

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

# **Manual do Candidato**

**Processo Seletivo 2020**

**Mestrado e Doutorado**

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

# Sumário

## Linha: Design de Artefatos Digitais

Prof. André Neves [Professor indisponível para orientação]

Prof. Fábio Campos

Prof. João Marcelo Teixeira

Prof. Leonardo Castillo

Prof. Ney Dantas

Prof. Pedro Martins Aléssio

Prof. Walter Franklin Marques Correia

## Linha: Design da Informação

Prof<sup>a</sup>. Eva Rolim Miranda

Prof. Hans da Nóbrega Waechter

Prof<sup>a</sup>. Isabella Ribeiro Aragão

Prof<sup>a</sup>. Maria Alice Vasconcelos Rocha

Prof. Silvio Romero Botelho Barreto Campello

Prof<sup>a</sup>. Solange Galvão Coutinho

Prof. Guilherme Ranoya

## Linha: Design, Tecnologia e Cultura

Prof. Amilton Arruda

Prof. Gentil Porto Filho

Prof<sup>a</sup>. Kátia Medeiros de Araújo

Profa. Oriana Maria Duarte de Araujo

Prof. Paulo Carneiro da Cunha Filho

Prof<sup>a</sup>. Virginia Pereira Cavalcanti

Prof<sup>a</sup>. Simone Grace de Barros [Professora indisponível para orientação]

## Linha: Ergonomia e usabilidade de produtos, sistemas e produção

Prof<sup>a</sup>. Laura Bezerra Martins

Prof. Lourival Lopes Costa Filho

Prof. Marcelo Soares [Professor indisponível para orientação]

Prof<sup>a</sup>. Vilma Villarouco

Profa. Germanya D'Garcia de Araújo Silva

# Linha: Design de Artefatos Digitais

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

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

[Professor indisponível para orientação]

*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 de Jogos Digitais

## Resumo da Pesquisa

Este grupo teve origem em 2006 e tem como principal foco a aplicação de métodos e técnicas de design na concepção de jogos digitais. Como consequência do processo de avaliação da aplicação dos métodos e técnicas, vislumbramos a possibilidade da conformação de uma metodologia própria, que se aplicará de imediato para o design de jogos digitais, podendo ser estendida para outros segmentos de atuação do Design.

## Projetos em Andamento

Título: Design Thinking Canvas

Descrição: Este projeto consiste no desenvolvimento de uma metodologia de design que faz uso de elementos de games para auxiliar o time de design no desenvolvimento e execução de seus projetos.

Essa metodologia vem sendo desenvolvida e aprimorada ao longo dos últimos 10 anos no laboratório de pesquisas em jogos digitais [GDRlab] do Departamento de Design da Universidade Federal de Pernambuco.

## Problemas de pesquisa em aberto:

1. Metodologias ágeis de Design aplicadas ao Design de Jogos Digitais.
2. Metodologias ágeis de Design aplicadas ao Design de Artefatos Digitais Inovadores.
3. Extensões do Design Thinking Canvas para outras áreas de atuação do Design.

## Bibliografia recomendada

BOMFIM, Gustavo. Notas de aula sobre design e estética. Rio de Janeiro, 2001. Disponível em

<http://periodicos.anhemi.br/arquivos/Apostila/382670.pdf>

MARTIN, Bella; HANINGTON, Bruce. Universal Methods of Design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers, 2012.

**Prof. Fábio Campos** [mestrado/ doutorado]  
<http://lattes.cnpq.br/1309638998165255>

*Engenheiro Eletrônico pela Escola Politécnica da Universidade de Pernambuco*  
*Especialista em Automação Industrial pelo CEFET-PR*  
*Mestre em Engenharia Eletrônica pela UFPE*  
*Doutor em Ciência da Computação pela UFPE*

## Grupo de Pesquisa

Metodologia de Concepção e Modelagem do Conhecimento aplicadas ao Design

Principais Focos do Grupo de Pesquisa

- Projeto de Artefatos Inteligentes.
- Paradigmas de Projeto
- Geração e Seleção de Alternativas
- Avaliação de Artefatos
- Acessibilidade de Artefatos Digitais
- Inteligibilidade de Interfaces
- Metodologias de Concepção
- Usabilidade
- Design & Inovação

## Pesquisas em andamento

### **Avaliação de Artefatos**

Consiste na pesquisa, testes e validação de métodos e técnicas de avaliação de artefatos (sejam eles games, sw, ou outras classes de artefatos) para captura da percepção de usuários para gerar insights, e também, eventualmente, para modelagem da opinião/percepção de um segmento de usuários.

### **Técnicas criativas e métodos de geração e seleção de alternativas**

Propõe-se a estudar e desenvolver as diversas técnicas de fomento à criatividade 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:

- 1 no levantamento, descrição e classificação das várias técnicas e métodos existentes.
- 2 no teste/validação experimental deles nas várias áreas do design.
- 3 na investigação comparativa e crítica dos mesmos.

### **Metodologias de Concepção & Comportamento do Consumidor**

Consiste na incorporação de métodos de comportamento do consumidor, que acumulem evidências de validação, em metodologias de concepção do design, seguidas da coleta de evidências se essa incorporação provê vantagens detectáveis.

## **Usabilidade, avaliação de artefatos e heurísticas**

Trata basicamente de:

- 1 Usabilidade de interfaces.
- 2 Avaliação de artefatos, particularmente no que tange à percepção dos stakeholders.
- 3 Métodos heurísticos, suas viabilidades, validações e aplicações.

## **Problemas em aberto**

- Pesquisas comparativas acerca das técnicas criativas métodos de seleção de alternativas.
- Taxonomia e estudo de adequação das técnicas criativas e métodos de seleção de alternativas.
- Pesquisa, desenvolvimento, concepção e configuração de interfaces de computadores visando à acessibilidade e inteligibilidade proporcionadas de forma mais amigável.
- Métodos de comportamento do consumidor a serem incorporados em metodologias de concepção do design e a validação dessa incorporação.
- Instrumentos e métodos de avaliação da percepção de stakeholders.
- Usabilidade de interfaces.
- Avaliações de heurísticas e do método heurístico em si, principalmente frente à evolução dos artefatos tecnológicos e uso prático que é feito do método.
- Avaliação de artefatos.
- Técnicas baseadas no Self-concept.
- Técnicas baseadas em Estilo de Vida.
- Captura da percepção de usuários.

## **Bibliografia recomendada**

Czaja, S., Clarke, C., Weber, R., & Nachbar, D. Computer communication among older adult. In Proceedings of The Human Factors and Ergonomics Society 33rd Annual Meeting, (1990), 146 - 148

Gardner, D. K. and Helmes, E. Locus of control and self-directed learning as predictors of well-being in the elderly. Australian Psychologist (1999), 34(2) 99-103

Interface design for older adults Page 1 of 3 <http://portal.acm.org>

Marighetto, A., Etchamendy, N., Touzani, K., Torrea, C. C., Yee, B. K., Rawlins, J. N. P. AND Jaffard R. Knowing which and knowing what: a potential mouse model for age-related human declarative memory decline. European Journal of Neuroscience (1999), 11(9) 3312-3322

McMellon, C. A, Schiffman, L. G, Sherman, E. Consuming cyberseniors: some personal and situational circumstances that influence their online behaviour. Advances in Consumer Research (1997), 24, 517-521

- Park, D. C. Ageing and memory: mechanisms underlying age differences in performance. *Australian Journal on Ageing*. (1998) 17(1), 69-72
- Rabbitt, P. The Alan Welford Memorial Lecture - Ageing and human skill: a 40th anniversary. *Ergonomics* (1997) 40(10), 962-981
- Stuart-Hamilton, I. *Dictionary of Psychological Testing, Assessment and Treatment*. (London, 1995), Jessica Kingsley.
- Stuart-Hamilton, I. Intellectual changes in late life. In Ed Woods, R. T. *Psychological Problems of Ageing* (Chichester, 1999) Wiley.
- Walker, N., Millians, J., & Worden, A. Mouse accelerations and performance of older computer users' Proc The Human Factors and Ergonomics Society 40rd Annual Meeting, (1996) 151 - 154
- Wilkniss, S. M., Jones, M., Korel, D., Gold, P., & Manning, C. Age-related differences in an ecologically based study of route learning. *Psychology and Ageing* (1997)12(2) 372-375
- Zajicek, M. The construction of speech output to support elderly visually impaired users starting to use the Internet, ICSLP 2000, (Beijing, 2000) Vol. I 150 - 153
- Zajicek, M., & Arnold, A. The 'Technology Push' and The User Tailored Information Environment, 5th European Research Consortium for Informatics and Mathematics. Workshop on 'User interfaces for all', (1999) 5-12 Walker, Millians, & A. Mouse and
- Zajicek, M., & Hall, S. Solutions for elderly visually impaired people using the Internet, HCI 2000, (2000) 299-307
- Zajicek M., Morrissey W. Speech output for older visually impaired adults, Proceedings of IHM-HCI 2001, (2001) 503 - 513
- Mary Zajicek, Chris Powell, Chris Reeves, A Web navigation tool for the blind, Proceedings of the third international ACM conference on Assistive technologies, p.204- 206, April 15-17, 1998, Marina del Rey, California, United States [doi 10.1145/274497.274534]

**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 da 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

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

## Principais Focos do Grupo de Pesquisa

O grupo de pesquisa em Inovação, Design e Sustentabilidade investiga e desenvolve metodologias, ferramentas e processos de aprendizado para inovação que possam ser aplicados nas seguintes temáticas:

- [1] Redesign de produtos/serviços existentes;
- [2] Concepção e desenvolvimento de Novos Produtos;
- [3] Design de Sistemas de Produtos-Serviços (PSS);
- [4] Modelagem de Cenários Futuros ([Future Studies](#)).

