the.User-Producer" In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). *Design and Anthropology*. London: Ashgate, 2012b. p. 19-34.

INGOLD, T. On human correspondence. *Journal of the Royal Anthropological Institute*. Vol. 23, Ed. 1. 2016. p. 9-27.

INGOLD, T. *Anthropology.and/as education*. London: Routledge, 2018a.

INGOLD, T. *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. New York: Routledge, 2013. INGOLD, T. Conociendo desde dentro: reconfigurando las relaciones entre la antropología y la etnografía. *Etnografías Contemporáneas* 2 (2), 2015ª. p. 218-230.

INGOLD, T. *Estar vivo: Ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição*/Tim Ingold; tradução de Fábio Creder - Coleção Antropologia. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015b.

INGOLD, T. *Correspondences*. 1 ed. Aberdeen: University of Aberdeen, 2017. INGOLD, Tim. *Art and Materiality for a sustainable world*. Londres: Art, Materiality and Representation Conference, 2018b. Disponível em <https://vimeo.com/274513417>. Acesso em: 10 set. 2018.

INGOLD, Tim. *Antropologia e/como educação*. Tim Ingold; tradução Vitor Emanuel Santos Lima, Leonardo Rangel dos Reis. (Coleção Antropologia). Petrópolis, RJ: Vozes, 2020.

INGOLD, Tim. That's Enough about ethnography! *HAU: Journal of Ethnographic Theory* 4, no. 1 (Summer 2014): 383-395. Disponível em:

<https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.14318/hau4.1.021>. Acesso em: 15 set. 2018.

INGOLD, Tim. "The Perception of the User-Producer" In: GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). *Design and Anthropology*. London: Ashgate, 2012. p. 19-34.

KJÆRSGAARD, MetteGislev, OTTO, Ton, HALSE, Joachim, and BINDER, Thomas. *Design Anthropological Futures*. 2016. p. 55-69.

KRENAK, Ailton. *Futuro Ancestral*. Companhia das Letras, 2022.

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. Companhia das Letras, 2019.

MATTELMÄKI, Tuuli. *Design Probes*. Helsinki, Aalto University, 2006.  
MIGNOLO, Walter D.. COLONIALIDADE: O LADO MAIS ESCURO DA MODERNIDADE. *Rev. bras. Ci. Soc.* [online]. 2017, vol.32, n.94, e329402. Epub June 22, 2017.

SANTOS, B. de S. Para uma sociologia das ausências e uma sociologia das emergências. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, Coimbra, n. 63, out. 2002, p. 237-28

QUIJANO, A. (2000), "Coloniality of power, ethnocentrism, and Latin America". *Nepantla*, 1 (3): 533-580.

QUINTERO, Pablo; FIGUEIRA, Patrícia; ELIZALDE, Paz Concha. *Uma breve história dos estudos decoloniais*. Trad. Sérgio Molina e Rubia Goldoni. São Paulo: MASP Afterall, 2019.

ROBLES Lomeli, J. D., & RAPPAPORT, J. (2018). *Imagining Latin American Social Science from the Global South: Orlando Fals Borda and Participatory Action Research*. *Latin American Research Review*, 53(3), 597-612. DOI: <http://doi.org/10.25222/larr.164>.

SANTOS, Antônio Bispo. *Colonização, Quilombo: modos e significados*. Brasília: INCTI; UnB; INCT; CNPq; MCTI, 2015.

SANDERS, E. B.-N. *Perspectives on Design in Participation*. In *Wer Gestaltet die Gestaltung? Praxis, Theorie und Geschichte des Partizipatorischen Designs*, Mareis, C., Held, M. and Joost, G. (Hg.), Verlag. 2013.

SENNETT, R. *Juntos: os rituais, os prazeres e a política da cooperação*. Rio de Janeiro: Record, 2012a.

SIMONSEN, Jesper, ROBERTSON, Toni. *Routledge International Handbook of Participatory Design*, 2013. p. 37-63

## **Prof<sup>a</sup>. Oriana Maria Duarte de Araujo**

[mestrado/ doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/7982763946400047>

*Artista Visual*

*Bacharel em Desenho Industrial, UFPE, Recife*

*Mestre e Doutora em Comunicação e Semiótica, PUC-SP*

### **Grupo de Pesquisa**

Laboratório Transdisciplinar de Investigação e Prática do  
Sensível-LabTsei/ UFPE

### **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

1. Espaço destinado a problematização dos processos de criação em arte e design em sintonia com as proposições da “virada ontológica” que configura o nosso presente histórico e cuja abordagem exige necessariamente uma perspectiva transdisciplinar.
2. Entender e demonstrar como a teoria e prática da arte e do design, em articulação com a filosofia, sociologia, antropologia, comunicação, estudos do corpo, estudos ambientais, ciências cognitivas, dentre outros saberes, permite aproximações conceituais e lançam uma nova apreensão sobre aspectos dispersos da nossa contemporaneidade e seus processos de subjetivação.
3. Pela experiência laboratorial abarcar tanto o exercício crítico sobre a nossa atualidade, quanto a prática de um tipo de percepção e comportamento orientado para a intuição sensível.

### **Pesquisas em andamento**

- A experiência do sensível como agenciadora de modos de vida.  
(Focos de investigação: Escrita de Si como ferramenta estratégica para o corpo-artista e a idéia de uma “Vida artista” no conceito de Estética da Existência).

### **As perguntas em aberto**

Em meio a crise do Antropoceno, buscar fazer sentido as seguintes questões:

- Como articular a discussão e debate teórico com as práticas reconhecidas por sua heterogeneidade e não delimitação de fronteiras à experiência estética?
- Como equipar pessoas ao exercício consciente de uma estetização da existência?
- Como exercitar a escrita enquanto ato ético?

## **Bibliografia recomendada**

Foucault, Michel. *Ética, Sexualidade, Política*. - 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006. - (Ditos e Escritos; V).

Foucault, Michel. *O corpo utópico. As Heterotopias*. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

Deleuze, Gilles. GUATTARI, Felix. *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia*. Vol. 1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*. Chapecó, SC: Argos, 2009.

GREINER, Christine. *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2005.

COCCIA, Emanuele. *A vida sensível*. Desterro [Florianópolis]: Cultura e Barbárie, 2010

MANCUSO, Stefano. *Revolução das Plantas: um novo modelo para o futuro*. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

STENGERS, Isabelle. *No tempo das catástrofes- resistir à barbárie que se aproxima*. São Paulo: Cosac & Naify, 2015.

DANOWSKI, Deborah. *Há mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins* / Deborah Danowski, Eduardo Viveiros de Castro. - 2.ed. Desterro [Florianópolis]: Cultura e Barbárie : Instituto Ambiental, 2017.

BERARDI, Franco. *Asfixia: capitalismo financeiro e a insurreição da linguagem*. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

**Prof. Paulo Carneiro da Cunha Filho** [mestrado/  
doutorado]  
(sem oferta de vagas para Mestrado e Doutorado para este edital)

<http://lattes.cnpq.br/9871981994349128>

*Formado em Jornalismo. UNICAP, 1978*

*Especialização em Cinéma et Histoire. Ecole des Hautes Études en Sciences Sociales, EHESS, França, 1986.*

*Doutor em Artes e Ciências da Arte, Universidade de Paris I - Panthéon-Sorbonne, 1989.*

## Grupo de Pesquisa

Processos Criativos no Audiovisual - UFPE

### Principais Focos do Grupo de Pesquisa

Interesse central: A *poiésis* da forma visual - o processo criativo das imagens técnicas. Durante muito tempo, meu olhar se dirigiu aos objetos visuais já acabados, prontos para a circulação e o consumo. Hoje, prefiro tentar entender como as coisas são feitas, desde sua concepção até o momento em que aparecem na sociedade para serem usufruídas. Essa linha de interesse tem uma longa tradição conceitual que parte da distinção grega entre *physis* e *poiésis*. *Physis* é equivalente ao natural, aquilo que se cria a si mesmo, que emerge para fora de si mesmo. Como nem tudo o que existe é *physis*, como há coisas no mundo que dependem de outras, além de si próprias, para virem a ser, e como essas coisas parecem proliferar mais rápido do que as naturais, precisamos considerar a *poiésis*. Ela consiste na atividade prática de produção na qual os seres humanos se engajam quando fabricam algo. Essas coisas são artefatos gestados por dispositivos (ou seja: produtos das artes, dos ofícios e das convenções sociais). A *poiésis* tem intensa relação com o que os gregos chamavam de *techné* (que é o conhecimento associado a alguma forma de *poiésis*). Como exemplo: a carpintaria é uma *techné* cujo propósito é construir coisas a partir da madeira. Para os gregos, cada *techné*, além dos métodos de produção, determina propósitos e significados. Esses também me interessam, evidentemente. A abordagem combina Filosofia (Gilles Deleuze), Teorias da Imagem (Jacques Rancière, Georges Didi-Huberman), das Artes (Michael Banxandall, Aby Warburg, Victor Chklovski), da História (Michel de Certeau) e da Antropologia (Claudine de France, Edgar Morin) para estabelecer modelos de construção fílmica. Os trabalhos de pesquisa tratam dos seguintes temas:

1. Relações do design com as imagens técnicas.

2. O estudo de campo [com participação direta do observador] da criação de imagens técnicas.
3. Criação e distribuição de conteúdos visuais em multiplataforma

## Pesquisas em andamento

CINEMA DE POESIA: artistas e designers do super-8 à videoarte

CINEMA EXPANDIDO: cinema para além da sala de exibição

## Problemas em aberto

1. O design no cinema [design narrativo, sound design, production design, motion design e outros]
2. Metodologias do processo criativo no campo visual
3. A etnografia da produção visual

## Bibliografia recomendada

BADIOU, Alain. Pequeno manual de inestética. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

BAXANDALL, Michael. Padrões de intenção. A explicação histeria dos quadros, São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BENJAMIN, Walter. Passagens. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

BOURRIAUD, Nicolas. Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

\_\_\_\_\_. Estética relacional. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

CERTEAU, Michel de. *A Escrita da História*. 2a ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

\_\_\_\_\_. *A Invenção do Cotidiano* - 1. Artes de Fazer. Petrópolis: Vozes, 1994.

\_\_\_\_\_. *História e Psicanálise: entre ciência e ficção*. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

RANCIÈRE, Jacques. A partilha do sensível: Estética e Política. São Paulo: ed. 34, 2009.

SALLES, Cecilia A. Redes da criação: construção da obra de arte. Vinhedo: Ed. Horizonte, 2006.

\_\_\_\_\_. Gesto inacabado. São Paulo: Intermeios, 2011.