## Pesquisas em Andamento

### Sistemas de Produto+Serviço (PSS) para Distributed Economies

O projeto busca uma melhor compreensão da forma como podem ser projetados [Sistemas de Produtos+Serviço](#) para o contexto de [Economia Distribuída](#) (Distributed Economy, Johansson, 2005), a fim de gerar novas formas de produção e consumo mais sustentáveis. O projeto foca especificamente nas seguintes áreas de pesquisa:

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

**Distributed Hardware**: Foco no design de artefatos produzidos com processos de prototipagem rápida ou design de artefatos para o [contexto FabLab](#).

### Fabricação Digital e Prototipagem Rápida

Neste projeto busca-se desenvolver métodos e ferramentas para a concepção de artefatos digitais utilizando processos de prototipagem rápida e [fabricação digital](#). A pesquisa envolve o estudo de [wearables](#), Internet das coisas (IoT) e design paramétrico.

### Design de Serviços

Esta pesquisa tem como objetivo principal o desenvolvimento de métodos e ferramentas aplicáveis ao [Design de Serviços](#).

### Desenvolvimento de métodos e ferramentas de design para a sustentabilidade

O projeto tem como objetivo principal o desenvolvimento de uma metodologia de design que possa ser aplicada na concepção de novos [sistemas de produto+serviço \(PSS\)](#). Essa metodologia prevê a criação de ferramentas e métodos de análise, concepção e avaliação, que auxiliem diretamente o processo de design.

## Problemas em aberto

1. Métodos e ferramentas de design para o desenvolvimento de Sistemas de Produtos e Serviços (PSS) no contexto de 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.
4. Design para a sustentabilidade

## 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. 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**

O grupo de pesquisa em Desenvolvimento de Produtos e Serviços Sustentáveis investiga metodologias e ferramentas de design aplicadas na concepção e desenvolvimento de produtos e serviços que permitam formular, planejar e avaliar o impacto ambiental e social ao longo do seu ciclo de vida. A pesquisa acontece em quatro níveis de interferência: [1] Redesign de produtos existentes; [2] Design de Novos Produtos; [3] Design de Sistemas de Produtos-Serviços; [4] Desenvolvimento de Novos Cenários de Sustentabilidade.

Visão: SUSTENTABILIDADE como destino, INOVAÇÃO como trilha, e DESIGN COLABORATIVO como veículo.

## **Pesquisas em andamento:**

### **1. Biomimética aplicada ao desenvolvimento de um sistema de artefatos habitacionais**

Desenvolvimento de um sistema de artefatos habitacionais que permita incorporar novos materiais e tecnologias construtivas num sistema leve e de montagem rápida. Busca-se explorar diferentes formas de configuração do sistema que visem a otimização no uso de materiais e componentes, assim como a eficiência energética e de consumo de água do mesmo, a partir do estudo de sistemas biomiméticos.

### **2. Sistema de artefatos geradores de microclima**

Estudo de estruturas biomiméticas para parametrização e fabricação digital de artefatos geradores de microclima. O projeto investiga até que ponto o estudo da morfologia das estruturas vegetais poderá fornecer parâmetros para o design de artefatos que aumentem o conforto térmico das habitações e contribuam para a produção de alimentos em áreas de semi-árido.

### **3. 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.

#### **4. Metodologias para o design do designer**

O projeto investiga o processo de design do designer a partir do mapeamento e experimentação com subprocessos estruturadores. Através do uso combinado de ferramentas e metodologias de design, Coaching e Business Process Management procuramos desenvolver no designer o autoconhecimento do processo criativo, visão estratégica sistêmica e motivação para o design de si mesmo.

### **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, redução de riscos e vulnerabilidades causados por eventos climáticos extremos, melhoria da qualidade de vida nas cidades, etc. Estes artefatos podem se manifestar, por exemplo, sob a forma de um novo material, uma otimização de processo ou o desenvolvimento de ferramentas sociotécnicas e ambientes virtuais de interação.

1. Desenvolvimento de métodos e ferramentas de criação de significado em design a partir dos conceitos de Design-driven Innovation (Verganti, 2009).
2. Métodos e ferramentas de design para o desenvolvimento de Sistemas de Produtos e Serviços (PSS) no contexto de Distributed Economy (Johansson et all, 2005)
3. Biomimética e design paramétrico aplicados na concepção, configuração e desenvolvimento de artefatos (produtos e serviços).
4. Desenvolvimento de metodologias de design aplicadas à formulação de cenários de sustentabilidade.
5. Desenvolvimento de metodologias de design (Creation Process Management) aplicadas ao design do designer.

Campos disciplinares: Biônica/Biomimética, design paramétrico, fabricação digital, Coaching, BPM, tecnologias da informação e comunicação.

### **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: Book- man, 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 Competition by Radically Innovating What Design Mean. Harvard Business 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 Marques Correia**

[mestrado/ doutorado]

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

*BA Design do Produto, UFPE*

*Especialização Ergonomia, UFPE*

*M.Sc. Engenharia de Produção, UFPE*

*D.Sc. Engenharia de Produção, UFPE [Período Sanduíche na UTL, Portugal]*

## **Grupo da 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 produto / 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. 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, entram estudos ligados diretamente a comportamento do usuário que envolvam UX e UI e suas adjacências.

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

Sendo um tecnologia com quase 40 anos 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. Tendo ainda em vista equipamento 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 o 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, metc. 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.

### **Problemas em aberto**

Pelo exposto, pretende-se abordar questões relativas a:

- Design e avaliação de usabilidade/acessibilidade de artefatos;
- 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
- Realidade Aumentada, Virtual e Mista com foco em Human Centered Design
- Questões de Design e Saúde [envolvendo órteses e próteses, modelagem, treinamento, etc];
- Design Emocional e suas relações comportamento do consumidor

### **Pesquisas em andamento**

- PULSAR+C | Por Uma Leitura Sistematizada da Anatomia do Recém Nascido - Módulo Cardiovascular
- O Processo de Desenvolvimento de Artefatos com Foco na Segurança: da Concepção a Normatização para o Bem do Usuário
- Desenvolvimento do PROPAP - Programa Pernambucano de Análise de Produtos de Consumo;
- Desenvolvimento de Novos Artefatos para Coleta Manual de Materiais Recicláveis;
- 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. Dominio 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.

# Linha: Design da Informação

**Prof<sup>a</sup>. Eva Rolim Miranda** [mestrado e doutorado]  
<http://lattes.cnpq.br/8785972548547906>

*Bacharel em Design, UFPE, 2004.*

*Mestre em Design, UFPE, 2006.*

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

## **Grupo de Pesquisa:**

Design da Informação

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

O GP ‘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.

## **Pesquisas em andamento**

- As crianças e os adultos como produtores e leitores de artefatos gráficos comunicacionais: uma investigação.
- Análise de metodologias e teorias que ajudem na construção de visualizações de aspectos culturais locais.
- Visualização e representação de características culturais locais : ver Alagoas.

## **Problemas em aberto**

Design da Informação

1. Linguagem gráfica e ambiente educacional (tudo o que faz interface entre o professor e o aluno como mediador do conhecimento)
2. Dispositivos para o ensino da autonomia gráfica de professores da escola pública.
3. Linguagem gráfica e representações (de aspectos culturais locais, de dados, de ações, movimentos, de conceitos abstratos, etc.)
4. Linguagem gráfica e narrativa visual (sequências pictóricas, histórias em quadrinhos, mangás, infográficos, etc.)

Outros

- Questões ligadas a produção e leitura de representações temporais.
- As relações entre narrativa e representações gráficas em sequência.
- A semiótica pragmática como uma abordagem para a análise e compreensão das imagens.

- A psicologia cognitiva como base para compreensão dos usuários no momento do uso dos artefatos gráficos comunicacionais.
- A análise e a produção de artefatos educacionais para a educação.

## Bibliografia recomendada

- Barthes, R. (1964). Rhétorique de l'image. *Communications*, 4, p.40-51.
- 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.
- Darras, B. (2001). L'image, une véu l'sprit: étude comprise de l pensée figurative et de la pensée visuell. *Recherches en Communication*, 9, pp. 78-79.
- Darras, B. (1996). *Au commencement était l'image: Du dessin de l'enfant à la communication de l'adulte*. Paris: ESF Éditeur.
- Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art : principles and practices from the legendary cartoonist*. New York : W.W. Norton.
- Elkins, J. (2003). *Visual studies : a skeptical introduction*. New York : Routledge.
- Filatro, Andrea. (2004). *Design instrucional contextualizado: Educação e tecnologia*. São Paulo: Senac. (216p).
- Fresnault-Deruelle, P. (1976). Du linéaire au tabulaire. *Communications*, 24(1), 7-23.
- Fuentes, R. *A prática do design gráfico I Uma metodologia criativa*. Editora Rosari Ltda. São Paulo. 2006.
- Groensteen, T. (1996). *Système de la bande dessinée (Doctoral dissertation, Toulouse 2)*.
- Groensteen, T. (2006). *La bande dessinée: un objet culturel non identifié*. Éditions de l'An 2.
- Groensteen, T. (2007). *La bande dessinée: mode d'emploi. Les impressions nouvelles*.
- Jacobson, Robert E. (2000). *Information Design*. Illinois, Massachusetts: MIT Press. (357p).
- Pettersson, Rune (2002). *Information design: an introduction*. Amsterdam: John Benjamins Publishing. (296p).
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Northampton, Mass.
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics*. New York.
- Mijksenaar, P. (1997). *Visual function: an introduction to information design*. Rotterdam: 010 Publishers. (56p).