**Prof<sup>a</sup>. Virginia Pereira Cavalcanti** [mestrado/ doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/2292931009490444>

[https://www.researchgate.net/profile/Virginia\\_Cavalcanti](https://www.researchgate.net/profile/Virginia_Cavalcanti)

<https://ufpe.academia.edu/VirginiaPereiraCavalcanti>

<https://orcid.org/0000-0003-0509-5152>

*BA, Desenho Industrial, UFPE, Recife*

*PhD, Estruturas Ambientais e Urbanas, FAU USP, São Paulo*

## Grupos de Pesquisa

1. O Imaginário - Design, Tecnologia e Cultura
2. Centro de Estudos, Teoria, Cultura e Pesquisa em Design

## Principais Focos do Grupo de Pesquisa

1. O GP O Imaginário - Design, Tecnologia e Cultura atua sobre a tríade pesquisa, ensino e extensão [desde 2001] contribuindo para a produção de conhecimento e pesquisa aplicada às seguintes interseções entre Design e Cultura material; Design, inovação social e sustentabilidade; Design e Artesanato. O GP O Imaginário - Design, Tecnologia e Cultura atua sobre a tríade pesquisa, ensino e extensão [desde 2001] contribuindo para a reflexão, produção de conhecimento e pesquisa aplicada em design e sua relação com a cultura material, sistemas de objetos e o desenvolvimento sustentável, em artefatos, processos, serviços e fenômenos contemporâneos. O Laboratório O Imaginário é formado por professores, estudantes e técnicos e membro da Rede Desis - Design for Social Innovation and Sustainability.

<https://www.oimaginario.com.br/>

<https://www.desisnetwork.org/courses/brazil-recife-o-imaginario-desis-lab/>

2. O Centro de Estudos, Teoria, Cultura e Pesquisa em Design – se apresenta como um espaço no âmbito acadêmico-científico, apto à pesquisa avançada, e de incremento a novas soluções, para o desenvolvimento do debate sobre a cultura material e da pesquisa teórica em design. Sua finalidade é reunir grupos de docentes, estudantes, pesquisadores e estudiosos em busca da contribuição para o avanço da pesquisa em design.

## **Pesquisas em andamento**

### **(1) Design e Cultura Material**

Investiga a relação entre design e cultura material com ênfase sobre pessoas, artefatos e sistemas de objetos, os processos de configuração e a dimensão humana sobre a obra de design.

As pesquisas estudam a interlocução do design com a complexa realidade contemporânea na reflexão sobre modelos de atuação e práticas projetuais, e consideram as interseções transversais que afetam diretamente essa relação com as questões sociais, culturais, tecnológicas, ambientais, econômicas e políticas.

### **(2) Design, Inovação Social e Sustentabilidade**

Estuda processos de transformação capazes de criar rupturas nos padrões atuais de consumo e produção, contribuindo para a sustentabilidade ambiental, social e econômica, comportamentos colaborativos e a inovação social. Ilumina a reflexão sobre a relação entre design e sustentabilidade a partir do olhar para a dimensão humana envolvida em práticas, produtos e processos transdisciplinares. A importância da discussão do papel do design num contexto social complexo. As pesquisas em design com abordagem humanística apontam a importância da colaboração, da interação e da comunicação entre designers e sociedade, a partir de diferentes perspectivas os novos modos de pensar e operar o design reconhecendo a inovação social nas instituições e sistemas sociais da contemporaneidade.

### **(3) Design e Artesanato**

Trata dos limites e potencialidades da relação design e artesanato, e sua interlocução com a sustentabilidade, gestão e políticas, especialmente no que tange questões sociais, culturais, e ambientais; fruto das contradições que emanam de contextos tecnológicos, econômicos, políticos em favor de modelos de desenvolvimento socialmente mais inclusivos e sustentáveis. Parte do entendimento de que a valorização dos bens culturais e de seus territórios, ao estabelecer o diálogo entre consumo e produção, tradição e inovação, cria condições de potencializar os recursos locais, essencialmente no valor da dimensão humana inequívoca e inerentemente invisível por trás da materialidade.

## **Problemas em aberto**

### **(1) Problemas sobre cultura material:**

- Mapeamento e categorização de artefatos e sistemas de objetos inseridos em contextos social, cultural, econômico;
- Humanidade no design - o elemento humano e a obra como meio e processo inerente ao design em toda sua complexidade, abrangência e ramificações nos contextos social, cultural, político e econômico;
- Discussões contemporâneas sobre materialidade e o campo do design [novos olhares], incluindo abordagens sobre protagonismo dos objetos e decolonialismo.

## (2) Problemas de Inovação Social e Sustentabilidade

- Novos modos de pensar e operar o design reconhecendo a inovação social nas instituições e sistemas sociais contemporâneos;
- Colaboração, interação e comunicação entre designers e sociedade em práticas, produtos e processos transdisciplinares.
- Processo de design e a articulação de conhecimento, visando qualidade de produtos e processos, satisfação do usuário/ consumidor e posicionamento de mercado de empresas locais.

## (3) Problemas de Design e Artesanato

- Limites na relação design e artesanato, sustentabilidade, gestão e políticas, especialmente no que tange às questões culturais, sociais e econômicas;
- Abordagens intervencionistas e a interlocução do design com a complexidade da realidade do artesanato na reflexão sobre modelos de atuação e práticas projetuais experimentadas por ONGs, Universidades, Profissionais liberais, Órgãos Governamentais;

## (4) Problemas que envolvem o design para melhorar a vida:

- Mapeamento e categorização de artefatos, sistemas de objetos, serviços e ações de design voltadas a melhoria da vida das pessoas;
- Discussões contemporâneas que problematizam a lógica contextual vigente, com abordagens do design em alinhamento a busca de alternativas para os problemas sociais e humanitários (alinhamento a ODS).

(Outros problemas poderão ser apresentados, desde que em sintonia as diretrizes mais amplas do campo propositivo enunciado. Todas as propostas serão avaliadas em relação à pertinência ao citado campo e ao nível de elaboração do documento apresentado).

## Bibliografia recomendada

### Problema 1 e 3

- ANDRADE, Ana; CAVALCANTI, Virginia. Imaginário pernambucano: design, cultura, inclusão social e desenvolvimento sustentável. Recife: Zoludesign, 2006. P.76.
- BORGES, Adélia. Design mais artesanato: o caminho brasileiro. 1ª ed. São Paulo: Editora Terceiro nome, 2011.
- [BOMFIM 1995] BOMFIM, G. A. Metodologia para desenvolvimento de projetos. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 1995.
- [BONSIEPE 1972] BONSIEPE, G. Artefacto y projeto. Buenos Aires, 1972.
- [BONSIEPE 1999] BONSIEPE, Gui. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/ IEL, 1999.
- [BONSIEPE 2011] BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blucher, 2011.
- [CANCLINI 1998] CANCLINI, Nestor García. Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 1998.
- [FILHO 1998] FILHO, A. de A. Globalização e identidade cultural. São Paulo: Editorial Cone Sul Ltda., 1998.
- [FORTY 2007] FORTY, Adrian. Objeto de desejo: design e sociedade. desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- [LARAIA 1986] LARAIA, Roque. Cultura, Um conceito Antropológico. Rio de Janeiro: ZAHAR, 1986
- [ORTIZ 1995] ORTIZ, R. Cultura brasileira e identidade nacional. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- [ONO 2006] ONO, Maristela Mitsuko. Design e cultura: sintonia essencial. Curitiba: Edição da Autora, 2006.
- [SANTAELLA 2003] SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.
- [UBIRATAN 1993] UBIRATAN, Rosário. Cultura Brasileira. Belém: CEJUP, 1993. [SOUZA 1997] SOUZA, Francisco M. Manual de Gestão de Design. tradução: GITIC, Porto: Centro Português de Design, 1997.

### Problema 2

- BUARQUE, C. Sérgio. **Construindo o desenvolvimento sustentável: metodologia e planejamento.** 4ª ed. Rio de Janeiro: Garamond, 2002.
- MANZINI, Ezio. A Matéria da Invenção. Lisboa: ZxcCentro Português de Design, 1993.

- \_\_\_\_\_. Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008.
- MANZINI E, VEZZOLI C. O desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2005.
- GOODLAND, R. Sustainability: Human, Social, Economic and Environmental. Encyclopedia of Global Environmental Change: Social and Economic Dimensions. T. Munn, New York: Wiley, v. 5, p. 489-491, 2002.
- KRUCKEN, Lia. **Design e Território**: Valorização de identidades e produtos locais. São Paulo, Estúdio Nobel, 2009.
- SACHS, Ignacy. **Desenvolvimento Includente, Sustentável, Sustentado**. Garamond, Rio de Janeiro, 2004.
- \_\_\_\_\_. **Caminhos para o desenvolvimento sustentável**. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.
- REIS, Ana Carla Fonseca. **Economia da Cultura e desenvolvimento sustentável**: O caleidoscópio da cultura. São Paulo: Manole, 2007.

**Prof<sup>a</sup>. Simone Grace de Barros** [mestrado/doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/7164428104501210>

*Bacharel em Comunicação Social, UFPE, Recife*

*Mestre em Educação, UFPE, Recife*

*Doutora em Design, UFPE, Recife*

*Pós-Doutorado em Design de Moda / Depto de Design de Moda (Moda em Revista), Universidade da Beira Interior , 2015*

*Pós-Doutorado em Design de Moda / Museu de Lanifícios (Moda no Museu), Universidade da Beira Interior , 2018*

## **Grupo de Pesquisa**

Design da Informação

## **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

Nossa investigação tem como suporte o Demetra - Laboratório de Design de Moda, Comunicação e Cultura, onde investigamos as relações culturais, artísticas e comunicacionais e identitárias da Moda. Para além desses aspectos, interessa-nos, ainda, o campo da memória e preservação, que vem sendo desenvolvido com suportes da Museologia da Moda desde a investigação durante o pós-doutorado na Universidade da Beira Interior, tendo como foco o Museu de Lanifícios da instituição, em Portugal.

## **Pesquisas em andamento**

Título: Moda em revista, possibilidades no mundo digital

Nossa proposta busca entender os vários formatos de produção jornalística, com ênfase no campo da moda, a fim de compreender e trabalhar uma revista com conteúdo de Moda, explorando assim, questões da produção, dos profissionais e da academia. Portanto, é um projeto acadêmico com possibilidade de interação com o mercado e a indústria.

Este projeto se encontra na interdisciplinaridade dos campos do Design, da Comunicação e da Moda, buscando dar oportunidade a estudantes, interessados em adquirir uma experiência na área editorial, de conhecer a prática de fazer uma pauta, uma reportagem, uma redação, trabalhar com fotografia, entre outras atividades inerentes ao processo de produção de uma revista.

## **Problemas em aberto**

1. Corpo e identidade - construção de identidades em tribos urbanas
2. Moda e memória - relação entre moda, construção e preservação da memória, museus

3. Fashion Thinking Canvas - extensão do Design Thinking Canvas aplicado ao campo da Moda
4. Moda, mídias - relação entre a moda e as diversas mídias (digitais e analógicas).

## Bibliografia recomendada

AVELAR, Suzana. Moda, globalização e novas tecnologias. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

BARTHES, Roland. Sistema de Moda. Wmf Martins Fontes

BRAGA, J. História da Moda, uma narrativa. Ed. Anhembi-Morumbi, 2007.

CALANCA, Daniela. História social da Moda. São Paulo: Editora Senac, 2008  
corporais. Lisboa: Miosostis, 2004.

KERCKHOVE, Derrick. A pele da cultura. São Paulo: Annablume, 2009.

LE BRETON, D. Adeus ao corpo. São Paulo: Papyrus, 2015. 6º Ed.

\_\_\_\_\_. Sinais de identidade: tatuagens, piercings e outras marcas

LIPOVETSKI, Gilles. O Império do Efêmero: a moda e seu destino na sociedade moderna. São Paulo: Cia das Letras, 1998

\_\_\_\_\_. A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista. São Paulo : Companhia das Letras, 2015.

\_\_\_\_\_. Da leveza: rumo a uma civilização sem peso. Barueri, SP : Manole, 2016

MAFFESOLI, Michel. O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades pós-modernas. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

MERLO, Márcia. 2016Memórias e Museus. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015

\_\_\_\_\_. Museus e Moda - Acervos, Metodologias e Processos Curatoriais. São Paulo: Estação das Letras e Cores,

MESQUITA, C.; CASTILHO, K. Corpo, Moda e Ética: pistas para uma reflexão de valores. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012.

MESQUITA, Cristiane e Rosane Preciosa. Moda em ziguezague. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.

MESQUITA, Cristiane. Moda Contemporânea - quatro ou cinco conexões possíveis. Ed. Anhembi Morumbi. 2007

ORTEGA, F. O corpo incerto: corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea. Rio de Janeiro: Garamond, 2008.

PRECISOSA, Rosane. Produção Estética: Notas Sobre Roupas, Sujeitos e Modos de Vida. Anhembi-Morumbi

STALLYBRASS, Peter. O Casaco de Marx: roupa, memória e dor. Belo Horizonte. Autêntica, 2013

VILLAÇA, Nízia. A Edição do corpo: tecnociência, artes e moda. Estação das Letras

## Prof. Andréa Barbosa Camargo [mestrado]

<http://lattes.cnpq.br/4751788297930815>

<https://orcid.org/0000-0003-0515-0625>

*Bacharel em Comunicação Visual, UFPE.*

*Especialista em Design da Informação, UFPE.*

*Mestre em Comunicação, UFPE.*

*Doutora em Design, Unesp.*

### Grupo de Pesquisa:

1. Laboratório de Estudos da Moda
2. AKAFans - *Collective of Researchers onFan, Media and Entertainment Studies*. @propadufpe (integrante)

### Principais Focos do Grupo de Pesquisa

1. Objetiva estudar a moda a partir dos vieses estéticos, sociais, culturais que a configuram como um fenômeno no contemporâneo.
2. Aborda a relação poder-resistência configurada na cultura de consumo de moda.
3. Elenca a materialidade estética reforçando a moda enquanto discurso.
4. Aborda o Design de Superfície como expressão de uma determinada cultura, trazendo à tona questões de identidade, história e inovação, além de enriquecer a estética de produtos e espaços.

1. *Discursive Production of the Entertainment Industry;*
2. *Productive Practices of Fan Consumption;*
3. *Technological Mediation of the Production-Consumption Relationship;*
4. Netnografia.

### Pesquisa em andamento

Título: *Assemblages of Parasocial Relationships of Digital influencers with Fans through Social Media*. (Arranjo Moda)

@propadufpe/coordenador: Prof. André Leão.

### Problemas em aberto

- Design de Superfície e patrimônio cultural;
- Relação moda e arte reverberando à estética política;
- Dispositivo de empoderamento e sistema de moda;

- Ações ativas do sujeito na produção de conteúdo de moda nas redes sociais.

## **Bibliografia recomendada**

ARNHEIM, R. Arte e percepção visual: Uma psicologia da visão criadora. Boston: Cengage Learning, 2016.

AVELAR, S. Moda globalizada e novas tecnologias. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora, 2009.

BARBOSA, L. Sociedade de consumo (Vol. 49). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2009.

CASTRO, E. Vocabulário de Foucault- Um percurso pelos seus temas, conceitos e autores/ Edgardo Castro; tradução Ingrid Müller Xavier; revisão técnica Alfredo Veiga-Neto e Walter Omar Kohan. Autêntica Editora, 2009

DONIS, A. D. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

DREYFUS, H. L., & RABINOW, P. (2011). Michel Foucault, uma trajetória filosófica: Para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Forense.

ECO, U. História da Beleza. Rio de Janeiro: Record, 2004.

\_\_\_\_\_. História da Feiúra. Rio de Janeiro: Record, 2007.

FOUCAULT, M. (2009). Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Edições Gaal, 2009.

LIPOVETSKY, G. O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

\_\_\_\_\_; SERROY, J. A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

PEZZOLO, D. B. Tecidos, história, tramas, tipos e usos. São Paulo: Senac, 2008.

MAIA, Dandara; DOHMANN, Marcus. A moda como discurso político de afirmação étnica. Icnova, 2019.

RÜTHSCHILLING, E. A. Design de superfície. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008.

SVENDSEN, L. Moda - Uma filosofia. Rio de Janeiro, Zahar, 2010.

**Prof<sup>a</sup>. Ana Neuza Botelho Videla** [mestrado]

ID Lattes <http://lattes.cnpq.br/9953377417798117>

ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2208-6282>

Graduação em Ciências Sociais, Universidade Federal Fluminense - UFF, Brasil

Mestrado em Design, PUC-Rio, Brasil

Doutorado em Design, UFPE, Brasil, com estágio doutoral no departamento de Antropologia na UAM - Cidade do México - MX

Pós-doutorado em Antropologia - UFRJ/IFCS, Brasil

## **Grupo de Pesquisa**

***Benditos: Núcleo de Design Antropologia - UFCA***

Linha de Pesquisa:

Adorno Corporal e Cultura

A proposta contempla duas vertentes associadas ao objeto de pesquisa: de um lado, investiga a relação entre os indivíduos e os artefatos de uso pessoal, objetivando entender o fluxo dos atributos entre sujeitos e objetos; de outro lado, explora o modo como os adornos corporais transformam a interação entre objetos, materiais, agentes e técnicas, em realidade concreta, ou seja, como a construção do objeto é fruto da interação dos vários atores dentro de uma associação observável.

Simbolismos dos Artefatos Religiosos

A partir do contexto da cultura religiosa da Região do Cariri, dispomo-nos a investigar as variações de sentidos da imagética visual e dos artefatos, como uma forma de linguagem, a qual podemos identificar aproximações com as referências temporais nos objetos religiosos e suas disposições no interior das casas que compõem o universo da pesquisa.

***Design, Consumo, Artefatos e Relações de Gênero - UFPE***  
(Pesquisadora associada)

***Núcleo de Arte, Imagem e Pesquisa Etnológica, NAIPE- UFRJ***  
(Pesquisadora associada)

## **Principais Focos**

1. Joalheria Contemporânea e suas conexões com a arte contemporânea. A proposta é pensar o desenvolvimento e produção de joias diante do novo regime climático. Neste sentido, o material é mais um elemento que colabora com a veiculação do conceito. Isto é, repensar a joalheria como um fenômeno social passível de ser observado, discutido e explorado.
2. Pensar os objetos, imagens e narrativas orais em seus universos relacionais, nos quais se revelam cosmopolíticas de resistência e memórias vivas. Assim,

compreender a cosmovisão de uma comunidade implica considerar sua dimensão estética. No Cariri cearense, o catolicismo popular se manifesta de forma singular, e a diversidade de suas imagens e artefatos não apenas reflete essa ontologia, mas também contribui para a compreensão da organização social da população romeira devota de Padre Cícero.

3. Explorar as questões do design articulado ao modelo extrativista. Produções que utilizam o garimpo e mineração como matéria-prima, modalidade de extrativismo no qual encontramos graves desastres ecológicos e humanitários, tanto representado na ameaça às terras indígenas, quanto no consequente desmatamento das florestas tropicais, contribui para o aumento das emissões de CO<sub>2</sub>.

## Pesquisas em Andamento

1. Joalheria Contemporânea e a mineração no Antropoceno.
2. Ornamentação corporal e a cultura brasileira indígena e afro-brasileira.
3. A estética dos objetos religiosos no catolicismo popular presente no Cariri.

## Bibliografia recomendada

APPADURAI, Arjun. [1986] (2008). “Introdução: mercadorias e a política de valor”, In: Appadurai, A. (org). A vida social das coisas. Niterói: EDUFF, pp 15-87.

BENJAMIN, Walter. O Narrador: Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas. Vol 1. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

[http://www.usp.br/cje/depaula/wp-content/uploads/2017/03/O-Narrador\\_Walter-Benjamin-1.pdf](http://www.usp.br/cje/depaula/wp-content/uploads/2017/03/O-Narrador_Walter-Benjamin-1.pdf)

CLASTRES, Pierre. A sociedade contra o estado. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

FOUCAULT, Michel. O corpo heterotópico; as heterotopias. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

GELL, Alfred. The technology of enchantment and the enchantment of technology. Oxford/New York: Clarendon Press/Oxford University Press, 1992.

[https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=ITZEIQHAcXYC&oi=fnd&pg=PA40&dq=related:25sFIdpG1rfTSM:scholar.google.com/&ots=vVJ5jMOhLK&sig=GuzKfb3T3BGLrX8en2wOBlfHC1I&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=ITZEIQHAcXYC&oi=fnd&pg=PA40&dq=related:25sFIdpG1rfTSM:scholar.google.com/&ots=vVJ5jMOhLK&sig=GuzKfb3T3BGLrX8en2wOBlfHC1I&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

\_\_\_\_\_. Recém-chegados ao mundo dos bens: o consumo entre os Gonde Muria. In: A vida social das coisas: as mercadorias sob uma perspectiva cultural. Niterói: Ed. UFF, 2010.

\_\_\_\_\_. Arte e Agência: uma teoria antropológica. São Paulo: Ubu Editora. 2018

HOSKINS, Janet. Agency, Biography and Objects. In: Handbook of Material Culture, edited by C. Tiller et al., pp. 74-84. London: Sage Publications, 2006.

[https://www.academia.edu/407619/Agency\\_Biography\\_and\\_Objects](https://www.academia.edu/407619/Agency_Biography_and_Objects)

INGOLD, Tim. Antropologia: para que serve? Petrópolis, RJ : Vozes, 2019.