- Mijksenaar, P.; Westendorp, P. (1999). Open here: the art of instructional design. Joost Elffers Books. (144p).
- 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.
- Schrifer, Karen A. (1997). Dynamics in document design: creating text for readers. New York: John Wiley & Sons. (559p).
- Smith, Patricia L.; Ragan, Tillman J. (2005). Instructional design. John Wiley & Sons. (383p).
- 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.
- Tufte, E. (1995). Envisioning information. Cheshire, Connecticut: Graphics Press.
- Tufte, E. (2001). The visual display of quantitative information. Cheshire, Connecticut: Graphics Press.
- Wright, P. (1999). Printed instructions: can research make a difference ? In H. J. G. Zwaga T. Boersema, H. C. M. Hoonhout (Eds.) Visual Information for everyday use: design and research perspectives. Londres: Taylor & Francis, p.45-67.



**Prof. Hans da Nóbrega Waechter** [mestrado/ doutorado]  
<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. Thomson 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. Kolers, Merald E. Wrolstad & Herman Bouma (Org.). Nova York & Londres: Plenum Press, vol.1, pp.117-150.

**Prof<sup>a</sup>. Isabella Ribeiro Aragão** [mestrado e doutorado]  
<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

## Principais Focos do Grupo de Pesquisa

1. O GP ‘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.
2. O GP ‘História, Teoria e Linguagens do Design’ está sediado no LabVisual - Laboratório de Pesquisa em Design Visual da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP. Ele congrega pesquisadores ligados ao Departamento de Projeto (AUP) e ao Departamento de História da Arquitetura e Estética do Projeto (AUH) da FAU USP, com o objetivo de desenvolver investigações acerca de aspectos históricos, teóricos e comunicativos do design, com especial interesse por aqueles ligados às suas duas linhas de pesquisa: História, teoria e crítica do design visual; e Design visual e linguagens.
3. O GP ‘Tipo-grafias: estudos sobre desenho e produção de letras’ tem como objetivo principal a investigação e estudo de diversas formas de manifestação da tipografia, de acordo com suas linhas de pesquisa: Tipos de Metal, Tipografia Vernacular, Tipografia Digital e Caligrafia e Lettering.

## Pesquisa em andamento

### **Um estudo comparativo entre os acervos tipográficos da Fundação de Typos Henrique Rosa e Funtimod – Fundação de Tipos Modernos**

Com intuito de prosseguir com o objeto de estudo do doutorado – a Funtimod –, o principal objetivo desta pesquisa é verificar semelhanças nos acervos tipográficos de duas fundições de tipos brasileiras, a carioca Fundação de Typos Henrique Rosa e a paulista Funtimod, no intuito de comprovar indícios de relação entre as empresas, principalmente, a constituição da fundição de São Paulo

após a aquisição da fundição do Rio de Janeiro.

## Áreas de interesse

1. Produção, circulação e uso de tipos no Brasil
2. Fundição de tipos de metal
3. História da tipografia pernambucana e brasileira
4. Práticas profissionais e de produção relacionadas a artefatos gráficos impressos
5. Tipografia em mídias audiovisuais

## Bibliografia recomendada

- 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.
- ARAGÃO, I. R. Composição de texto no Brasil entre os anos de 1950 e 1975. In: Marcos da Costa Braga; Dora Souza Dias. (Org.). Histórias do Design no Brasil II. 1ed.São Paulo: Annablume, 2014, v. II, p. 101-125.
- ARAGÃO, I. R.; BARRETO CAMPELLO, S. The verbal elements of the Collection Imagens Comerciais de Pernambuco: Depicting the references, recurrences and copies found. In: Luciane Maria Fadel; Carla Galvão Spinillo; Mônica Moura; Ricardo Triska. (Org.). Selected Readings of the 5th Information Design International Conference 2011. 1ed.Florianópolis: Sociedade Brasileira de Design da Informação, 2013, v. , p. 250-266.
- ARAGÃO, I. R. A dimensão gráfica do cinema: uma proposta de classificação. In: Mariarosaria Fabris; Gustavo Souza; Rogério Ferraraz; Lenadro Mendonça; Gelson Santana. (Org.). Estudos de cinema e audiovisual. 1ed.São Paulo: Socine, 2010, v. 10, p. 383-398.
- CAMARGO, M. de (Org.) Gráfica: arte e indústria no Brasil: 180 anos de história. São Paulo: Bandeirantes, 2003.
- CARDOSO, R. Uma Introdução à História do Design. São Paulo: Blucher, 2008.
- DIXON, C. Describing typeforms: a designer's response. Infodesign, v 5, n 2, SBDI: São Paulo, 2008.
- GRAY, N. XIXth century ornamented types and title pages. Londres: Faber and Faber, 1951.
- KINROSS, R. Modern Typography: an essay in critical history. 2 ed. Londres: Hyphen press, 2010.
- LAS-CASAS, L. F. Tipocenografia: a narrativa da tipografia urbana no cinema. In: Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 3, 2005, Rio de Janeiro. Anais do 3º Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Rio de Janeiro: ANPED, 2005.
- LAWSON, A. Anatomy of a typeface. Boston: Godine, 1990.
- LIMA, E. L. C. ; ARAGÃO, I. R. ; FARIAS, P. Describing movable type specimens: A contribution to Brazilian (typo)graphic memory. In:

- Luciane Maria Fadel; Carla Galvão Spinillo; Mônica Moura; Ricardo Triska. (Org.). Selected Readings of the 5th Information Design International Conference 2011. 1ed. Florianópolis: Sociedade Brasileira de Design da Informação, 2013, v. , p. 233-249.
- MEGGS, P. B.; PURVIS, A. W. História do design gráfico. 4 ed. Tradução de Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- MILES, M. B.; HUBERMAN, A. M. Qualitative data analysis: an expanded sourcebook. 2. ed. Califórnia, Londres, Nova Deli: Sage, 1994.
- ODIN, R. Cinéma et production de sens. Paris: Armand Colin, 1990.
- SMEIJERS, F. Contrapunção: fabricando tipos no século dezesesseis, projetando tipos hoje. Tradução de Gustavo Ferreira. Brasília: Estereográfica, 2015a.
- SOUTHALL, R. Printer's type in the twentieth century: manufacturing and design methods. Londres: The British Library e Oak Knoll Press, 2005.
- UPDIKE, D. B. Printing types, their history, forms, and use. 4th ed., expanded. New Castle, DE: Oak Knoll Press, 2001 [1937].

## **Prof<sup>a</sup>. Maria Alice Vasconcelos Rocha**

[mestrado/ doutorado]

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

*Bacharel em Arquitetura, UFPE*

*Estilista em Confecção 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)

Vestuário no Contexto Socioeconômico e Cultural (UFV)

Design e Gênero (UFPE)

Design de Moda e Tecnologia (UDESC)

Núcleo de Estudos e Pesquisas em Têxtil, Vestuário e Moda (IFPI)

Núcleo de Estudos do Consumo e Economia Familiar (UFRPE)

### **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 Confecções em Pernambuco: inovação, produção, estética e consumo
- Comportamento do Consumidor de Moda-Vestuário como Indicador de Contemporaneidade
- Indicadores de Consumo para Produtos de Moda-Vestuário como Ferramenta de Design
- A Segunda Pele: materiais têxteis e os cinco sentidos humanos
- 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
- NORMAN, DONALD A. Design Emocional - por que adoramos: (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- 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. Silvio Romero Botelho Barreto Campello

[mestrado/ doutorado]

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

<https://silviocampello.academia.edu>

[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.*

## Grupo de Pesquisa

Design da Informação - UFPE

Memória Gráfica Brasileira - PUC-Rio

## Principais Focos da Linha de Pesquisa

Estudar 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.

## Pesquisa em andamento

### 1. TA aplicada ao Design da Informação

Nos últimos anos tenho utilizado a *Teoria da Atividade* de LEONTE'EV (1978; 1979; ENGSTRÖM, 1987) em investigações no campo do Design da Informação. O construto vem sendo utilizado em variadas dissertações e teses, contribuindo para a construção de instrumentos analíticos e construção de métodos. Atualmente estou focando em ações para o ensino, tendo a produção de narrativas<sup>1</sup> como foco de pesquisa.

O arcabouço da psicologia de Vigotski embasa as premissas de aprendizagem adotadas. Projetos que reflitam sobre artefatos de aprendizagem em ambiente escolar são esperados.

## Problemas em aberto

- Quais protocolos e artefatos desenvolvidos pelo grupo de pesquisa são válidos? E como fazê-lo?
- Como desenvolver artefatos para as atividades de aprendizagem escolar e como testar sua eficácia?