<https://www.semanticscholar.org/paper/Um-corpo-feito-de-artefatos%3A-o-caso-da-mi%C3%A7anga-Lagrou/290d98e1b1c0fc6b6aaf60f879d388a7c353189b>

KOPENAWA, Albert, Bruce, Davi. A queda do céu: Palavras de um xamã Yanomami. São Paulo : Companhia das Letras, 2015.

KOPYTOFF, Igor. [1986] (2008). “A biografia cultural das coisas: a mercantilização como processo” In: Appadurai, A. (org). A vida social das coisas. Niterói: EDUFF, pp 89-121.

KRENAK, Ailton. O eterno retorno do encontro. Adauto Novaes, 1999

\_\_\_\_\_. Arte Indígena no Brasil. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2009.

LAGROU, Els. Um corpo feito de artefatos: o caso da miçanga. Cahiers de Anthropologie Sociale. College de France, 2012.

LATOUR, Bruno. Diante de Gaia: oito conferências sobre a natureza no Antropoceno. São Paulo/Rio de Janeiro: Ubu Editora, 2020.

\_\_\_\_\_. Jamais fomos modernos. São Paulo: Editora 34, 2019.

MILLER, Daniel. Trecos, troços e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

SEEGER, Anthony; DA MATTA, Roberto; VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. A construção da pessoa nas sociedades indígenas brasileiras.

VIVEIROS de CASTRO, Eduardo. Perspectivismo e multinaturalismo na América Indígena. In: A inconstância da alma selvagem: 347-399, 2002.

## Design

BARTHES, Roland. “Mitologias”.Rio de Janeiro/São Paulo: Difel. 1978.

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. São Paulo, Edgar Blücher,2004.

FORTY, Adrian. “Objetos de Desejo - design e sociedade desde 1750” Cosac Naify, 2007.

RAWSTHORN, Alice. Design como atitude. São Paulo: Ubu Editora, 2024.





**Linha:  
Desig  
n,  
Ergon  
omia  
e  
Tecno  
logia**

**Prof. Alana Elza Fontes Da Gama** [mestrado/doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/1937172002316563>

*BA Fisioterapia, UFPB*

*M.Sc. Fisioterapia, UFPE*

*Ph.D. Ciência da Computação, UFPE*

## **Grupo da Pesquisa**

Grupo de Pesquisa de Engenharia de Reabilitação

## **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

O Grupo de Pesquisa em Engenharia de Reabilitação (GPER) atua na pesquisa analisando a biomecânica do movimento humano; monitorando e analisando sinais durante a reabilitação; e no desenvolvimento de tecnologias, que envolvem hardware e software, para reabilitação. O GPER trabalha então no desenvolvimento de próteses e órteses e demais tecnologias assistivas, ferramentas de análise e rastreamento de movimento, realidade virtual e aumentada em reabilitação motora, softwares que auxiliam no diagnóstico e terapia. Todas pesquisas seguem métodos e modelos de inovação. O GPER tem como missão tecnologias acessíveis para trazer movimento de volta à vida das pessoas, buscando desenvolvimento e melhorias com baixo custo. O grupo conta com pesquisadores das engenharias (Biomédica e mecânica), fisioterapia, ciências da computação, colaboração de pesquisadores do IFPE, e médico ortopedista. O grupo ainda possui parceria com empresa privada, no intuito de desenvolver tecnologia para o mercado.

## **Problemas em aberto**

- Transmissão de informação e geração de material didático para deficientes visuais por meio de impressão 3D; Extração de características e “tradução” de imagens didáticas para produção de imagens táteis.
- Interação e reconhecimento de gestos para sistemas computacionais interativos de análise de marcha/movimento e de realidade virtual e aumentada para reabilitação, de forma natural e ergonômica;
- Estratégias de feedback e orientação de exercício em soluções interativas, realidade virtual e aumentada.
- Impressão 3D em tecnologias assistivas, próteses e órteses;
- Validade e usabilidade de técnicas de reconhecimento de gestos e interação em sistemas computacionais.

## Bibliografia Recomendada

- Barros, Gutenberg, Walter Correia, and João Marcelo Teixeira. 2023. "Towards the Effectiveness of 3D Printing on Tactile Content Creation for Visually Impaired Users" *Polymers* 15, no. 9: 2180. <https://doi.org/10.3390/polym15092180>
- Athina Panotopoulou, Xiaoting Zhang, Tammy Qiu, Xing-Dong Yang, and Emily Whiting. 2020. Tactile line drawings for improved shape understanding in blind and visually impaired users. *ACM Trans. Graph.* 39, 4, Article 89 (August 2020), 13 pages. <https://doi.org/10.1145/3386569.3392388>
- Lafayette, Thiago Buarque de Gusmão ; KUNST, VICTOR HUGO DE LIMA ; MELO, PEDRO VANDERLEI DE SOUSA ; GUEDES, PAULO DE OLIVEIRA ; TEIXEIRA, JOÃO MARCELO XAVIER NATÁRIO ; VASCONCELOS, CÍNTIA RODRIGUES DE ; TEICHRIEB, VERONICA ; DA GAMA, ALANA ELZA FONTES . Validation of Angle Estimation Based on Body Tracking Data from RGB-D and RGB Cameras for Biomechanical Assessment. *SENSORS*, v. 23, p. 3, 2023.
- CAVALCANTI, VIRGÍNIA CARRAZZONE ; FERREIRA, MARIA IZIANE DE SANTANA ; TEICHRIEB, VERONICA ; BARIONI, RICARDO ROSSITER ; CORREIA, WALTER FRANKLIN MARQUES ; GAMA, ALANA ELZA FONTES DA . Usability and effects of text, image and audio feedback on exercise correction during augmented reality based motor rehabilitation. *COMPUTERS & GRAPHICS-UK*, v. 00, p. 00, 2019.
- CAVALCANTI, VIRGÍNIA C. ; SANTANA, MARIA I. DE ; GAMA, ALANA E. F. DA ; CORREIA, WALTER F. M. . Usability Assessments for Augmented Reality Motor Rehabilitation Solutions: A Systematic Review. *INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER GAMES TECHNOLOGY*, v. 2018, p. 1-18, 2018.
- Da Gama, Alana; FALLAVOLLITA, PASCAL ; TEICHRIEB, VERONICA ; NAVAB, NASSIR . Motor Rehabilitation Using Kinect: A Systematic Review. *Games for Health: Research, Development, and Clinical Applications*, v. 4, p. 150206061432001, 2015.
- PINTO, V. V. P. ; ALVAREZ-JACOBO, J. E. ; DA GAMA, ALANA ELZA FONTES . Design and Manufacturing of Flexible Finger Prosthesis Using 3D Printing.. In: XXVII Brazilian Congress on Biomedical Engineering. CBEB 2020; Teodiano Freire Bastos-Filho Eliete Maria de Oliveira Caldeira Anselmo Frizera-Neto. (Org.). IFMBE Proceedings XXVII Brazilian Congress on Biomedical Engineering. CBEB 2020.. 1ed.: Springer, Cham, 2022, v. 83, p. 419-424.
- MARANHAO, G. B. A. ; De SANTANA, T. M. ; MARQUES-OLIVEIRA, D. ; DA GAMA, ALANA ELZA FONTES . A Neuromodulation Decision Support System: A User-Centered Development Study.. In: XXVII

- Brazilian Congress on Biomedical Engineering. CBEB 2020; Teodiano Freire Bastos-Filho, Eliete Maria de Oliveira Caldeira, Anselmo Frizera-Neto. (Org.). IFMBE Proceedings XXVII Brazilian Congress on Biomedical Engineering. CBEB 2020.. 1ed.: Springer, Cham, 2022, v. 83, p. 451-457.
- ARAUJO, C. M. P. ; DA GAMA, ALANA ELZA FONTES ; TEICHRIEB, V. . Aplicativo mobile de configuração de movimento para sistemas interativos de reabilitação baseado nas necessidades clínicas. In: V Simpósio de Inovação em Engenharia Biomédica, 2021, Recife. Anais do V Simpósio de Inovação em Engenharia Biomédica, 2021.
- KUNST, V. H. L. ; ARAUJO, C. M. P. ; TEICHRIEB, V. ; DA GAMA, ALANA ELZA FONTES . Mini-MirrAR: Criando um dispositivo portátil para sistemas interativos de reabilitação motora. In: V Simpósio de Inovação em Engenharia Biomédica, 2021, Recife. Anais do V Simpósio de Inovação em Engenharia Biomédica, 2021.
- BARROS, G. X. S. ; DA GAMA, A. E. F. ; SANTANA, M. A. ; ANDRADE, M. K. S. ; MORENO, G. M. M. ; OLIVEIRA, A. P. S. . Produção, desenvolvimento e otimização de escudos faciais ( face shields ) por manufatura aditiva. In: Simpósio de Inovação em Engenharia Biomédica, 2020, Recife. Anais do Simpósio de Inovação em Engenharia Biomédica, 2020.
- SIMÕES, FRANCISCO ; BEZERRA, MARIANA ; TEIXEIRA, Joao Marcelo ; CORREIA, WALTER ; TEICHRIEB, Veronica . A User Perspective Analysis on Augmented vs 3D Printed Prototypes for Product's Project Design. In: 2016 XVIII Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR), 2016, Gramado. 2016 XVIII Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR), 2016. p. 71.
- BRITO, CAIO ; BARROS, GUTENBERG ; CORREIA, WALTER ; TEICHRIEB, Veronica ; TEIXEIRA, João Marcelo . Multimodal augmentation of surfaces using conductive 3D printing. In: ACM SIGGRAPH 2016 Posters, 2016, Anaheim. ACM SIGGRAPH 2016 Posters on - SIGGRAPH '16, 2016. p. 1.
- FIGUEIREDO, Lucas Silva ; PINHEIRO, M. G. M. ; VILAR NETO, E. ; CHAVES, T. M. ; TEICHRIEB, Veronica . Sci-Fi Gestures Catalog Understanding the future of gestural interaction. In: INTERACT 2015, 2015, Bamberg. Proceedings of the INTERACT 2015, 2015.
- DA GAMA, ALANA ELZA FONTES ; CHAVES, THIAGO MENEZES ; FIGUEIREDO, Lucas Silva ; Baltar, Adriana ; MENG, MA ; NAVAB, Nassir ; TEICHRIEB, VERONICA ; FALLAVOLLITA, Pascal . MirrARbilitation: A clinically-related gesture recognition interactive tool for an AR rehabilitation system. COMPUTER METHODS AND PROGRAMS IN BIOMEDICINE, v. 135, p. 105-114, 2016.