---

<sup>1</sup> Narrativa é aqui entendida, como um discurso que pode tomar muitas formas e se utilizar de variados canais (TWYMAN, 1979), daí incluídos no campo de ação diversos gêneros narrativos e configurações variadas.



## Bibliografia recomendada

- Angélica P. C. de Souza, Silvio R. Barreto Campello, *Design contribuindo para o envelhecimento ativo: Um estudo sobre o ligamento afetivo a objetos cotidianos vinculados às memórias de histórias de vida em idosos.*, 9° Congresso Internacional de Design da Informação, Blucher Design Proceedings, Volume 6, 2019, Pages 1261-1272, ISSN 2318-6968, <http://dx.doi.org/10.1016/9cidi-congic-3.0098>
- Turla Alquete, Silvio Barreto Campello, *Contribuições do Design da Informação para a Visualização da Historicidade na Teoria da Atividade*, 9° Congresso Internacional de Design da Informação, Blucher Design Proceedings, Volume 6, 2019, Pages 2059-2072, ISSN 2318-6968, <http://dx.doi.org/10.1016/9cidi-congic-4.0402>
- Marina L. P. Mota, Silvio B. Campello, Angélica Porto C. de Souza, *Operações discursivas na construção de narrativas: análise de uma atividade de produção de livros infantis com crianças*, 9° Congresso Internacional de Design da Informação, Blucher Design Proceedings, Volume 6, 2019, Pages 1145-1160, ISSN 2318-6968, <http://dx.doi.org/10.1016/9cidi-congic-2.0379>
- APRENDIZAGEM MEDIADA POR COMPUTADOR  
In: Selected Readings on Information Design: communication, technology, history and education [electronic edition].  
[https://www.researchgate.net/publication/312320448\\_Aprendizagem\\_mediada\\_por\\_computador\\_Computer\\_mediated\\_learning](https://www.researchgate.net/publication/312320448_Aprendizagem_mediada_por_computador_Computer_mediated_learning)

## Referências

- Leont'ev, A. N. ACTIVITY, CONSCIOUSNESS, AND PERSONALITY. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc. 1978. 186 p.
- Leont'ev, A. N. THE PROBLEM OF ACTIVITY IN PSYCHOLOGY. In: J. Wertsch, (Org.). The concept of activity in Soviet Psychology. New York: M. E. Sharpe., 1979. p.37-69.
- Twyman, M. L. (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
- Vygotsky, L. S. A FORMAÇÃO SOCIAL DA MENTE. São Paulo: Martins Fontes. 1998a.
- Vygotsky, L. S. PENSAMENTO E LINGUAGEM. São Paulo: Martins Fontes. 1998b.
- Vygotsky, L. S. TEORIA E MÉTODO EM PSICOLOGIA. São Paulo: Martins Fontes. 1996.
- Wertsch, J. V. VOICES OF THE MIND: A SOCIOCULTURAL APPROACH TO MEDIATED ACTION. Cambridge, USA: Harvard University Press. 1991.

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

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

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

<https://solangecoutinho.academia.edu>

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

*BA, Comunicação Visual, UFPE, Recife.*

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

*Pesquisadora PQ 2, CNPq*

## Grupos de Pesquisa

1. InfoDesign - Design da Informação
2. RIDE - Rede Internacional Design/Educação

## 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 dos 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.

## Pesquisas em andamento

### (1) Design/Educação

Estuda a convergência entre os campos do Design e da Educação – compreendidos como campos teóricos de pertencimento intrínsecos, observando a contextualização, planejamento e produção de interfaces gráficas da informação, assim como a formação e aquisição da informação por seu público-alvo (professores e alunos). Especificamente, este grupo pretende de forma reflexiva e contínua gerenciar a RIDE - Rede Internacional de Design/Educação.

### (2) Memória Gráfica Pernambucana

Objetiva investigar as manifestações gráficas em Pernambuco, identificando e analisando expressões gráficas 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, aprovado pelo CNPQ em fevereiro de 2019, 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 fundamental e/ou médio 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 poderá ampliar a autonomia dos professores para a produção de material educativo.

## **Problemas em aberto**

- (1) Problemas educacionais:
  - O sistema informacional de dispositivos educacionais multimodais;
  - A formação de não especialistas em Design;
  - Conteúdos de design informacional para o ensino fundamental.
- (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**

CADENA, R.A. 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

- 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.
- 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. *Letireiros 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. 2018. Das ruas para a sala de aula: potencialidades dos elementos gráficos vernaculares nas práticas educativas durante o processo de letramento infantil. 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. 398-409.
- 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.

## **Prof. Guilherme Ranoya** [mestrado]

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

[https://www.researchgate.net/profile/Guilherme\\_Ranoya](https://www.researchgate.net/profile/Guilherme_Ranoya)

<https://www.ranoya.com>

*BA, Arquitetura & Urbanismo, Universidade Mackenzie, São Paulo.*

*MA, Ciências da Comunicação, USP, São Paulo.*

*PhD, Mídia e Processos Audiovisuais, USP, São Paulo.*

## **Grupos de Pesquisa**

1. Design da Informação
2. Grupo de pesquisa integrada em design e computação

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

1. Estudo das questões semânticas presentes nos artefatos de design (em especial no design de informação), e das faces daquilo que convencionou-se chamar como "experiência", "experiência de uso" ou "user experience", consideradas expressões dos aspectos simbólico-afetivos presentes nas relações (não apenas de uso) entre um sujeito e um artefato, projetado para sensibilizá-lo.

## **Pesquisas em andamento**

### **Emoção, experiência e estética no design de informação**

Investigação sobre a questão estética dos artefatos de design em sua dimensão simbólica-afetiva, ou mais precisamente, de que forma estes objetos produzem encantamento, sedução, prazer, felicidade ou sensibilizam as pessoas, tornando-se assim objetos cujo laço emocional lhes garantem significação e sentido para os usuários.

### **Estética da interação**

Investigação sobre o regime estético das mídias interativas e das

relações de interação com artefatos computacionais, sobretudo com artefatos considerados exóticos, inovadores, ou de vanguarda, isto é, das práticas não convencionais de interação presente neste tipo de mídia.

## Problemas em aberto

1. De que formas os artefatos constroem sentidos em seu uso, ou na sua relação com as pessoas, especialmente artefatos capazes de fascinar, viciar, seduzir, emocionar, provocar prazer, incitar criatividade ou produzir imersão;
2. De que forma os artefatos, ou a relação entre sujeitos e artefatos, talham/produzem subjetividades, discursos, identidades ou formas de existência (um regime estético de si);
3. Os jogos, o jogar, e aquilo que os atravessa - o "estado de espírito" daqueles que se colocam em uma relação de jogo - e seus mecanismos capazes de produzir imersão e engajamento profundos.
4. Jogos enquanto artefatos capazes de modelar experiência, e o game design como metodologia proficiente na produção simbólico-afetiva resultantes de artefatos materiais (concretos ou digitais), de seus mecanismos, e de suas dinâmicas.

## Bibliografia recomendada

- BLYTH, Mark; OVERBEEKE, Kees; MONK, Andrew & WRIGHT, Peter. Funology - from usability to enjoyment. New York: Kluwer Academic Publishers, 2004.
- COX, Geoff & McLEAN, Alex. Speaking code - coding as aesthetic and political expression. Massachusetts: MIT Press, 2013.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow - the psychology of optimal experience. Dunmore: Harper Collins Publishers, 2008.
- DEUZE, Mark. Medialife. Cambridge: Polity Books, 2012.
- ECO, Umberto. A estrutura ausente. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1976.
- FOUCAULT, Michel. Em defesa da sociedade. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative - introduction to ludology In The video game theory reader. New York: Routledge, 2003.
- HASSENZAHN, Marc. Experience design - technology for all the right reasons. London: Morgan & Calypool, 2010.
- HASSENZAHN, M., ECKOLDT, K., DIFENBACH, S.; LASCHKE, M., LENZ, E. & Kim, J. Designing moments of meaning and pleasure - experience design and happiness. International journal of design v. 7 n. 3, 2013.
- HEKKERT, Paul. Design aesthetics - principles of pleasure in design in



- Psychology science volume 48. Lengerich: PABST Science Publishers, 2006.
- HUIZINGA, Johan: Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- ISBISTER, Katherine. How gamers moves us - emotion by design. London: MIT Press, 2016.
- LARAIA, Roque de Barros. Cultura: um conceito antropológico. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.
- LARROSA, Jorge. Experiência e alteridade em educação. Santa Cruz do Sul: Revista Reflexão e Ação v.19, n.2, 2011.
- LIPOVETSKY, Gilles & SERROY, Jean. A estetização do mundo. São Paulo: Cia das letras, 2015.
- MANOVICH, Lev. Software takes command - international texts in critical media aesthetics. London: Bloomsbury - Academic, 2013.
- MURRAY, Janet H.. Inventing the medium - principles of interaction design as cultural practice. Cambridge: MIT Press, 2011.
- NORMAN, Donald. The psychology of everyday things. New York: Basic Books. 1988.
- NORMAN, Donald. Emotional design - why we love or hate everyday things. New York: Basic Books, 2004.
- SARTRE, Jean-Paul. Esboço para uma teoria das emoções. Porto Alegre: LP&M, 2006.
- SIBILIA, Paula. O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. São Paulo: Relume-dumará, 2002.
- SICART, Miguel. Play matters. Cambridge: MIT Press, 2014.
- SILVA, Tomaz Tadeu (ORG.). Pedagogia dos monstros - os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- SILVA, Tomaz Tadeu, HARAWAY, Donna & KUNZRU, Hari. Antropologia do ciborgue - as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- SOUSA, Mauro Wilton de. Sujeito: lado oculto do receptor. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1995.
- SUITS, Bernard. The grasshopper - games, life and utopia. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

# **Linha: Design, Tecnologia e Cultura**

**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*  
*Professor Associado I 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.

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

#### **1 | Desenvolvimento de Produtos no setor Mobiliário em empresas Pernambucanas**

Utilizando de pesquisa de campo e diagnóstico fornecidos pelo SEBRAE e ITEP, estamos mapeando empresas do setor moveleiro no agreste e zona da mata pernambucana, para inserir a cultura do design nestas micro e pequenas empresas. Pesquisa, diagnóstico e projeto com apoio e bolsas do ITEP e PROEXT.

#### **2 | Biodesign e Biomimética - interações metodológicas**

Estudo e análise das diversas possibilidades de metodológicas a serem inseridas nestes campos, visando o desenvolvimento e linhas de novos produtos onde a natureza seja uma forte componente projetual. Através de um revisão bibliográfica no campo da Biônica e Biomimética, pretendemos uniformizar e delinear em futuro novas interações metodológicas. Pesquisa Finalizada PIBIC e projeto Ciência sem Fronteiras CAPES.

#### **3 | Mobilidade Urbana Sustentável**

Através da análise e hipótese de futuros cenários, dentro do campo da mobilidade urbana e dos modelos de cidades sustentáveis, estamos apoiando uma nova linha de pesquisa baseada em projetos e casos de sucesso nacionais e internacionais, trazendo para a cidade do Recife a possibilidade de implantar esta cultura até 2037. Proposta de projeto de tese de mestrado 2013/2014

#### **4 | Design Mobiliário Infantil: desenvolvimento de uma linha de produtos infantis a serem realizados em tubos de PVC.**

Esta pesquisa/projeto visa realizar uma ampla pesquisa sobre esta matéria prima "PVC" como a encontramos no mercado e com quais características.

Realizar um estudo e evolução do sistema de mobiliário infantil e propor soluções mais sustentáveis e duradoura de forma a acompanhar a evolução da infância, utilizando como característica principal o uso do PVC.

#### **Orientação de Dissertações Concluídas - Lato Sensu**

CASSIUS, Diogo; TOSCANI, Igor. **ARQUITETURA MODULAR PROJETOS INTELIGENTES PARA CONSTRUÇÃO INDUSTRIALIZADA**. FACULDADE DE TECNOLOGIA SENAI ÍTALO BOLOGNA. Goiânia. 2010

FILHO, Carlos Cesar Elias; LIMA, Daniely. **RABISCARIA: O USO DO CROWDSOURCING PARA CRIAR UMA LOJA VIRTUAL COM PRODUTOS DESENVOLVIDOS OU CUSTOMIZADOS POR NOVOS DESIGNERS**. FACULDADE DE TECNOLOGIA SENAI ÍTALO BOLOGNA. Goiânia. 2010

CASSAL, Solon. **DESIGN EXPERIENCE UMA LOJA CONCEITO PARA MASISA**. INSTITUTO DE ENSINO SUPERIOR DE BRASÍLIA. Brasília 2011.

BELFORT, Monique B. Pinto . **MOBILIÁRIO INFANTIL - SUSTENTABILIDADE PARA CRIANÇAS**, INSTITUTO DE ENSINO SUPERIOR DE BRASÍLIA, Brasília 2012.

COSTA, Lucas Andrade; MENDONÇA, Fabrício Marques. **PROPOSTA DE MOBILIÁRIO PARA PEQUENOS ESPAÇOS**. FBV - FACULDADE BOA VIAGEM S.A. Recife 2012.

ARRUDA, Felipe Oliveira. **REUTILIZAÇÃO DE CONTAINERS INDUSTRIAIS PARA SISTEMAS DE ALUGUEL DE BICICLETAS**. FBV - FACULDADE BOA VIAGEM S.A, Recife 2012

#### **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 de PE.

[b] Design de novos materiais utilizando **Biomimética** como método.

[c] Análise da problemática urbana - **City Branding, Place Branding e Mobiliário Urbano**.

[d] **Design Colaborativo e Co-Design** como estratégias para o desenvolvimento local e sustentável

#### **Bibliografia Sugerida**

[ARRUDA, 2015] Arruda, Amilton. Design Contexto: ensaios sobre design, cultura e

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**. São 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**. Massachusettts, 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 millenio**. Milano, Oscar Mondadori, 1998.
- [FRIEDMAN, 2007] Friedman, Thomas L. **O mundo é Plano: uma breve historia 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.

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

<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 processos e os regimes da arte contemporânea internacional, sobretudo das tendências mais diretamente influenciadas pelas vanguardas históricas e neovanguardas. 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. O estranhamento na arte contemporânea

## **Pesquisas em andamento**

1. Situações desviantes: experimentos no espaço público
2. O *ultra-détournement*: métodos situacionistas na arte contemporânea internacional
3. Processos de estranhamento na arte contemporânea

## **Problemas em aberto**

1. Práticas desviantes na arte contemporânea e na vida cotidiana
2. Desvio, deriva e construção de situações na arte contemporânea
3. Processos de estranhamento na arte contemporânea
4. Métodos de pesquisa em arte

## **Bibliografia recomendada**

ADORNO, Theodor W.. Teoria estética. Lisboa: Edições 70, 2007.

ALBERRO, Alexander; STIMSON, Blake (ed.). Institutional critique: an anthology of artists' writings. Cambridge: The MIT Press, 2009.

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

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.

DEBORD, Guy; WOLMAN, Gil. Um guia prático para o desvio. Disponível em: <http://www.reocities.com/projetoperiferia4/detour.htm>

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

DERRIDA, Jacques. A escritura e a diferença. São Paulo: Perspectiva, 2014.

FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. Escritos de artistas: anos 60/70. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

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.

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



NIETZSCHE, Friedrich. *O nascimento da tragédia ou helenismo e pessimismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

PORTO FILHO, Gentil. EX-ARTE: práticas desviantes. **La Furia Umana**, n. 34. Disponível em:  
<http://www.lafuriaumana.it/index.php/67-archive/lfu-34/770-gentil-porto-filho-ex-arte-praticas-desviantes>

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

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

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

*Bacharel em Desenho Industrial, UFPE, Recife*

*Mestre em Antropologia, UFPE, Recife*

*Doutora em Antropologia pela UFPE, Recife, com estágio doutoral na 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 - a atribuição de valores e o significado - em torno de artefatos e sistemas de objetos. Em termos teóricos, insere-se na perspectiva da cultura material, dos sistemas simbólicos e da antropologia do consumo. No campo do Design, privilegamos a perspectiva reflexiva sobre artefatos na atualidade e em passagens da história do design.

## **Principais Focos**

### **1. A abordagem cultural do design a partir da produção e consumo de artefatos**

Esse enfoque objetiva a abordagem cultural em pesquisas no campo da concepção, dos processos produtivos e do consumo de artefatos, utilizando-se ferramentas teóricas oriundas do campo do design, das ciências sociais aplicadas (sustentabilidade e gestão) e sobretudo da antropologia.

### **2. Design e relações de gênero**

Essa linha privilegia a pesquisa qualitativa e crítica sobre as relações de gênero e suas consequências para o campo do design a partir da perspectiva antropológica. Objetiva-se contribuir com a elucidação das relações entre artefatos/sociedade/cultura, destacando-se o papel da materialidade nas expressões de alteridade de gênero e problematizando o caráter simbólico de imagens, artefatos e contextos produtivos relevantes para o citado campo.

### **3. Design de interiores residenciais**

A proposta dessa linha de estudos é explorar as vinculações entre estilos de moradia, valores, processos e capitais sociais nas configurações do design residencial, em diversos contextos socioculturais. Busca-se entender o sistema de objetos residenciais e suas dinâmicas simbólicas, para além da dimensão funcional. Cabe ainda a problematização da formação e atuação de profissionais que lidam com sistemas de objetos residenciais.

## Pesquisas em andamento

1. Reflexões acerca do consumo de vestuário Infantil
2. Vivência e consumo de vestuário por idosos
3. Processos de criação em design de vestuário autoral
4. Pesquisa etnográfica e documental em coleções museais e acervos particulares
5. Reflexões sobre modos de morar e mobiliário
6. Joalheria artesanal: história, tecnologia e dinâmica social.

## Problemas em aberto

1. Biografia social de objetos (design) em diferentes contextos culturais e de consumo, seja entre as camadas populares, seja entre elites brasileiras
2. Produção e consumo de Design: reflexões no âmbito do artesanato e da pequena produção
3. Dinâmicas simbólicas e culturais envolvendo produtores e consumidores de design, publicidade e moda
4. Relação entre valores, tecnologia e artefatos no campo da moradia, do vestuário e do adorno corporal

Espera-se propostas de pesquisa apresentadas em sintonia com as diretrizes mais amplas do campo teórico e propositivo enunciado - design, cultura material, sistemas simbólicos, estudos de gênero e estudos do consumo a partir da perspectiva antropológica. Todas as propostas serão avaliadas em relação à pertinência ao citado campo e ao nível de elaboração do documento apresentado.