## **Prof<sup>a</sup>. Ana Carolina de Moraes Andrade Barbosa**

[mestrado]

<http://lattes.cnpq.br/8718971529194229>

*Mestrado em Desenvolvimento Urbano, UFPE*

*Doutorado em Design, UFPE*

### **Grupos de Pesquisa**

1. Ergonomia Aplicada ao Ambiente Construído (vice-líder)
2. Laboratório DE-Lab - Laboratório Design em Espaços (vice-coordenadora)
3. CAP - Laboratório de Calçados, Acessórios e Produtos não Convencionais (vice-líder)

### **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

1. O GP Ergonomia Aplicada ao Ambiente Construído, liderado pelo Professor Lourival Lopes, tem como escopo principal atuar na intervenção ergonomizadora em espaços construídos, usando metodologias específicas e apropriando-se de técnicas e ferramentas da ergonomia e dos estudos de ambientes construídos.
2. O DE-Lab, coordenador pelo Professor Lourival, reúne professores, estudantes e pesquisadores de várias áreas do conhecimento para explorar as relações estético-perceptivas que decorrem da inserção do design em espaços públicos e privados, de diferentes tipos e escalas, buscando recomendações seguras para o planejamento e a configuração de produtos e espaços.
3. O Laboratório de Calçados, Acessórios e Produtos não Convencionais, atua no ensino, pesquisa e extensão dedicados à aproximação do design ao universo dos calçados e demais produtos relacionados. O foco é a articulação entre os métodos do projeto de produtos, reforçando tanto o viés transdisciplinar quanto a conexão do designer com a indústria. A abordagem permeia os aspectos tecnológicos, ergonômicos, sociais e territoriais dos calçados, incluindo toda a materialidade que abarca o segmento.

### **Pesquisas em andamento**

#### **(1) Design na cidade**

Aborda o papel do designer na cidade e se distingue na apreensão do espaço pela escala humana. Com base teórica no design e no

urbanismo, é discutida a percepção espacial e como os espaços urbanos afetam o cotidiano das pessoas.

## **(2) Design e terroir**

Discute os conceitos do design sob o viés das indicações geográficas, para isso, investiga a narrativa de um artefato através de suas características territoriais e culturais. Atribuímos a este pensamento o universo terroir, ou seja, fatores sobre o clima, o solo, o “saber fazer” e as relações de tradição do lugar.

## **(3) Design e calçados**

Esta pesquisa, em desenvolvimento, com os alunos de graduação do Curso de Design da UFPE/CAA se propõe inicialmente a mapear os aspectos socioculturais da produção calçadista do Nordeste brasileiro. A ênfase também recai no estudo metodológico e ergonômico do design, assim como nos materiais e processos da indústria de calçados.

## **Problemas em aberto**

- 1. Design na Cidade:**
  - a. Ergonomia aplicada ao espaço urbano, com ênfase na concepção da qualidade dos espaços para caminhar, pedalar ou permanecer;
  - b. Metodologias de apreensão da cidade a partir do estudo das atividades e do comportamento cotidiano das pessoas.
- 2. Design, Artesanato e Tradição:**
  - a. Abordagens sobre a aproximação participativa entre design e artesanato com ênfase no limite intervencionista, na tradição, nos ambientes artesanais e na cadeia produtiva.
  - b. Discussões contemporâneas sobre cultura material, design e antropologia, e, os conceitos subjetivos da tradição e da autenticidade.
- 3. Design e Calçados:**
  - a. Estudos sobre os aspectos socioculturais e tecnológicos do Design de Calçados.

## **Bibliografia recomendada**

### **Problema 1**

- BARBOSA, Ana Carolina de Moraes Andrade. Imagem, paisagem e situação: uma apreensão do design na cidade. 1 ed. Curitiba: Appris, 2020.
- CULLEN, Gordon. Paisagem Urbana. Lisboa. Edições 70, 1983.
- DEBORD, Guy. A Sociedade do Espetáculo. Rio de Janeiro, Contraponto, 1997.
- GEHL, Jan. Cidade para pessoas. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- GEHL, Jan; SVARRE, Birgitte. Vida nas cidades: como estudar. Tradução Anita Di Marco. 1 ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.
- HOWARD, Ebenezer. Cidades-jardins de amanhã. São Paulo: Hucitec, 1996.
- JACOBS, Jane. Morte e vida de Grandes Cidades. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- JAQUES, Paola Berenstein. Internacional Situacionista: Apologia da Deriva: Escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.
- LYNCH, Kevin. A Imagem da Cidade. São Paulo: Martins Fontes, 1982.
- ROSSI, Aldo. A arquitetura da Cidade. Lisboa: Edições Cosmo, 1977.
- SITTE, Camilo. A construção das cidades Segundo seus princípios artísticos. São Paulo: Editora Ática, 1992.
- SPECK, Jeff. Cidades Caminháveis. 1 ed. São Paulo: Perspectiva, 2016.

### **Problemas 2 e 3**

- ANDRADE, Ana Maria de. CAVALCANTI, Virgínia Pereira. Imaginário pernambucano: design, cultura, inclusão social e desenvolvimento sustentável. Recife: Zoludesign, 2006.
- APPADURAI, Arjun (Org.). A vida social das coisas - As mercadorias sob uma perspectiva cultural. Série Antropologia e Ciência Política, v. 41. Niterói: Eduff, 2008.
- AUGÉ, Marc. Não-Lugares – Introdução a uma antropologia da sobremodernidade. Lisboa: Bertrand/Venda Nova, 1994.
- BAUDRILLARD, J. O sistema dos objetos. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- BORGES; Adélia. Design + Artesanato - o Caminho Brasileiro. São Paulo: Terceiro Nome; 2012.
- CANCLINI, N. G. Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 2011.
- \_\_\_\_\_. As culturas populares no capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1983.

COHEN, Erik. Authenticity and commoditization in tourism. *Annals of Tourism Research*, vol. 15, p.371-386, 1988.

CUCHE, Denys. *A Noção de cultura nas ciências sociais*. Bauru: EDUSC, 1999.

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis: Vozes, 9ª edição, 1985.

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. Paris: Vértice, 1968.

HOBBSAWM, Eric; RANGER, Terence. *A invenção das tradições*. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

INGOLD, Tim. Chega de etnografia! A educação da atenção como propósito da antropologia. Tradução autorizada pelo autor, publicada na Revista quadrimestral *Educação*, Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 404-411, set.-dez. 2016. Publicação original: INGOLD, Tim. That's enough about ethnography! *Hau: Journal of Ethnographic Theory*, v. 4, n. 1, p. 383-395, 2014

KRUCKEN, L. *Design e território: valorização de identidades e produtos locais*. São Paulo: Nobel, 2009.

LIPOVETSKY, G. & SERROY, J. *A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

\_\_\_\_\_. *A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada*. Lisboa: Edições 70, 2010.

MILLER, Daniel. *Trecos, troços e coisas. Estudos antropológicos sobre a cultura material*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

ONO, Maristela Mitsuko. *Design e cultura: sintonia essencial*. Curitiba: Edição da Autora, 2006.

ORTIZ, R. *Cultura brasileira e identidade nacional*. São Paulo: Brasiliense, 2012.

## **Prof<sup>a</sup>. Germanya D Garcia Araújo Silva**

[mestrado/doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/0237996809524149>

*Bacharel em Desenho Industrial, UFPE*

*Especialista em Ergonomia, UFPE*

*Mestre em Engenharia de Produção, UFPE*

*Doutora em Engenharia Mecânica, UFPE*

### **Grupos de Pesquisa**

Laboratório O Imaginário: Design, Tecnologia e Cultura, sob a coordenação das Professoras Virgínia Cavalcanti e Ana Maria de Andrade, ambas da UFPE.

READE - Rede de Estudos Avançados em Design e Emoção sob a coordenação de Wellington Gomes de Medeiros da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG

### **Principais Focos dos Grupos de Pesquisa:**

No Imaginário consideramos o design como um dos elementos de um processo macro que configura e materializa produtos industriais ou artesanais. Neste grupo, atuo com projetos que envolvem a relação do Design e da Ergonomia com a Tecnologia de Materiais.

Na READE - Rede de Estudos Avançados em Design e Emoção buscamos promover a interface entre a academia e a sociedade, incluindo tanto sua dinâmica cultural quanto da produção material, imaterial e científica a partir de estudos avançados da relação design e emoção.

Minhas principais áreas de interesse são: Design & Sustentabilidade; Design & Materiais e Processos de Fabricação; Design & Bem-estar e Saúde, em especial, na mensuração de estímulos para avaliar a sensação dos materiais em produtos e serviços.

Os projetos de pesquisa/extensão/ inovação já desenvolvidos sob minha coordenação:

1. Reaproveitamento de resíduo cerâmico industrial como insumo na produção cerâmica artesanal | Financiador: Petrobras;
2. Desenvolvimento de produtos inovadores para as indústrias de produtos de consumo no Brasil | Financiadores: Tramontina Delta S.a. e Grupo ARGUS Metalúrgica

3. Inovação tecnológica em produtos e processos para adequação postural de cadeiras de rodas para crianças com deficiência motora, dentre elas com a Síndrome Congênita do Zika Vírus, em apoio à educação e saúde materno-infantil | Órgão financiador: FACEPE
4. HERDMAR - Projeto Extensão Universidade Empresa. Um projeto piloto para agregar valor a produtos de cutelaria em cooperação técnica internacional entre a UFPE Campus Agreste, a FAAC/UNESP - Campus Bauru e a Escola de Arquitetura Universidade do Minho Campus de Azurém e uma indústria da AMAVE- Associação dos Municípios do Vale do Ave, em Guimarães - Portugal.

## **Pesquisas em andamento**

- Ergonomia e Tecnologia Assistiva para a adequação da postura sentada e para a escrita de estudantes com deficiência motora dos anos iniciais do ensino fundamental da Rede Pública
- Trânsito Calmo: avaliação afetiva do pedestre no uso do espaço urbano
- A experiência do usuário da rede cicloviária do Recife - PE: uma análise afetiva do serviço de mobilidade.
- Desenvolvimento e avaliação de tecnologias educacionais para inclusão de crianças e adolescentes neuro(a)típicas;
- Aspectos do neurodesign e da tecnologia de materiais no desenvolvimento artefatos para o ensino da Saúde

## **Problemas em aberto**

- Otimização das propriedades físicas dos materiais para atender as qualidades expressivo-sensoriais dos produtos
- Qualidade afetiva de produtos e sistemas a partir da seleção adequada do material e da tecnologia disponível
- Design, Tecnologia de Materiais e Tecnologia Assistiva
- Design, Saúde e Educação Inclusiva
- Design, Tecnologia de Materiais e Neurociência

## **Bibliografia recomendada**

- ASHBY, M.; JOHNSON, K. Materiais e Design: A arte de seleção de materiais no projeto do produto. Elsevier: Sao Paulo, 2011.
- Callister, W. Ciência e Engenharia de materiais uma introdução. 2008.