## Bibliografia recomendada

### Introdução à Antropologia

CORREA, Mariza. “ Colcha de Retalhos: Estudos sobre família no Brasil”. Campinas: editora da UNICAMP, 19993.

Enciclopédia de las Ciências Sociales. Editora Aguilar, Volume 7. (Verbete: “Obsevación”)

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 e sistemas de objetos).

LÉVI-STRAUSS, Claude. “Antropologia estrutural” (especificamente o capítulo O Feiticeiro e sua Magia). Leitura essencial para a compreensão da dimensão simbólica e inter-subjetiva dos fenômenos culturais

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

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

BOURDIEU, Pierre. "Razões Práticas: Sobre a teoria da ação". Campinas, São Paulo: Papyrus, 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.

CARVALHO, Vânia carneiro de. Gênero e Artefato: O Sistema Doméstico na Perspectiva da Cultura Material. São Paulo. EDUSP/FAPESP, 2008.

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

DOUGLAS, Mary. "Estlios de Pensar". Editorial GEDISA. Barcelona, 1998.

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

HUYSSSEN, 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).

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

### **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) (A pertinência no uso e boa compreensão dos títulos entre as bibliografias sugeridas constitui item de avaliação da proposta de pesquisa).

## **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 Sensibilidade Estética e Experimentos  
Imagéticos - LabTSEI/ UFPE

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

1. Espaço destinado ao questionamento, tanto de problemas que operam os processos de criação em arte e design, quanto de problemas científicos, sociais e culturais complexos, cuja abordagem exige necessariamente uma perspectiva transdisciplinar.
2. Entender e demonstrar como a teoria e a prática da arte e do design, em articulação com a filosofia, sociologia, 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**

- Escrita de Si: uma ferramenta estratégica para o corpo-artista
- Modos de vida, Arte-vida e Estética da Existência

### **As perguntas em aberto**

- Como articular a discussão e debate teórico 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).

\_\_\_\_\_. *História da Sexualidade - Volumes 1 (A vontade de saber), Volume 2 (O uso dos prazeres) e Volume 3 (O Cuidado de Si)*. Rio de Janeiro: Edições Graal.

\_\_\_\_\_. *A Hermenêutica do sujeito*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

VEYNE, Paul. *Foucault: seu pensamento, sua pessoa*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

Deleuze, Gilles. GUATTARI, Felix. *O que é a filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992. (Coleção TRANS)

\_\_\_\_\_. *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.

\_\_\_\_\_. *O Homem sem conteúdo*. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2012.

GREINER, Christine. *O corpo em crise: novas pistas e o curto-circuito das representações*. São Paulo: Annablume, 2010.

\_\_\_\_\_. *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2005

SENNETT, Richard. *Carne e Pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental*. Rio de Janeiro: Record, 2008

SENNETT, Richard. *O Artífice*. Rio de Janeiro: Record, 2009

Forty, Adrian. *Objetos de desejo. Design e sociedade desde 1750*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SUDJIC, Deyan. *A linguagem das coisas*. São Paulo: Intrínseca, 2010

LIPOVETSKY, Gilles. SERROY, Jean. *A estetização do mundo - viver na era do capitalismo artista*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015

**Prof. Paulo Carneiro da Cunha** [mestrado/ doutorado]  
<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

A poíesis da forma visual - o processo criativo das imagens técnicas. O que me interessa estudar é o processo criativo. Durante muito tempo, meu olhar se dirigiu aos objetos visuais já acabados, prontos para a circulação e o consumo. Hoje, sou curioso para 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 (ou seja: produtos das artes, dos ofícios e até das convenções sociais). A *poiésis* tem intensa relação com o que os gregos chamavam de *techné* (que é o conhecimento ou disciplina associado a alguma forma de *poiésis*). Como exemplo digamos que a carpintaria é uma *techné* cujo propósito é construir coisas a partir da madeira. Para os gregos, cada *techné* inclui, além dos métodos de produção, propósitos e significados. Esses também me interessam. A abordagem combina Teorias da Imagem (Rancière), das Artes (Banxandall), da História (de Certeau) e da Antropologia para estabelecer modelos de construção fílmica. Os trabalhos de pesquisa, que vêm sendo desenvolvidos desde janeiro de 2009 por uma equipe multidisciplinar de professores, doutorandos, mestrandos e graduandos, tratam dos seguintes temas:

1. Relações do design com o cinema.
2. O estudo de campo [com participação direta do observador] da criação de filmes.
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 cinematográfica

## 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, Cecília 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*

### **Grupo 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 as 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 sustentabilidades 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 as 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;

## (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 da relação design e artesanato, sustentabilidade, gestão e políticas, especialmente no que tange as questões 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;

(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]

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

[Professora indisponível para orientação]

*Bacharel em Comunicação Social, UFPE, Recife*

*Mestre em Educação, UFPE, Recife*

*Doutora em Design, UFPE, Recife*

*Pós-Doutorado em Design de Moda, 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 da Moda. Desde 2017, também temos tido particular interesse no campo da memória e preservação da cultura da Moda, quando da investigação pós-doutoral no Museu de Lanifícios da Universidade da Beira Interior, 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

**Linha: Ergonomia e Usabilidade de  
Produtos, Sistemas e Produção**

**Prof<sup>a</sup>. Laura Bezerra Martins** [mestrado/ doutorado]  
<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 na qualidade de vida e na apropriação da cidadania. Como objetivo o laboratório propõe desenvolver e avaliar as questões ergonômicas que implicam em ambientes, em produtos, 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.

a) A linha Acessibilidade e Ambiente investiga estratégias de acessibilidade para 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) A linha Acessibilidade e 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) A linha Artefatos e a PcD investiga a relação da Pessoa com Deficiência (PcD) com os artefatos, visando soluções para as atividades do cotidiano. As pesquisas estão direcionadas para: a melhoria das práticas, processos e produtos sob a ótica do design universal; a análise de uso e o projeto de tecnologias assistivas por meio de abordagens sistêmicas; o desenvolvimento de produtos de tecnologia assistiva de baixo custo nos contextos escolar e laboral; a reflexão sobre novas metodologias aplicadas a criação de artefatos,

considerando as potencialidades e necessidades dos usuários.

d) A linha Acessibilidade, PcD e Trabalho investiga estratégias de acessibilidade para a qualidade de vida laboral e a inserção/reinserção da PcD no trabalho. As pesquisas estão direcionadas para: ao desempenho laboral da PcD; a solução de problemas relacionados a eliminação de barreiras físicas, cognitivas e organizacionais no ambiente de trabalho.

## **Pesquisas em andamento**

Pesquisa: Desenvolvimento de produtos de Tecnologia Assistiva de baixo custo para a vida diária e prática de pessoas com deficiência física nos contextos escolar e laboral.

Natureza: Projeto de pesquisa.

Realização: Laboratório de Ergonomia e Design Universal - LABERGODesign e o Departamento de Terapia Ocupacional, UFPE.

Financiador: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq.

Pesquisa: Proposta de acessibilidade informacional a partir dos aspectos físicos, perceptivos e cognitivos, visando a inclusão da PcD à comunidade acadêmica.

Natureza: Projeto de pesquisa.

Realização: Laboratório de Ergonomia e Design Universal - LABERGODesign e o Núcleo de Segurança e Higiene do Trabalho - NSHT/UPE.

Financiador: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq.

## **Problemas em aberto**

- 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;
- Inserção/reinserção da pessoa com deficiência no trabalho.

## **Bibliografia recomendada**

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, B. M.; MARTINS, Laura B.; BARKOKÉBAS JUNIOR, B. Workplace adaptation to people with disabilities at construction industry in Brazil. *Work* (Reading, MA), v. 50, p. 575-584, 2015.
- 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.
- MARINS, 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: na 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.

**Prof. Lourival Lopes Costa Filho** [mestrado/ doutorado]  
<http://lattes.cnpq.br/4538629871153606>

*Graduação em Arquitetura, UFPE, 1985*

*Especialização em Ergonomia, UFPE, 2002*

*Mestrado em Design, UFPE, 2005*

*Doutorado em Desenvolvimento Urbano, UFPE, 2012*

### **Grupos de Pesquisa:**

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

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

1 | O GP 'Ergonomia Aplicada ao Ambiente Construído', cadastrado no CNPQ em 2009, tem como escopo principal, atuar na pesquisa em espaços construídos sob o olhar da ergonomia, usando metodologias específicas e apropriando-se de técnicas e ferramentas da ergonomia, da psicologia ambiental e dos estudos de ambientes construídos. O Grupo desenvolve ações voltadas à avaliação de ambientes de trabalho e lazer, visando o estabelecimento de parâmetros ergonômicos adequados ao tipo de atividades que o espaço abriga, objetivando a definição de recomendações norteadoras a projetistas. A criação e consolidação de Metodologia Ergonômica para o Ambiente Construído, a identificação de parâmetros ergonômicos para edificações para a terceira idade, o estudo dimensional de espaços de habitações e a proposição de recomendações ergonômicas para ambientes diversos, são projetos em desenvolvimento no GP. Sob a responsabilidade do Grupo encontra-se a execução bianual do ENEAC - Encontro Nacional de Ergonomia do Ambiente Construído.

2 | O GP '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 na qualidade de vida e na apropriação da cidadania. Como objetivo o laboratório propõe desenvolver e avaliar as questões ergonômicas que implicam em ambientes, em produtos, 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.

3 | O 'DE/Lab - Laboratório Design em Espaços' explora principalmente

os efeitos de certas características estéticas proeminentes do produto e do ambiente na Qualidade Visual Percebida, como também os efeitos da inserção do design em espaços, sem deixar para trás as avaliações empíricas que favorecem o estabelecimento de parâmetros ergonômicos adequados ao projeto do produto e do ambiente.

### **Pesquisas em andamento:**

- Proposta de acessibilidade informacional a partir dos aspectos físicos, perceptivos e cognitivos, visando a inclusão da PcD à comunidade acadêmica (CNPq); (LABERGOdesign/ UFPE e NSHT/ UPE);
- Os efeitos da complexidade e da coerência da paisagem midiática na Qualidade Visual Percebida em cenas do comércio varejista do Centro de Caruaru. (DE-Lab/ UFPE).

### **Problemas em aberto**

- Estudo de espaços construídos sob o olhar da ergonomia;
- Metodologia para avaliação de espaços, apropriando-se de métodos da ergonomia, da estética e da psicologia ambiental, do design e dos estudos do ambiente construído.
- Estratégias de acessibilidade para ambientes, considerando o uso dos espaços, visando torná-los compatíveis às necessidades, potencialidades e limitações de desempenho de todos os usuários.
- Ergonomia e Imagem Avaliativa do produto e do ambiente (teste e mensuração da preferência ambiental e objetual, visando estabelecer parâmetros projetuais adequados à satisfação perceptual/cognitiva e também afetiva do sujeito);
- Qualidade do espaço interno e externo da moradia.

### **Bibliografia recomendada**

- CAVALCANTE, S., ELALI, A. G. (Eds.) *Psicologia Ambiental: conceitos para a leitura da relação pessoa-ambiente*. Petrópolis: Editora Vozes, 2018.
- CHAPMAN, J. *Emotionally durable design: objects, experiences and empathy*. 2d. ed. New York: Taylor & Francis Group, 2015.
- COSTA FILHO, L. L. *MIDIÁPOLIS: comunicação, persuasão e sedução da paisagem urbana midiática*. 2012. 271f. Tese (Doutorado), UFPE, Pós-Graduação em Desenvolvimento Urbano, 2012.
- COSTA FILHO, L. L., OLIVEIRA, I. F., AKEMI, S. Y.. “A qualidade percebida da paisagem midiática do comércio varejista de Caruaru.” In: C. MONT’ALVÃO & V. VILLAROUÇO. (Eds.) *Um novo olhar para o projeto, 3: A Ergonomia do Ambiente Construído*. Recife: Editora UFPE, 2016.
- LÖBACH, B. *Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

- MONT'ALVÃO, C.; DAMAZIO, V. (Eds.). *Design, ergonomia e emoção*. Rio de Janeiro: Maud X: FAPERJ, 2008.
- MONT'ALVÃO, C., & VILLAROUCO, V. (Eds.). *Um novo olhar para o projeto: 1: ergonomia no ambiente construído*. Teresópolis: 2AB, 2011.
- MONT'ALVÃO, C., & VILLAROUCO, V. (Orgs.). *Um novo olhar para o projeto: 4: ergonomia no ambiente construído*. Olinda: Livro Rápido, 2018.
- MORAES, A. de (Org.). *Ergonomia do ambiente construído: ambiente urbano, ambiente público, ambiente laboral*. RJ: iUsEr, 2004.
- NANAY, B. *Aesthetics as philosophy of perception*. New York: Oxford University Press, 2016.
- NASAR, J. L. (Ed.) *Environmental aesthetics: theory, research, and application*. New York: Cambridge University Press, 1988.
- NASAR, J. L. "The evaluative image of places". In W. B. Walsh; K. H. Craik, R. H. Prince. 2nd ed. (Eds.) *Person-environment psychology: new directions and perspectives*, pp 117-168. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2000.
- NORMAN, D. A. *Design emocional: porque adoramos ou detestamos os objetos do dia-a-dia*. São Paulo: Rocco, 2008.
- VAN DER LINDEN, J. *Ergonomia e Design: prazer, conforto e risco no uso dos produtos*. Porto Alegre: UniRitter Ed., 2007.
- ZAISEL, J. *Inquiry by design/ environment/ behavior/ neuroscience in architecture, interior, landscape, and planning*. New York: W. W. Norton & Company, Inc., 2006.

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

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

**[Professor indisponível para orientação]**

*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, Univeristy 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 as 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.

## **Pesquisas em andamento**

O uso das tecnologias emergentes para analisar situação de trabalhadores em transporte urbano vítimas de trauma intenso.

O uso de bio-feedback e neuro-feedback para analisar games com intensa atividade emocional.

Aspectos do Design Gráfico e da Ergonomia Informacional no Ambiente virtual: Driver Test Brasil, um estudo de caso.

Análise da tecnologia gestual aplicada a produtos de consumo.

## **Problemas em aberto**

- Análise da usabilidade aplicada à produtos de consumo e virtuais.
- Comparação entre a experiência relatada e a experiência sentida pelos usuários numa análise de usabilidade.
- Estudo da neuroergonomia aplicada a avaliação de usabilidade de produtos de consumo e sistemas virtuais.
- Estudo da termografia digital aplicada a avaliação de usabilidade de produtos de consumo e sistemas virtuais.
- O uso das tecnologias emergentes na área de saúde e reabilitação.

## **Bibliografia recomendada**

Chapanis, A. Human factors in systems engineering. New York, John Wiley & Sons, 1996.

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.

Falzon, P. (2007). Ergonomia. São Paulo, Editora Blucher,

lida, Itiro (2005). 2ª. edição. Ergonomia: projeto e produção. São Paulo, Editora Edgard Blücher.

Jordan, P.W. An introduction to usability. London, Taylor & Francis, 2002.

Jordan, Patrick W. Designing Pleasurable Products: An Introduction to the New

Human Factors, CRC, 2002.

Jordan, P.; Thomas, B.; Weerdmeester, B.; McClelland, I. Usability evaluation in industry. Taylor & Francis, 1996.

Kroemer, H.J. e Grandjean, E. 2005 (2ª. edição). Manual de ergonomia: adaptando o trabalho ao homem. Porto Alegre, Bookman.

Nielsen, Jakob. Usability engineering. Morgan Kaufmann, 1993.

- Norman, Donald A. Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things, Basic Books, 2005.
- Norman, Donald A. The Design of Everyday Things, Basic Books, 2002.
- Stanton, N. (ed.). Human factors in consumer product. London, CRC, 1997.
- Parasuraman, R, 2003.. Neuroergonomics: research and practice. Theoretical Issues in Ergonomics Science, v. 4, n 1-2. p 5-20.
- Parasuraman, R.; Rizzo, M., 2007. Neuroergonomics: The Brain at Work. Oxford University Press, USA.

**Prof<sup>a</sup>. Vilma Villarouco** [mestrado/ doutorado]  
<http://lattes.cnpq.br/3582673275818085>

*Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela UFPE (1983)*

*Especialista em Engenharia de Transportes pela Politécnica da UPE (1988)*

*Especialista em Geometria Gráfica pela UFPE (1995)*

*Mestre em Engenharia de Produção pela UFPB (1997)*

*Doutora em Engenharia de Produção pela UFSC (2001)*

*Pós doutora em Engenharia e Gestão do Conhecimento (2012)*

## **Grupos de Pesquisa:**

### **1. Ergonomia Aplicada ao Ambiente Construído (Líder do Grupo) - UFPE**

Principais Focos do Grupo de Pesquisa

Cadastrado no CNPQ em 2009, o Grupo de Pesquisa Ergonomia Aplicada ao Ambiente Construído tem como escopo principal, atuar na pesquisa em espaços construídos sob o olhar da ergonomia, usando metodologias específicas e apropriando-se de técnicas e ferramentas da ergonomia, da psicologia ambiental e dos estudos de ambientes construídos. O Grupo desenvolve ações voltadas à avaliação de ambientes de trabalho e lazer, visando o estabelecimento de parâmetros ergonômicos adequados ao tipo de atividades que o espaço abriga, objetivando a definição de recomendações norteadoras a projetistas e arquitetos. A criação e consolidação de Metodologia Ergonômica para o Ambiente Construído, a identificação de parâmetros ergonômicos para edificações para a terceira idade, o estudo dimensional de espaços de habitações e a proposição de recomendações ergonômicas para ambientes diversos, são projetos em desenvolvimento no Grupo de Pesquisa. Seus membros têm efetiva participação em congressos nacionais e internacionais na divulgação dos resultados de suas pesquisas, tendo para este fim também publicações em periódicos especializados. Sob a responsabilidade do Grupo encontra-se a execução bianual do ENEAC - Encontro Nacional de Ergonomia do Ambiente Construído.

### **3. Ergonomia e Usabilidade de Produtos, Sistemas e Produção - UFPE**

Principais Focos do Grupo de Pesquisa

O Grupo de Pesquisa Ergonomia e Usabilidade de Produtos, Sistemas e Produção atua em ações ergonomizadoras diante de condições adversas na relação do sistema humano-tarefa-máquina. Está envolvido em ações relativas a avaliação de custos humanos (desconfortos, acidentes e incidentes) associados à carga física e cognitiva do trabalho e a análise de produtos, sistemas informatizados e sistemas de produção. O GP Ergonomia e usabilidade desenvolve pesquisas científicas em ergonomia do produto, sistemas de informação, sistemas de produção, acessibilidade, ambiente construído e linguagem e trabalho.