- Desmet, P. M. A., & Hekkert, P. 2002. The basis of product emotions. In W. S. Green & P. W. Jordan (Eds.), *Pleasure with Products, beyond Usability* (pp. 60-68). London: Taylor & Francis
- Desmet, P. 2002. *Designing emotions*. Delft: Delft University of Technology.
- Ferrante, M. *A materialização da ideia: noções de materiais para design de produto*, 2010.
- Green, W. S., & Jordan, P. W. 2002. *Pleasure with products: Beyond usability*. New York: Taylor & Francis.
- MONT`ALVÃO, C.; DAMAZIO, V. *Design, ergonomia e emoção*. 1era. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2008.
- JORDAN, P. *The Personalities of Products. PLEASURE WITH PRODUCTS: BEYOND USABILITY*. London: Taylor and Francis, 2002.
- JORDAN, P. *An Introduction to Usability*. London: Taylor and Francis, 1998.
- Norman, D. 1988. *The Psychology of Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Norman, D. 2004. *Emotional Design: Why we love (or hate) every day things*. Nova Iorque: Basic Books.

<http://lattes.cnpq.br/0215243970688414>

*Bacharel em Desenho Industrial, UFPE*

*Especialista em Engenharia Municipal, Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona, Espanha*

*Master em Gestão do Meio Ambiente, Instituto de Investigaciones Ecológicas, Málaga, Espanha*

*Doutora em Arquitetura, Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona, Espanha*

## **Grupo de Pesquisa**

LABERGOdesign - Laboratório de Ergonomia e Design Universal

## **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

O Grupo de Pesquisa LABERGOdesign - Laboratório de Ergonomia e Design Universal, tem natureza interdisciplinar por associar professores, estudantes e profissionais de várias áreas do conhecimento e atuar junto a comunidade com foco no envelhecimento, na qualidade de vida e na apropriação da cidadania das pessoas com deficiência (PcD) e idosas. Como objetivo o laboratório propõe desenvolver e avaliar as questões ergonômicas que implicam em ambientes, em produtos e tecnologias assistivas, em sistemas de informação, nas condições de trabalho, tornando-os compatíveis às necessidades através da adequação às habilidades e limitações dos usuários com ou sem deficiência e idosos, visando os princípios da acessibilidade e do design universal.

a) Ambientes - investiga estratégias de acessibilidade - para pessoas com deficiência e idosas - em ambientes, considerando o uso dos espaços interno e urbano, com base nos conceitos de espaço público e privado, relacionando-os às atividades de trabalho e de lazer, de modo a torná-los compatíveis com necessidades, potencialidades e limitações de desempenho de todos os usuários.

b) Sistemas de Informação - investiga estratégias de acessibilidade em sistemas de informação e comunicação, visando oferecer autonomia ao usuário através de informações compatíveis com as suas habilidades e limitações. As pesquisas têm enfoque em *wayfinding*, envolvendo três processos: processamento da informação, tomada de decisão e execução da decisão.

c) Artefatos e Tecnologias - investiga a relação da pessoa com ou sem deficiência e idosa com os artefatos, visando soluções para as atividades do cotidiano. As pesquisas visam a melhoria das práticas, processos e produtos sob a ótica do design universal; a análise de uso e vestibilidade, conforto e segurança de artefatos; o projeto de

tecnologias assistivas, de baixo custo, por meio de abordagem sistêmica; a reflexão sobre artefatos, considerando as potencialidades e necessidades dos usuários.

d) Trabalho e a PcD - investiga estratégias de acessibilidade para a qualidade de vida laboral e a inserção/ reinserção da pessoa com deficiência (PcD) no trabalho. As pesquisas estão direcionadas, para: o desempenho laboral da PcD; a solução de problemas relacionados a eliminação de barreiras físicas, cognitivas e organizacionais no ambiente de trabalho.

## **Pesquisas em andamento**

- Por + Inclusão e Acessibilidade: do design universal à [boa] usabilidade em políticas públicas.
- Educação para todos: conjunto de ferramentas para auxílio a professores no desenvolvimento de materiais didáticos inclusivos.
- Design de tecnologia assistiva para pessoas cegas: uma investigação de técnicas e materiais geradores de relevos para imagens táteis na educação inclusiva.
- Idosos e pet: um estudo sob a ótica da ergonomia cognitiva e do design emocional.
- Cidade sustentável é cidade caminhável: guia para projetos de reformas de mobilidade urbana de rotas comerciais.
- Avaliação de projeto de acessibilidade arquitetônica e informacional por meio da realidade virtual.
- Contribuições do design para um futuro mais inclusivo na utilização do transporte público pelas pessoas com deficiência.

## **Problemas em aberto**

- Estímulo e experiência sensorial aplicados a projetos;
- Espaços residenciais e percepção dos riscos de acidentes por idosos ativos;
- Envelhecimento e qualidade de vida;
- Inclusão da criança com deficiência no contexto escolar;
- Acessibilidade e riscos de acidentes em ambientes públicos ou privados;
- Processo de decisão e de orientação (wayfinding) para pessoas com deficiência visual;
- Técnicas de avaliação e desenvolvimento de sistemas de informação/sinalização direcionados a PcD;
- Tecnologias assistivas de baixo custo nos contextos escolar e laboral;
- Métodos e técnicas de avaliação de vestibilidade para o vestuário masculino e feminino;
- Inserção/reinserção da pessoa com deficiência no trabalho.

## Bibliografia recomendada

- ALVES, Rosiane P.; MARTINS, Laura B. Vestibilidade: transposição teórica e metodológica com base na ABNT NBR 9241-11/210. In: 13o Colóquio de Moda | 10o Edição Internacional, 2017, Bauru-SP. GT6 - Design e Processos Produtivos em Moda. São Paulo: UNESP, 2017. p. 1-16.
- ALVES, Rosiane P.; MARTINS, Laura B. Heuristic Evaluation of Bra Wearability In: Studies in Systems, Decision and Control.1 ed.: SpringerInternational Publishing, 2020, v.277, p. 527-536.
- COSTA, J. Señalética. Enciclopedia del Diseño. Barcelona: Ed. CEAC, 1987. Cushman, W. H. e Rosenberg, D. J. Human factors in product design. Amsterdam: Elsevier, 1991.
- FALZON, P. Ergonomia. São Paulo: Editora Blucher, 2007.
- GUIMARÃES, Bruno M.; BARKOKÉBAS JUNIOR, B.; MARTINS, Laura B. Labour Production of Persons with Disabilities in the Construction Industry in Brazil In: Studies in Systems, Decision and Control.1 ed.: Springer International Publishing, 2020, v.277, p. 657-666..
- JACOBSON, R. (edit.). Information design. Londres: The MIT Press, 1999.
- IIDA, I. Ergonomia: projeto e produção. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2016.
- MARCELINO, Juliana F. de Queiroz; MARTINS, Laura B. Parâmetros e requisitos para o projeto de artefatos para a atividade de desenho da criança com paralisia cerebral. ERGODESIGN & HCI, v. 3, p. 64-71, 2015.
- MARTINS, Laura B.; MARTINS, Suzana B. Design universal, moda e pessoa com deficiência: uma reflexão sobre vestibilidade, conforto e segurança In: Moda Inclusiva.1 ed.Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2018, v.1, p. 118-129.
- MARTINS, Laura B.; ALMEIDA, Maria de Fátima X. do M. O conceito de wayfinding na concepção de projetos arquitetônicos: interdisciplinaridade a serviço da inclusão. Architecton Revista de Arquitetura e Urbanismo, v. 04, p. 57-63, 2014.
- MARTINS, L. B. e MORAES, Anamaria de. Ergonomia informacional: algumas considerações sobre o sistema humano-mensagem visual. In: Almeida, A.T. de e Ramos, F. de S. Gestão da informação na competitividade das organizações. Recife: Editora UFPE, 165-181, 2002.
- MAY, A.J.; ROSS, T.; BAYER, S.H., TARKIAINEN, M.J. Pedestrian navigation aids: information requirements and design implications. Personal & Ubiquitous Computing, vol. 7, n. 6, p. 331-338, 2003.

- MORAES, A. de; FRISONI, B. C. Ergodesign: produtos e processos. Rio de Janeiro: Ed.2AB, 2001.
- MORAES, A. de e MONT'ALVÃO, C. Ergonomia: conceitos e aplicações. 3a. ed. Série Design. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2003.
- MORAES, A. de. Ergodesign do ambiente construído e habitado: ambiente urbano, ambiente público, ambiente laboral. Rio de Janeiro: iUsEr, 2004.
- PASSINI, R., PROULX, G. Wayfinding without vision: an experiment with congenitally totally blind people. *Environment and Behaviour*, v. 20, p. 227, 1988.
- PASSINI, R. Wayfinding design: logic application and some thoughts on universality. *Design Studies*. London, v. 17, p. 319-331, 1996.
- SOARES, M. M. e MARTINS, L. B. Design universal e ergonomia: uma parceria que garante acessibilidade para todos. In: Almeida, A.T. e Souza, F.M.C. (ed.). *Produção e competitividade: aplicações e inovações*. Recife: Editora UFPE, 127-156, 2000.
- TORTOSA, L., GARCÍA-MOLINA, C.; PAGE, A.; FERRERAS, A., TERUEL, A. *Ergonomia y Discapacidad*. Madrid: Ministério de Trabajo y Asuntos Sociales, Instituto de Migraciones y Servicios Sociales, 1997.

<http://lattes.cnpq.br/4538629871153606>

*Graduação em Arquitetura e Urbanismo, UFPE, 1985*

*Especialização em Ergonomia, UFPE, 2002*

*Especialização em Neurociências, IDE, 2021*

*Mestrado em Design, UFPE, 2005*

*Doutorado em Desenvolvimento Urbano, UFPE, 2012*

## **Grupos de Pesquisa:**

- 1 | Ergonomia Aplicada ao Ambiente Construído (Líder)
- 2 | Laboratório DE-Lab - Laboratório Design em Espaços (Coordenador)
- 3 | LABERGOdesign - Laboratório de Ergonomia e Design Universal

## **Principais Focos dos Grupos de Pesquisa:**

1 | O Grupo de Pesquisa ‘Ergonomia Aplicada ao Ambiente Construído’ atua na pesquisa do ambiente construído sob o olhar da ergonomia, usando metodologias específicas e apropriando-se de técnicas e ferramentas da ergonomia, da estética ambiental e dos estudos do ambiente construído, visando o estabelecimento de parâmetros adequados ao tipo de atividade que o espaço abriga, objetivando a definição de recomendações norteadoras a projetistas.

2 | O DE-Lab reúne professores, estudantes e pesquisadores de várias áreas do conhecimento para explorar as relações estético-perceptivas que decorrem da inserção do design em espaços públicos e privados, de diferentes tipos e escalas, buscando recomendações seguras para o planejamento e a configuração de produtos e espaços.