## Pesquisas em andamento:

- Metodologias Ergonômicas para o Ambiente Construído
- Aplicando a Ergonomia à Moradia do Idoso.
- Percepção Ambiental como uma Componente da Avaliação Ergonômica de Ambientes.
- Neuroergonomia aplicada às questões da percepção do ambiente.
- Ambientes Virtuais de Aprendizagem Inclusivos.
- Objetos de aprendizagem e Moocs acessíveis e com recursos de gamificação.

## Problemas em aberto

- Ergonomia do ambiente construído ligada às atividades já contempladas nos projetos de pesquisas em andamento e aplicada a diversos outros segmentos.
- Desenvolvimento de Metodologias aplicadas à Ergonomia do Ambiente Construído, avaliação e projeção de ambientes.
- Métodos, técnicas e instrumentos, aplicáveis em estudos ergonômicos.
- Aplicação da neuroergonomia aos estudos do ambiente construído.
- Estudos da EAC em ambientes hospitalares.
- Ensino a Distância através de ambientes virtuais inclusivos.
- Ensino de Geometria a pessoas cegas a partir de ambientes virtuais.

## Bibliografia recomendada

- ATTAIANESE, E. & DUCA, G. Human factors and ergonomic principles in building design for life and work activities: an applied methodology. In: Theoretical Issues in Ergonomics Science. Vol. 13, no 2, March-April 2012, 187-202pp
- BULMER, D. How can computer simulated visualizations of the built environment facilitate better public participation in the planning process? On-line Planning Journal, Victoria University of Manchester, 2001. Disponível on-line em: <[www.on-lineplanning.org](http://www.on-lineplanning.org)> Acesso em 24 de julho de 2016.
- CAMPOS, Márcia de Borba; SILVEIRA, Milene Selbach. Tecnologias para Educação Especial. In: Anais: IV Congresso RIBIE, Brasília, 1998. 24 páginas
- CHRISHOLM, Wendy, MAY, Matt. Universal Design for Web Applications. USA. O'Reilly Media, Inc., 2008.
- DANIELLOU, F. Métodos em ergonomia de concepção: a análise de situações de referência e a simulação do trabalho. In: DUARTE, F. (Org.) Ergonomia e projeto na indústria de processo contínuo. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2002. p. 29-33.
- FREDRICKSON, B. L. The role of positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions. American Psychologist, 56, 218-226. 2001.
- GIFFORD, R. Environmental Psychology: principles and practice. 2a ed. Boston: Allyn and Bacon, 1997.
- IEA (International Ergonomics Association) What is Ergonomics.

- Disponível em:  
[http://www.iea.cc/browse.php?contID=what\\_is\\_ergonomics](http://www.iea.cc/browse.php?contID=what_is_ergonomics). Último acesso em fevereiro de 2009.
- IIDA, ITIRO, BUARQUE, LIA. Ergonomia: projeto e produção. São Paulo: Edgar Blucher, 2015.
- JONES, John Chris. Design Methods. 2. ed. Indianapolis: Willey, 1992.
- MACEDO, Cláudia M. S. de.
- MACEDO, C. M. S.. Diretrizes para criação de objetos de aprendizagem acessíveis. Tese para obtenção do título de Doutor no programa Pós Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento -PPEGC, da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis.2010.
- MONT'ALVÃO, Claudia, VILLAROUCO, Vilma (orgs). Um novo olhar para o projeto: A ergonomia no ambiente construído. Volume 1.Rio de Janeiro: 2AB, 2011.
- MONT'ALVÃO, Claudia, VILLAROUCO, Vilma (orgs). Um novo olhar para o projeto: A ergonomia no ambiente construído. Volume 2.Recife: EDUFPE, 2014.
- MONT'ALVÃO, Claudia, VILLAROUCO, Vilma (orgs). Um novo olhar para o projeto: A ergonomia no ambiente construído. Volume 3.Recife: LIVRO RÁPIDO, 2016.
- MORAES, Anamaria (org). Ergodesign do ambiente construído e habitado.Rio de Janeiro: IUSeR, 2004.
- RHEINGANTZ, P. A. et al. Observando a qualidade do lugar: procedimentos para a avaliação pós- ocupação. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2009, 117p.
- RIO, Rodrigo Pires; PIREZ, Licínica. Ergonomia: fundamentos da prática ergonômica. 2. ed. Belo Horizonte: Health, 1999.
- SAMPIERI, Roberto H.; COLLADO, Carlos F.; LUCIO, María del Pilar B. Metodologia de Pesquisa. 5a ed. Porto Alegre: Penso, 2013, 624p.
- SLATIN, John M., RUSH, Sharron. Maximum Accessibility - Making your web site more usable for everyone. Boston, Pearson Education, Inc. 2003.
- STORY, Molly, MUELLER, James, MACE, Ron. The Universal Design File: Designing for People of all ages and abilities. Disponível em:  
<http://design-dev.ncsu.edu/openjournal/index.php/redlab/article/view/102>  
Acesso em: 29 jun. 2012.
- THATCHER, Jim, et al. Web Accessibility - Web Standards and Regulatory Compliance. USA. Friends of, 2006.

**Prof<sup>a</sup>. Germannya D Garcia Araújo Silva** [mestrado]

<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. Neste grupo, respondo pelas pesquisas relacionadas à ergonomia, aos materiais e processos de fabricação.
- Grupo de Cerâmicas Especiais sob a coordenação do Prof. Yogendra Prasad Yadava - UFPE. Neste grupo, colaboro com as pesquisas relacionadas ao estudo das microestruturas e as propriedades mecânicas dos materiais cerâmicos e compósitos.

## Principais Focos do Grupo de Pesquisa: Laboratório O Imaginário

A proposta do Grupo de Pesquisa: Laboratório O Imaginário: Design, Tecnologia e Cultura tem ênfase sobre a reflexão e construção de conhecimento em design e sua relação com a cultura material, sistemas de objetos e o desenvolvimento sustentável, em artefatos e fenômenos contemporâneos ou com uma perspectiva histórica. Considera o design como um elemento de um processo macro que configura e materializa produtos industriais ou artesanais.

A linha de Design e Sustentabilidade trata da relação entre design, organizações e sustentabilidade. Sob minha responsabilidade estão as pesquisas relacionadas à: seleção/desenvolvimento de novos materiais; melhoria das práticas produtivas e desenvolvimento de produtos sob a ótica do desenvolvimento sustentado.

Os projetos de pesquisa já desenvolvidos sob minha coordenação tratavam dos seguintes temas:

1. Reaproveitamento de resíduo cerâmico industrial como insumo na produção artesanal cerâmica;
2. Desenvolvimento de produtos inovadores para as indústrias de produtos de consumo
3. Serviços de Design para melhoria de processos e produtos industriais e artesanais

## Pesquisas em andamento

Além das pesquisas desenvolvidas por graduandos, as ações

desenvolvidas pelo Laboratório O Imaginário possibilita o desenvolvimento de pesquisas aplicadas que transitam na relação entre pesquisa, ensino e extensão.

- Inovação Tecnológica de Processos e Produtos para Sustentabilidade Socioambiental e Econômica: grupo produtivo do CVT Cabo de Santo Agostinho | Órgão financiador: CNPq
- Modelo de Precificação e Ferramenta Digital para Ambiente Artesanal Cerâmico: estudo de caso sobre os artefatos culturais do Centro de Artesanato Arq. Wilson Campos Júnior | Órgão financiador: CNPq
- Desenvolvimento de produtos inovadores cerâmicos para o setor da construção civil em Pernambuco voltados para o sistema de vedação de edificações habitacionais, visando a percepção de melhoria do desempenho térmico e acústico do habitáculo pelo usuário e o aumento da produtividade no assentamento dos elementos cerâmicos em acordo com a Norma Técnica de Desempenho ABNT/ NBR 15575 (2013) | sem financiamento no momento.

## Problemas em aberto

- Como relacionar os aspectos tecnológicos dos materiais com os valores culturais e perceptuais dos usuários?
- Como o componente material pode persuadir o uso ou a decisão de compra do usuário?

(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

MANZINI, Ezio. Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: EPapers. 2008.

ASHBY, M. Materiais e Design: arte e ciência da seleção de materiais no design de produto, 2011.

BAXTER, Mike. Projeto do Produto: guia prático para o design de novos produtos. 2a ed, São Paulo: Editora Edgard Blücher LTDA. 2005.

FERRANTE, M. A materialização da ideia: noções de materiais para design de produto, 2010

CALLISTER, Jr. W. D.. Ciência e Engenharia de Materiais: uma introdução. Ed. LTC. Rio de Janeiro, 2008.

LIMA, M.A.M Introdução aos materiais e processos para Designers, Ed. Ciência Moderna, Rio de Janeiro. 2006

LESKO, J. Design Industrial: materiais e processos de fabricação. Ed. Edgard Blucher, São Paulo, 2004.

LÖBACH, Bernd. Design Industrial: bases para a configuração de produtos industriais. São Paulo: Editora Edgard Blücher LTDA, 2001.

BONSIEPE, GUI. Design como prática de projeto. São Paulo. EDGARD BLUCHER, 2012.