3 | O LABERGOdesign propõe desenvolver e avaliar as questões ergonômicas que implicam em ambientes, em produtos e tecnologias assistivas, em sistemas de informação, nas condições de trabalho, tornando-os compatíveis às necessidade através da adequação às habilidades e limitações dos usuários com deficiência, visando os princípios da acessibilidade e do design universal.

## **Pesquisas em andamento:**

No GP Ergonomia Aplicada ao Ambiente Construído

- Modelo para a avaliação da Qualidade Residencial Percebida por idosos: o enfoque da Teoria das Facetas para a avaliação afetiva do lugar no âmbito da Ergonomia do Ambiente Construído
- Modelo para a avaliação das condições de estímulos ambientais que favorecem à nocividade e às cargas excessivas aos usuários de *home offices*

- A (re)construção do sentido de lugar no espaço residencial no contexto atual de pós pandemia: modelo teórico para a avaliação da relação pessoa-ambiente baseado na Teoria das Facetas
- A influência de características ambientais no contexto da Ambiência Criativa das comunidades carentes assistidas pelo poder público
- Fatores ambientais preditores da insegurança feminina para caminhar no espaço urbano
- A percepção do medo no espaço de orla marítima dos bairros de Candeias e Piedade-Jaboatão dos Guararapes-PE
- Avaliação afetiva de espaços midiáticos na cidade de Maceió-AL
- A Qualidade Visual Percebida nas representações gráficas do projeto de interiores residenciais

No laboratório DE- Lab

- Avaliando a imagem da cidade: abordagem com foco nos marcos da cidade de Caruaru-PE

## Problemas em aberto para novas pesquisa

- atributos e características ambientais notáveis, que permitam a construção de modelos teóricos para a avaliação afetiva de ambientes e a formulação de métodos de coleta de dados, como também de técnicas adequadas para analisá-los;
- como projetar ambientes que facilitem o desenvolvimento de certos tipos de tarefas e atividades humanas;
- atributos e características ambientais em relação aos propósitos e às ações dirigidas aos objetivos humanos que neles recaem, levando em conta a percepção e a cognição humana, assim como o afeto e o significado, buscando identificar a resposta avaliativa, que induz o comportamento dos seus ocupantes;
- princípios que possam explicitar semelhanças e diferenças nas respostas estéticas, como, por exemplo, respostas compartilhadas positivas [preferência e interesse] e negativas [medo e vulnerabilidade] para determinados ambientes.

## Bibliografia recomendada

CAVALCANTI, S.; ELALI, G. A. (Orgs.). *Psicologia Ambiental. Conceitos para a leitura da relação pessoa-ambiente*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

\_\_\_\_\_. *Temas Básicos em Psicologia Ambiental*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

CANTER, D. The purposive evaluation of places: A facet approach. In *Environments and Behavior*, v. 15, n. 6, p. 659-698, nov. 1983.

COSTA FILHO, L. *MIDIÁPOLIS: comunicação, persuasão e sedução da paisagem urbana midiática*. 2012. 271f. Tese (Doutorado), UFPE, Pós-Graduação em Desenvolvimento Urbano, 2012.

- \_\_\_\_\_. Ergonomia do Ambiente Construído e Qualidade Visual Percebida. in: C. MONT'ALVÃO/ V. VILLAROUCO. (Orgs.) *Um novo olhar para o projeto*, 5. Rio de Janeiro: 2AB, 2020.
- \_\_\_\_\_. Percepção Ambiental na Avaliação do Ambiente Construído. in: C. MONT'ALVÃO/ L. COSTA FILHO/ V. G. DORNELES (Orgs.) *Um novo olhar para o projeto*, 6. São Paulo: Blucher, 2024.
- GEHL, Jan; SVARRE, Birgitte. Vida nas cidades: como estudar. Tradução Anita Di Marco. 1 ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.
- MITROVIC, B. *Visuality for architects: Architectural creativity and modern theories of perception and imagination*. Charlottesville and London: University of Virginia Press, 2018.
- MONT'ALVÃO, C., VILLAROUCO, V. (Orgs.). *Um novo olhar para o projeto: 1*. Teresópolis: 2AB, 2011.
- MORAES, A. de (Org.). *Ergonomia do ambiente construído: ambiente urbano, ambiente público, ambiente laboral*. RJ: iUsEr, 2004.
- NASAR, J. L. The evaluative image of places. In W. B. Walsh; K. H. Craik, R. H. Prince. (Eds.) *Person-environment psychology: new directions and perspectives*, pp 117-168. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2000.
- NASAR, J. L. *The evaluative image of the city*. Thousand Oaks: 1998.
- REIS, A. T. L. Edificações e espaços urbanos: percepção, cognição e métodos de avaliação. In FABRÍCIO, M.M.; ORNSTEIN, S.W. (Orgs.), *Qualidade no projeto de edifícios*. São Carlos: RiMa Editora, 2010.
- VAN DER LINDEN, J. Ergonomia e Design: prazer, conforto e risco no uso dos produtos. Porto Alegre: UniRitter Ed., 2007.
- VILLAROUCO, V., SANTIAGO, Z., NASCIMENTO, P., MEDEIROS, R. Ergonomia, Neurociência e Acessibilidade. In: Mont'Alvão, Cláudia/Villarouco, Vilma (Orgs), *Um novo olhar para o projeto* 5. Rio de Janeiro, 2AB, 2020.

**Prof. Marcelo Soares** [mestrado/ doutorado]

<http://lattes.cnpq.br/9745050077461951>

*Professor aposentado e professor permanente no PPGDesign/UFPE*

*Professor visitante do PPGDesign da UFMA*

*Professor das Universidades de Hunan e SUSTECH (Universidade de Ciência e Tecnologia do Sul da China por seis anos.*

*Professor internacional com atuação em ensino, palestras, mini-cursos e workshops em diversos países (África do Sul, Argentina, Colombia, China, Espanha, Estados Unidos, Holanda, Índia, Mexico e Portugal)*

*Autor de 52 artigos publicados em revistas com revisão por pares, 30 livros, 83 capítulos de livros e cerca de 190 artigos publicados em actas de conferências.*

*Foi responsável pela organização de mais de 20 congressos no Brasil e no exterior, incluindo o Congresso Internacional de Ergonomia.*

*Recebeu o prêmio de Fellow da Associação Internacional de Ergonomia em reconhecimento às suas atividades como professor, pesquisador e consultor.*

*Bacharel em Letras, Universidade Católica de Pernambuco*

*Bacharel em Design, Universidade Federal de Pernambuco*

*Especialista em Ergonomia, Fundação Getúlio Vargas, R.J.*

*Mestre em Engenharia de Produção [ênfase em ergonomia], UFRJ*

*Doutor em Ergonomia, Loughborough University, Inglaterra*

*Pós-Doutorado em Ergonomia e Engenharia de Sistemas, University of Central Florida, EUA*

## **Grupos de Pesquisa**

### **Ergonomia e Realidade Virtual**

O Projeto Ergonomia, Design e Realidade Virtual tem como objetivo estudar a aplicação da Realidade Virtual (RV) em produtos de consumo, produtos na área de saúde, procedimentos terapêuticos e atividades de trabalho através de simulações que permitam estudar (i) a redução de riscos de acidentes no uso de produtos, (ii) o treinamento dos usuários em ambiente virtual no uso de produtos e procedimento operacionais visando a melhoria das suas habilidades e, se for o caso, tratamento de patologias diversas, (iii) a comparação do desempenho do usuário na execução de tarefas em ambientes reais e virtuais, (iv) o comportamento do usuário no desempenho de eventos de diversas naturezas, incluindo aqueles de circunstâncias raras e não usuais (como por exemplo eventuais situações de incidentes, acidentes e desconfortos no uso de produtos) e (v) os procedimentos arriscados e erros no manuseio de produtos e sistemas.

### **Ergonomia e tecnologias emergentes**

O objetivo deste grupo é aplicar tecnologias emergentes (eletroencefalografia, termografia por infravermelho, rastreamento ocular) para análises nas áreas de produto de consumo, game, indústria, saúde e reabilitação, sistemas digitais e virtuais, garantindo segurança, conforto, satisfação, qualidade de vida no seu uso.

### **Neuroergonomia**

A Neuroergonomia é o estudo do cérebro humano e o seu comportamento no trabalho. Como o próprio termo demonstra, é uma área de pesquisa emergente que compreende duas disciplinas: a neurociência e a ergonomia. A neuroergonomia é focada nas investigações sobre as bases neurais perceptuais e funções cognitivas como ver, ouvir, assistir, lembrar, decidir e planejar ações em relação às diversas tecnologias e configurações do mundo real. Pretendemos analisar os princípios da neuroergonomia aplicados à situações de trabalho e manuseio de produtos.

### **Usabilidade de produtos e sistemas**

Aplicação da usabilidade em produtos e sistemas em sistemas reais e virtuais comparando experiências relatadas e sentidas pelos usuários. Para isto serão aplicados instrumentos de medição de ondas cerebrais e emissão de calor do corpo humano (biofeedback).

### **Ergonomia, Design e Inteligência Artificial**

Visa entender e aprofundar a compreensão na IA na ergonomia e no design. Estudar as formas de aplicação da automação, computação cognitiva e aprendizagem de máquina nos princípios da ergonomia e do design.

## **Pesquisas em andamento**

### **Neurociência no ambiente construído: Avaliação afetiva de ambientes de ensino**

A presente pesquisa levanta a hipótese de que a escolha dos elementos empregados no projeto de sala de aula, em função de seu conceito e simbologia inerentes, influencia na percepção do aluno e, por consequência, seu desempenho acadêmico e a sua satisfação com o ambiente. Esta pesquisa se apoiará nos princípios consolidados de análise da imagem e do espaço desenvolvidos pela ergonomia do ambiente construído, psicologia cognitiva, Engenharia Kansai e, mais recentemente, estudos em neurociência usando biofeedback (rastreamento ocular e eletroencefalografia) aplicadas na realidade virtual

## **O comportamento do estudantes no ambiente de ensino "metaverso"**

Sabe-se que os novos paradigmas globais vêm modificando as relações de ensino e aprendizagem. Logo, as atividades educacionais romperam os limites da sala de aula física e se dirigiram para o campo virtual, como o metaverso. Este estudo visa investigar fatores de comportamento do estudante no metaverso. Para isto utilizará biofeedback para medir a atenção dos alunos.

## **Integrando Metodologias de Ergonomia e Inteligência Artificial no Desenvolvimento de Produtos e Serviços Ergonômicos**

A pesquisa busca aprimorar a eficácia dos ambientes de trabalho e dos produtos por meio da aplicação de técnicas ergonômicas tradicionais e da incorporação da inteligência artificial. A intersecção entre essas abordagens se lança no intuito de otimizar o desenvolvimento de produtos e serviços ergonomicamente eficientes e compreender como a IA torna-se uma ferramenta importante para o desenvolvimento de novas metodologias de pesquisa. Diante disso, a pesquisa busca destacar como a IA pode ser incorporada aos processos ergonômicos para aprimorar a adaptabilidade e eficácia dos produtos/serviços centrados no usuário. Estuda a aplicação da Ergonomia na indústria 5.0.

## **Problemas em aberto**

- Análise da usabilidade aplicada a produtos de consumo e virtuais.
- Comparação entre a experiência relatada e a experiência sentida pelos usuários numa análise de usabilidade de produtos de consumo e ambientes de trabalho.
- Estudo da neuroergonomia aplicada a avaliação de usabilidade de produtos de consumo, sistemas virtuais e ambientes de trabalho.
- Estudo da termografia digital aplicada a avaliação de usabilidade de produtos de consumo, sistemas virtuais e ambientes de trabalho.
- O uso das tecnologias emergentes na área da educação, saúde e reabilitação.
- O uso da IA como ferramenta de apoio ao design e a ergonomia.

## **Bibliografia recomendada**

Cushman, W.H. e Rosenberg, D.J. Human factors in product design. Amsterdam, Elsevier, 1991.

- Dul, J. e Weerdmeester, B. (2004). Ergonomia prática. 2ª. edição. São Paulo, Editora Edgard Blücher.
- Jordan, Patrick W. Designing Pleasurable Products: An Introduction to the New Human Factors, CRC, 2002.
- Norman, Donald A. O design do dia a dia. Editora Anfiteatro, 2018.
- Soares, M.M. Metodologia de Ergodesign para o design de produtos: uma abordagem centrada no humano. São Paulo, Blucher, 2022.
- Soares, M.M., Rebelo, F., Aharam, T. Handbook of Usability and User Experience. 2 vols. Routledge, 2022.

**Prof<sup>a</sup>. Rosiane Pereira Alves** [mestrado / doutorado]

<https://lattes.cnpq.br/2183987604151979>

*Bacharel em Economia Doméstica, UFRPE, 2007.*

*Mestre em Extensão Rural e Desenvolvimento Local, UFRPE, 2009.*

*Doutora em Design, UFPE, 2016.*

## **Grupos de Pesquisa**

1. Núcleo de Pesquisa em Vestibilidade - NPV (Líder)
2. LABERGOdesign - Laboratório de Ergonomia e Design Universal (Vice-líder)

## **Principais Focos do Grupo de Pesquisa**

1. O Núcleo de Pesquisa em Vestibilidade (NPV) investiga aspectos teóricos, metodológicos e práticos sobre o uso de produtos vestíveis, tais como Roupas externas e internas; Acessórios; Equipamentos de Proteção individual; Órteses; Computadores vestíveis; produtos de moda; dentre outros. Considera a natureza das atividades realizada pelos usuários, o contexto de uso e as diferentes fases da vida humana. Dialoga com as diversas dimensões ergonômicas e tem desenvolvido ações de análise, discussão e avaliação para geração de informações que contribuam com a adaptação dos produtos vestíveis às necessidades dos usuários. O grupo tem buscado, ainda, estabelecer parcerias com diferentes Laboratórios e instituições. É composto pelas seguintes linhas de pesquisa:
  - a. Acessibilidade, saúde e qualidade de vida: investiga a vestibilidade em condições de uso, na qual a acessibilidade se apresenta como elemento de destaque. Ou seja, o uso de roupas e órteses, por portadores de necessidades especiais temporárias ou permanentes.
  - b. Computadores vestíveis e realidade virtual: investiga a vestibilidade e a usabilidade dos computadores vestíveis. Assim como, o papel da realidade virtual na prototipagem do vestuário.
  - c. Equipamentos de Proteção individual, uniformes e riscos no contexto laboral: investiga a vestibilidade dos Equipamentos de Proteção Individual, dos uniformes e sua relação com os riscos no contexto laboral.
  - d. Ergonomia do Vestuário: Investiga os aspectos ergonômicos dos diferentes segmentos do vestuário, usados por públicos diversos, nos contextos laborais, do cotidiano e do lazer.

- e. Materiais têxteis e sustentabilidade: Estuda a influência dos materiais têxteis na vestibilidade e suas implicações nas diferentes dimensões da sustentabilidade.
2. O Grupo de Pesquisa LABERGO*design* - Laboratório de Ergonomia e Design Universal, tem por objetivo desenvolver e avaliar as questões ergonômicas que implicam em ambientes, em produtos e tecnologias assistivas, em sistemas de informação, nas condições de trabalho, tornando-os compatíveis às necessidade através da adequação às habilidades e limitações dos usuários com deficiência, visando os princípios da acessibilidade e do design universal.

## Pesquisas em andamento

- **Vestibilidade para o design de moda sustentável**
  - Tem por objetivo propor ferramentas de avaliação e heurísticas de vestibilidade que contribuam para o design de moda, a qualificação das roupas e o desenvolvimento sustentável de confecções em Pernambuco.

## Problemas em aberto

- Sustentabilidade, Ergonomia e Moda (Produto e Produção).
- Moda e trabalho em Arranjos Produtivos Locais de Confeccões.
- Design de Moda na indústria têxtil e de confecção.
- Métodos e técnicas de avaliação de vestibilidade para diferentes segmentos do vestuário.
- O uso de roupas e órteses por portadores de necessidades especiais temporárias ou permanentes.
- A vestibilidade e a usabilidade dos computadores vestíveis.
- Equipamentos de Proteção individual, uniformes e sua relação com os riscos no contexto laboral.
- Modas que modificam as formas do corpo.
- Ergonomia, Fatores humanos e organizacionais em Instituições públicas e privadas.

## Bibliografia recomendada

ALVES, R. P.; MARTINS, L. B. O Sutiã e Seus Precusores: uma análise estrutural e diacrônica. *Modapalavra e-periódico*, Florianópolis, v. 11, n. 22, p. 459-482, 2018. DOI: 10.5965/1982615x11222018459. Disponível em:

- <https://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/12259>. Acesso em: 1 mar. 2023.
- ALVES, Rosiane P.; MARTINS, Laura B. Heuristic Evaluation of Bra Wearability In: **Studies in Systems, Decision and Control**. 1 ed.: SpringerInternational Publishing, 2020, v.277, p. 527-536.
- ALVES, Rosiane P.; MARTINS, Laura B. Vestibilidade: transposição teórica e metodológica com base na ABNT NBR 9241-11/210. In: 13o Colóquio de Moda | 10o Edição Internacional, 2017, Bauru-SP. GT6 - Design e Processos Produtivos em Moda. São Paulo: UNESP, 2017. p. 1-16.
- ALVES, Rosiane Pereira. **Vestibilidade do sutiã por mulheres ativas no mercado de trabalho**. 2016. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2016.
- ALVES, Rosiane Pereira; MARTINS, Laura. Bezerra. Percurso Metodológico para o Diagnóstico da Vestibilidade dos Sutiãs no Contexto Laboral. In: Germannya D`Garcia Araújo Silva, Lourival Costa Filho. (Org.). **Ergonomia e tecnologia [em foco]**. 1ed.São Paulo: Blucher, 2021, v. 1, p. 172-193.
- ALVES, Rosiane Pereira; RAPOSO, Maria Cristina F. ; MARTINS, Laura. Bezerra. Métricas e Heurísticas para Vestibilidade do Sutiã Laboral. **Estudos em design (ONLINE)**, v. 27, p. 91-107, 2019.
- ALVES, Rosiane Pereira. Sustentabilidade e Vestibilidade: uma relação necessária. In: **Fórum Fashion Revolution**, 2020, São Paulo. 3º Fórum Fashion Revolution, 2020.
- AMARAL, Wanderlayne; ALVES, Rosiane Pereira. Métricas de vestibilidade da camisa feminina. **Ergodesign & HCI**, [S.l.], v. 10, n. 1, p. 100-114, june 2022. ISSN 2317-8876. Disponível em:  
<<http://periodicos.puc-rio.br/index.php/revistaergodesignhci/article/view/1752>>. Acesso em: 25 jan. 2023. doi:  
<http://dx.doi.org/10.22570/ergodesignhci.v10i1.1752>.
- AVELAR, Suzana. Moda: globalização e novas tecnologias. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora, 2009.
- CRANE, Diana. A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas. Trad. Cristiana Coimbra. São Paulo: SENAC, 2006.
- DEJEAN, Joan. E. **O século do conforto**: quando os parisienses descobriram o casual e criaram o lar moderno. Tradução de Catharina Epprecht. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.
- EMÍDIO, Lucimar de Fátima Bilmaia. **MODThink**: projetando a modelagem do vestuário. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2021.

- GRAVE, Maria de Fátima. **A moda-vestuário e a ergonomia do hemiplégico**. São Paulo: Escrituras Editora, 2010.
- IIDA, I. **Ergonomia: projeto e produção**. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2016.
- KANDEL, Eric R; SCHWARTZ, James H; JESSEL, Thomas M. **Fundamentos da neurociência e do comportamento**. Tradução de Charles Esbérard. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1997.
- LENT, Roberto. **Cem bilhões de Neurônios: conceitos fundamentais de neurociência**. 2 ed. São Paulo:
- LOBACH, Bernd. **Design Industrial: base para configuração dos produtos industriais**. Trad. Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
- MORAES, A. de e MONT'ALVÃO, C. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. 3a. ed. Série Design. Rio de Janeiro: Editora ZAB, 2003.
- PAIVA, Aline ; MARTINS, LAURA BEZERRA ; ALVES, Rosiane . Métricas de Vestibilidade da Calça Jeans Feminina. In: Ana Carolina Moraes de Andrade Barbosa e Lourival Costa Filho. (Org.). **ergonomia e tecnologia [em foco] ; Vol. 4**. 1ed.São Paulo: Editora Blucher, 2024, v. 4, p. 182-203.
- SALTZMAN, Andrea. **El cuerpo diseñado: Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta**. Buenos Aires: Paidós, 2009.
- SANCHES, Maria Celeste de F. **Moda e Projeto: estratégias metodológicas em design**. 1 e. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.
- SOUZA, B. F. S.; ALVES, Rosiane Pereira. Atividades de Poda e Raleio na Cultura da Videira: Um Estudo Sobre os Riscos Ocupacionais e o Uso de EPI e Vestimentas. **AÇÃO ERGONÔMICA.**, v.15, p.11 - 32, 2021. Palavras-chave: Ergonomia, Poda e Raleio de uvas., EPIs, Vestimentas. Disponível em <<http://app.periodikos.com.br/journal/abergo/ed/617c3c98a953952e4b2a08e4>>